

**4** Quando un alleato esplora o ispeziona, il beneficio o penalizzazione ricevuta ricade direttamente su di lui. Nel caso in cui trovasse monete o equipaggiamento, le collocherà vicino alla sua scheda alleato. Un alleato può portare con se solo tre carte.

NOTA: Un alleato subisce una ferita quando incontra la carta esplorazione "Visione Tormentosa". Alla fine dell'avventura, il personaggio che ha reclutato l'alleato, aggiungerà al suo bottino la metà, arrotondando per eccesso, delle monete, oltre all'equipaggiamento, ottenuti dallo stesso.

**5** Un personaggio può avere solo 1 alleato per avventura.

**6** Un alleato sconfitto non può essere rianimato. Distendi la sua miniatura per indicare la sua condizione. Se alla fine del turno non ci fosse nessun personaggio o alleato nella stessa tessera, ritira la miniatura dal gioco. Qualsiasi personaggio o alleato che ispezioni l'alleato sconfitto prenderà ogni carta in suo possesso.

**7** Quando un alleato sconfigge un nemico si ignorano i punti prestigio corrispondenti.

**8** Se un alleato raggiunge un obiettivo, i punti prestigio corrispondenti si sommeranno a quelli del personaggio che lo ha contrattato, alla fine dell'avventura.

**9** Quando un alleato termina un'avventura si rimuovono le ferite dalla sua scheda.

Nella modalità solitario, il personaggio giocatore inizia la campagna con tre alleati. Dovrà pagarne lo stipendio ogni volta che arriverà al porto.

Essendo Capitano, potrà contrattare nuovi alleati per la sua ciurma pagandone il costo in monete e punti prestigio, come indicato nella scheda.

Anche se nella fase avventura il numero massimo di alleati che può avere il Capitano è tre, può contrattare più alleati per la sua ciurma.

Il Capitano pagherà i suoi alleati con il bottino della ciurma.

Un Capitano che naufraga o viene catturato, potrà scegliere tre alleati per giocare l'avventura corrispondente.

## Registro Avventura del Personaggio

21

**Bottino Personale**      **Prestigio**

Type: \_\_\_\_\_

Name: \_\_\_\_\_

Player: \_\_\_\_\_

**Skull Tals**

Subtract 1 from your Intelligence stat

Cannot equip right hand.      Cannot equip left hand.

**Ferite Permanenti**

Loses 1 AP permanently and subtracts 1 from his Agility Stat

**MALEDIZIONE**

**GEAR**

**BOTTINO DELLA CIURMA**      **Tesoro Nascosto**

Ship's Name: **Dele**      **Ciurma Pirata**

**Morale**      **Stiva**      **Cannoni**      **Goods:**      **Provviste**      **Rum**

♦ N.B. In alcune parti di questo regolamento, stiva indicherà anche la resistenza della scafo.

# FASE VIAGGIO

## INTRODUZIONE

Come in ogni buona avventura piratesca, non possiamo dimenticarci di viaggi, battaglie navali, abbordaggi, ammutinamenti.... Durante la Fase Viaggio incontrerai tutto questo e molto altro.

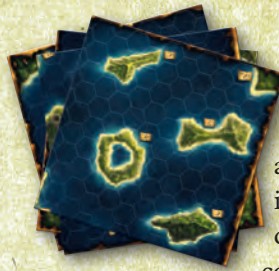
Nella Fase Viaggio l'obiettivo dei giocatori varierà di caso in caso.

Il capitano dovrà raggiungere l'isola obiettivo cercando di ottenere un buon bottino, mantenere alto il morale della ciurma ed evitare di essere catturato o di farsi affondare la nave.

I restanti giocatori cercheranno di portare a termine una serie di obiettivi segreti, tramite le carte evento, per aumentare i loro punti prestigio e abbassare il morale della ciurma fino ad arrivare all'ammutinamento e scommettere per diventare il futuro capitano della nave.

# COMPONENTI

## Tabelloni Mare ad esagoni



Rappresentano il mare nel quale realizzeremo la fase viaggio. Per muovere la tua nave in questo tabellone non potrai attraversare caselle occupate da isole. Per attraccare in un'isola dovrai raggiungere la casella che contiene la pergamena con relativa lettera, che rappresenta il porto di uscita o entrata.

## Schede dei Nemici Marini

Utilizza queste schede quando entra in gioco un evento marino con nemici (Vedere pagina 32).



## Dadi a sei facce

Usali per i tiri durante la Fase Viaggio.



## Carte Eventi di Viaggio

Quando effettui la prova di velocità e ottieni 1 o 2 con qualsiasi dado, dovrai pescare una carta Evento di Viaggio e risolverla (Vedi Eventi di Viaggio, pag. 28).

## Token di Mare

Durante il viaggio, oltre che con la tua nave pirata, avrai a che fare con nemici ed eventi marini, rappresentati da questi token.



Nave pirata



Galeone



Guardacosta



Mercantile



Balena



Mostro Marino



Vortice



Nave Fantasma

## Token di Gruppo di Pirati (GP)

Si utilizzano per rappresentare la tua ciurma e la tua Capacità di Combattimento.



### Token Merci

Le merci rappresentano il bottino e le risorse che hai caricato nella stiva della nave o che potrai incontrare nella stiva di navi nemiche.



1 Oro



2 Metalli



3 Tessuti



4 Tabacco



4 Rum



5 Schiavi



6 Provviste

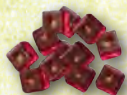
### Cannoni



Questi token si collocano nella stiva e indicano qual'è la tua potenza di fuoco. Per ogni cannone che hai nella stiva potrai tirare un dado.

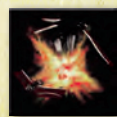
### Token di Ferita

Nella Fase Viaggio si utilizzano per indicare gli impatti che ricevono la tua nave e i nemici.



### Token di impatto

Per ogni impatto che subisce la tua nave o un nemico, si pesca un token a caso per verificare dove riceve l'impatto.



Stiva



Coperta



Vele

### Indicatori di Prestigio

Si utilizzano per ottenere il capitanato durante un ammutinamento. (vedi Ammutinamento, pag. 26)



### Indicatore Livello/Bussola

Indica l'orientamento in un possibile incontro in alto mare. Inoltre funge da contatore dei turni e indica il giorno e la notte.



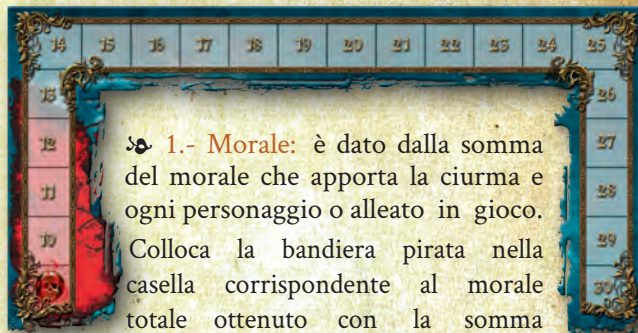
### Token Bandiera Pirata

Si usa per indicare il morale della ciurma.

### Tabellone Nave/Ciurma

Questo tabellone si posiziona vicino al tabellone mare, come si può vedere nell'immagine di Preparazione del Viaggio nella seguente pagina.

Si divide in 5 sezioni: stiva, coperta, morale, bussola, vele.



1.- **Morale:** è dato dalla somma del morale che apporta la ciurma e ogni personaggio o alleato in gioco. Colloca la bandiera pirata nella casella corrispondente al morale totale ottenuto con la somma precedente. Se guadagni o perdi morale dovrai muovere il token bandiera pirata. (Vedere morale della ciurma, pag. 26).

2.- **Vele:** è la velocità della tua nave, il numero di dadi che potrai tirare per muoverti e il valore che dovrà superare un nemico per causare un impatto in una battaglia navale. Metti un indicatore di ferita nella casella con il numero corrispondente alla velocità della nave (Vedere Movimento, pag.28).



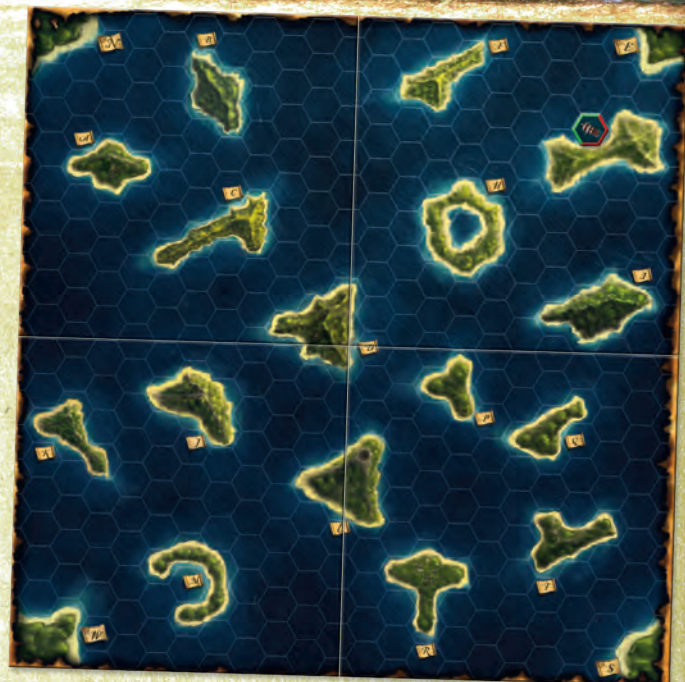
3.- **Coperta:** Colloca qui i GP di cui disponi. Quando ricevi un impatto nella Coperta scarta un token di GP. Il numero di GP che hai in coperta rappresenterà il tuo valore di Capacità di Combattimento.



4.- **Stiva:** si utilizza per riporre cannoni, provviste, rum e le merci che puoi ottenere con un abordaggio. Indicherà, inoltre, l'Indice di Carico della tua nave (Vedere Indice di Carico, pag. 28). Quando la tua nave riceverà il primo impatto nella stiva, metti un indicatore di ferita nella casella 10 della stiva. Ogni volta che subirai un impatto nella stiva sposterai di una casella l'indicatore, perdendo qualsiasi mercanzia collocata in quella colonna di caselle. Se l'indicatore di ferita arriverà alla casella numero 1, la nave si considererà affondata (Vedere Nave Affondata, Pag. 29).



5.- **Bussola:** (Vedere Pag. 27).



## PREPARAZIONE AL VIAGGIO



Prima di cominciare la Fase Viaggio il capitano deve controllare nel libro delle avventure qual'è il viaggio che deve portare a termine. Se hai terminato la tua prima avventura con successo e hai una Capitano per la tua ciurma, potrai realizzare il tuo primo viaggio di ritorno all' Isola di Tortuga.

Per far questo disporrai della "Dama del Sud":

**Stiva: 10**

**Velocità/Vele: 3D6**

**Potenza di Fuoco: 3 Cannoni**

**Capacità di combattimento: 4 GP**

Per il primo viaggio avrai una ciurma di 4 Gruppi di Pirati (GP), che metterai nella coperta del tuo tabellone nave, 3 cannoni, 2 barili di rum e 3 provviste, che collegherai nella stiva della nave e gli specialisti (personaggi che sono in gioco).

Prendi il tabellone mare, l'indicatore di bussola, e il tuo tabellone nave.

Colloca il token della nave nella casella di mare con la lettera indicata nel relativo viaggio del libro delle avventure.

Disponi i marinai (GP) nelle caselle della coperta, e le schede dei personaggi/specialisti vicino al Capitano, affinché possa controllare le abilità di viaggio di questi personaggi. I cannoni, provviste, rum, e qualsiasi altra risorsa/merce che otterrai, devono essere collocati nella stiva occupando una casella (nel posizionamento dei token, comincia dalle caselle verdi della stiva). Il resto dei token merci

si collocano a faccia in giù a formare una pila a parte e si prenderanno ogni volta che otterrai un bottino durante un abbordaggio.

Metti l'indicatore di bussola nel tabellone nave con la freccia puntata verso il numero 1.

Prendi un token ferita per le vele e colloca nella casella 3 delle vele. Se sei riuscito ad ampliare la tua nave con vele ausiliarie, avanza di una casella per ogni vela che hai aggiunto. Per ogni impatto che subiranno le vele della tua nave, il token ferita si sposterà di una casella verso destra. Una nave senza vele ha una velocità pari a 1D6.

Somma il morale dei membri della ciurma e colloca l'indicatore bandiera pirata nella casella corrispondente al valore ottenuto. Per ogni GP aggiungi 5 di morale e per ogni personaggio o alleato in gioco aggiungi il suo morale al totale.

**Esempio:** Disponiamo di 4 GP, che ci danno 20 di morale, più due personaggi che hanno complessivamente 5 di morale. Collocheremo l'indicatore di morale nella casella 25.



## 🏴‍☠️ OBIETTIVI DI VIAGGIO 🏴‍☠️

All'inizio del Viaggio tutti i giocatori, eccetto il Capitano, prenderanno due token mappa di isola numerati dal 1 al 16 ed individueranno nella seguente tabella i loro obiettivi, che dovranno rimanere segreti.

Obiettivi della Fase di Viaggio		
1	Ammutinamento della ciurma.	10PP
2	Le vele della nave pirata subiscono 1 impatto.	10PP
3	La stiva della nave pirata subisce 2 impatti.	5PP
4	La ciurma perde tutte le provviste.	10PP
5	La ciurma perde 5 di Morale.	5PP
6	La ciurma ottiene 2 provviste durante il Viaggio.	5PP
7	La stiva della nave pirata ha tutte le caselle occupate fino alla colonna numero 6.	10PP
8	La nave pirata ingaggia 2 battaglie navali.	10PP
9	La nave pirata viene affondata o il capitano si arrende.	20PP
10	La stiva della nave riceve 4 impatti.	10PP
11	La nave pirata ripara almeno un impatto durante il viaggio.	10PP
12	La ciurma perde 2 Gruppi di Pirati.	5PP
13	La ciurma ottiene 1 GP durante il Viaggio.	5PP
14	La ciurma perde tutto il Rum.	5PP
15	Durante il viaggio si hanno due Eventi Atmosferici.	5PP
16	La ciurma conquista il bottino di una nave nemica.	15PP

Quando un giocatore realizza uno dei suoi obiettivi lo dichiarerà e aggiungerà i punti prestigio corrispondenti nel suo registro avventura.

Un obiettivo si può raggiungere anche grazie alle azioni di altri giocatori.

I giocatori cercheranno di realizzare i loro obiettivi giocando carte evento.

Ogni giocatore, eccetto il Capitano, dovrà pescare le carte evento con le quali cercherà di realizzare i propri obiettivi e ridurre il morale della ciurma.

Consulta la seguente tabella per sapere il numero di carte che deve pescare ogni giocatore:

	2 Giocatori	3 Giocatori	4 Giocatori
1° Giocatore	3 Carte	3 Carte	2 Carte
2° Giocatore	x	2 Carte	2 Carte
3° Giocatore	x	x	2 Carte

Nella modalità solitario il capitano prenderà carte direttamente dal mazzo degli eventi.

Il primo giocatore sarà quello con meno punti prestigio e l'ultimo quello con più punti prestigio. In caso di parità in prestigio si farà una prova contrapposta di carisma per decidere l'ordine di gioco.

Quando un giocatore ha realizzato il suo obiettivo, potrà continuare a giocare carte per abbassare il morale della ciurma e provocare un ammutinamento.



## LA CIURMA



La Ciurma è formata da Gruppi di Pirati (GP) e specialisti (Personaggi giocanti e Alleati).

Quando riuscirai a superare la prima avventura, disporrai di 4 GP e tanti specialisti quanti il numero di giocatori.

I Gruppi di Pirati rappresentano i marinai della tua nave. Hanno un costo di reclutamento, contribuiscono con il loro morale e con la loro capacità di combattimento navale, nell'abbordaggio e nella difesa della nave.

### Gruppo di Pirati (GP):

**Salario:** 30 Monete

**Morale:** +5

**Capacità di Combattimento:** +1D6 (4-6)

**Abilità:** quando raggiungi un'isola, prima di iniziare la fase avventura, i GP potranno effettuare una di queste due azioni:

**1** Raccogliere provviste, ottenendo un token provviste per ogni GP, per la tua nave.

**2** Riparare la nave, recuperando 1 punto di stiva o vele per ogni GP.

Dovrai decidere cosa farà ogni GP, Riparare la nave o Raccogliere Provviste.

Gli specialisti mettono a disposizione le loro abilità, essendo parte della ciurma del Capitano. Un Artigliere potrà migliorare la Potenza di Fuoco o un navigatore esperto potrà incrementare la velocità della tua nave.

### Morale della Ciurma

Nel tuo tabellone nave dovrai indicare il morale totale della ciurma, sommando quello dei GP con quello

degli specialisti. Questo rappresenterà il grado d'intesa che c'è tra il Capitano e i suoi pirati e la possibilità di un ammutinamento, nel caso dovesse abbassarsi troppo.

Il morale massimo della ciurma è pari a 30. Se la somma del morale totale della ciurma dovesse superare tale valore, i punti eccedenti andranno ignorati.

Esistono vari modi per abbassare il morale della ciurma. Nel bel mezzo del viaggio potranno verificarsi eventi che abbasseranno il morale o battaglie in alto mare che causeranno perdite nella ciurma. Un altro fattore che può abbassare il morale è il mancato pagamento della ciurma o la fame.

Per ogni GP o specialista che non riceve stipendio, sottrai il suo valore di morale al valore totale di morale della ciurma.

Quando perdi un GP dovrai diminuire di 1 il morale della ciurma.

La fame è un altro fattore che può influenzare il morale. E' necessario un token provviste per ogni giorno di viaggio. Se rimani senza provviste, per ogni giornata di viaggio trascorsa tira 1D6 e sottrai il valore ottenuto al morale della ciurma.

Se una carta evento marino indica che hai perso una giornata di viaggio, dovrai scartare un token provviste o tirare 1D6 e sottrarre il risultato al morale della ciurma.

Non dimenticare di sfamare i tuoi pirati.....

Il rum può aiutarti ad alzare il morale della ciurma. Un Capitano potrà usare un barile di rum per giornata di viaggio in qualsiasi momento. Tira 1D6 e aumenta il morale con il risultato ottenuto.

### Ammutinamento:

Un morale inferiore a 10 provoca un ammutinamento: si dovrà eleggere un nuovo Capitano.

Il vecchio Capitano diventerà parte della ciurma e come tutti gli altri membri, presenterà la sua candidatura utilizzando solamente i suoi Punti di Carisma.

I restanti giocatori dovranno presentare la loro candidatura sommando ai Punti di Carisma i token Prestigio che vorranno aggiungere con una puntata segreta, tenendo conto che si possono tirare al massimo 5 dadi.

Un token Prestigio equivale a 10 punti di Prestigio. Per ogni token Prestigio che un giocatore nasconde nella mano, tirerà un dado, che si sommerà ai dadi forniti dai punti Carisma del personaggio.

Tutti i giocatori apriranno le mani contemporaneamente, rivelando quanti token Prestigio verranno convertiti in dadi. In seguito ogni giocatore tirerà tutti i dadi in suo possesso (massimo 5) e sommerà i risultati.

Un giocatore che ha puntato token Prestigio potrà ripetere il tiro di alcuni dei suoi dadi, spendendo un token Prestigio puntato, per ogni dado rilanciato. Il Prestigio speso va decurtato nel registro avventura del personaggio.



Il giocatore con il risultato più alto verrà nominato nuovo Capitano.

Un giocatore che ha utilizzato il prestigio nella puntata, perderà 10 Punti Prestigio se non ha vinto la scommessa.

**Esempio:** il Lupo di Mare ha puntato 2 token prestigio (20 Punti Prestigio). Sommando il suo valore di Carisma, pari a 3, ottiene un totale di cinque dadi per la sua candidatura. Tirando i suoi 5 dadi ottiene i seguenti risultati: 1,2,4,5,5. Decide di spendere i due token Prestigio che ha puntato per tornare a tirare i dadi con risultato 1 e 2. Toglie i 20 Punti Prestigio nel registro avventura e rilanciando i dadi ottiene 3 e 4. Il suo risultato finale nella scommessa per il capitanato è di 21.

Il morale della ciurma si ristabilirà dopo un ammutinamento ad un valore pari a 10 + il valore di morale totale della ciurma in quel momento.

Se l'ammutinamento è stato causato dall'effetto di una qualche carta evento, che non ha portato alla resa o al naufragio, scarta l'evento.

**Esempio:** dopo un ammutinamento, il Lupo di Mare ottiene il capitanato. Sommando i punti di morale dei suoi GP (10) e del resto dei personaggi (6), ottiene 16 punti di morale. Vanno aggiunti al valore di 10, quindi l'indicatore di morale verrà posto nella casella 26.

In seguito ad un ammutinamento in cui è stato cambiato il Capitano, il vecchio Capitano dovrà pescare tante carte evento quante ne corrispondevano al giocatore che gli ha sottratto il capitanato e il nuovo Capitano scarterà le sue carte.

Nella modalità solitario, dopo un ammutinamento, il giocatore dovrà giocare l'avventura "Naufragio", visto che è stato abbandonato dalla ciurma in un'isola deserta.

## TURNO DI GIOCO



La fase di Viaggio si svolge nel tabellone del mare. In questo potrai incontrare una serie di isole con una lettera e una pergamena, che indica quale sarà la casella di isola obiettivo dove dovrai arrivare.

Un turno di navigazione è composto da tre parti: Eventi, turno del Capitano e turno Nemici.



### EVENTI



Il Capitano dovrà occuparsi della bussola e girerà la freccia in senso orario di uno spazio.

Se la freccia finisce in una casella nera, giunge la notte e qualsiasi minaccia verrà collocata a 2 caselle di distanza invece delle 3 abituali.

Se la freccia ha fatto il giro completo della bussola, sarà passato un giorno di viaggio e dovrai spendere una provvista per evitare che si abbassi il morale.

Durante gli Eventi ogni giocatore, eccetto il Capitano, può scartare una carta dalla sua mano e pescarne un'altra.

Se un giocatore ha messo in gioco qualche carta, non sarà obbligato a scartare fino a che possieda lo stesso numero di carte che aveva all'inizio del Viaggio.

Qualsiasi altro effetto che si debba applicare tra i turni si realizzerà in questa parte del turno.



A

Quando l'ago completa un giro di bussola si considera terminata una giornata di viaggio.

B

Le caselle della bussola in ombra (5 e 6) rappresentano la notte.

## TURNO DEL CAPITANO

Durante questo turno il Capitano della ciurma deciderà la rotta della nave, sparerà con i cannoni, lancerà un abbordaggio ecc... cercando di giungere a destinazione ed ottenere un buon bottino, con il quale mantenere alto il morale della ciurma.

Una nave o un nemico può effettuare un movimento o parte di esso, una battaglia navale e un abbordaggio nello stesso turno e può spendere i punti movimento ottenuti con il tiro di velocità tra un'azione e l'altra.

### Movimento

La capacità di movimento è data dalla velocità della nave. Si tirano tanti dadi quanti indicati dalle vele e il risultato dovrà superare l'Indice di Carico (IC), identificato con un numero colorato presente nella stiva. Per ogni dado che superi l'IC, la nave potrà muoversi di una casella.

La nave si potrà muovere solo in una delle tre direzioni: prua (davanti), babordo (sinistra), tribordo (destra), indirizzando la sua prua verso la casella nella quale verrà effettuato lo spostamento.

Una nave può effettuare un giro su se stessa nella stessa casella per ogni successo ottenuto con il dado, per cambiare il suo orientamento.

28

### Eventi di viaggio

Una volta terminato il movimento, dovrai pescare una carta evento marino se hai ottenuto 1 o 2 nel tiro dei dadi.

Chiedi al resto dei giocatori se vogliono giocare una carta evento della loro mano.

Può capitare che la tua nave venga spostata in altre caselle per l'effetto di qualche evento di viaggio.

Se nello spostamento della nave dovessi attraversare una casella contenente una sezione di isola, dovrai interrompere il movimento nella ultima casella e infliggere 2 impatti alla stiva della tua nave.

Si inizierà dal giocatore con meno punti prestigio, per il primo evento e poi nei successivi eventi si cambierà ordine, cominciando da un giocatore seguente a quello che ha giocato il primo evento, con meno punti prestigio.

Se un giocatore mette in gioco una carta raffigurante un nemico, lo stesso giocatore effettuerà i tiri di dado e prenderà le decisioni relative all'evento messo in gioco. Inoltre si alternerà il turno del capitano con quello del nemico senza giocare altre carte evento e avanzare l'indicatore bussola. Il Capitano non potrà raggiungere la casella obiettivo durante un evento.

Se nessun giocatore mette in gioco una carta, il Capitano pescherà una carta dal mazzo eventi.

Qualsiasi evento pescato dal mazzo che richieda scelte decisionali o tiri di dadi sarà a carico del giocatore con maggiore prestigio.

In caso di parità di prestigio fra giocatori, toccherà al giocatore che supererà con successo una prova contrapposta di Carisma.

Nella modalità solitario, il capitano dovrà pescare una carta evento con un risultato di 1 o 2 nel tiro per determinare la velocità.

## IC

Ogni valore di IC corrisponde ad un colore della stiva. Quando collochi le tue merci, provviste o cannoni, inizia dal lato della stiva con le caselle verdi e continua ad occupare caselle fino all'altro estremo della stiva. Quando collochi un token in una casella di colore diverso, l'IC aumenterà fino al numero corrispondente a quel colore.

Durante il viaggio, puoi scartare qualsiasi numero di token della tua stiva, diminuendo così il tuo IC.





## Battaglia Navale

Durante i vari eventi marini che potranno presentarsi, ti troverai a combattere in più di una occasione. In tal caso, userai la Potenza di Fuoco della nave, che è uguale al numero di cannoni.



Come si può vedere nell'immagine soprastante, una nave può usare la sua Potenza di Fuoco se l'obiettivo si trova a due caselle o meno, dalla fiancata della nostra nave.

Tira tanti dadi quanti la potenza di fuoco disponibile. Ogni risultato che supererà la velocità del nemico causerà un impatto.

Dovrai prendere un token impatto per ogni successo ottenuto e applicarne l'effetto, sottraendo un punto di stiva, coperta (Capacità di Combattimento) o vele, a seconda di quanto indicato dal token pescato. Rimetti poi il token impatto a faccia in giù in mezzo agli altri.

## Nave affondata

Quando la nave del Capitano verrà affondata, si perderà tutto il bottino, la ciurma e la nave stessa.

I personaggi/giocatori dovranno giocare l'avventura "Naufragio", che puoi trovare nel libro delle avventure.

Durante la Fase Porto, il nuovo Capitano potrà ottenere un'altra nave e ciurma, per tornare a solcare i mari.

Un nemico che perde tutta la sua stiva si considera affondato e sconfitto.

## Abbordaggio o Difesa (Capacità di Combattimento)

Per abbordare una nave, il tuo token nave e quello nemico dovranno trovarsi nella stessa casella del tabellone.

Durante un abbordaggio o difesa, tra la tua nave e un'altra, non si potranno fare tiri per il movimento. Questa regola non è valida per la balena e il mostro marino.

Ogni Gruppo di Pirati (GP) che avrai a bordo fornirà 1D6 in Capacità di Combattimento. Se disponi di qualche specialista che migliori la tua Capacità di Combattimento, dovrai tenerne conto nel calcolo totale.

Il numero massimo di dadi che si possono tirare è 5, indipendentemente dalla Capacità di Combattimento.

I pirati hanno un gittata in Capacità di Combattimento pari a 4-6, come indicato nella coperta del tabellone nave e qualsiasi risultato dentro questa gittata sarà un successo.

Prima tirerà i dadi di Capacità di Combattimento l'attaccante, verificando quanti successi ha ottenuto e poi il difensore farà il suo tiro e ne verificherà i successi.

Per ogni successo l'avversario diminuirà la sua Capacità di Combattimento di 1.

**Esempio:** Andiamo ad abbordare un mercantile. Disponiamo di 3 GP e nessun specialista con Capacità di Combattimento extra. La nostra Capacità di Combattimento sarà pari a 3D6. Anche il mercantile, disponendo di una ciurma di 3 nella sua Coperta, tirerà 3 dadi, però la sua gittata è inferiore, visto che dovrà ottenere un 5 o un 6 per avere successo. Entrambi tirano i dadi: i pirati ottengono 3,5 e 6 e il mercantile 2,4 e 5. I pirati hanno ottenuto due successi, che andranno scontati dalla Capacità di Combattimento del nemico, che rimarrà con 1 di Coperta, mentre i pirati subiranno una perdita e rimarranno con 2 Gruppi di Pirati (GP).

Se il nemico perde tutto il suo valore di Coperta si arrenderà e il capitano godrà di qualsiasi beneficio che fornirà questo nemico. Quando una ciurma pirata ha perso tutti i suoi Gruppi di Pirati (GP) dovrà arrendersi al nemico.

## Resa

Il Capitano può arrendersi durante un abbordaggio e, in tal caso, dovrà realizzare l'avventura "Sfuggendo dalla Morte".



## 🏴‍☠️ TURNO DEI NEMICI 🏴‍☠️

Un nemico messo in gioco da una carta evento, si attiverà in questo turno.

Giocando con più giocatori, il nemico verrà gestito dal giocatore che lo ha messo in gioco, o dal giocatore col maggior numero di Punti Prestigio, se si tratta di una carta pescata dal mazzo eventi.

**Il giocatore potrà usare il nemico per realizzare qualunque dei suoi obiettivi segreti; potrà scegliere di farlo attaccare o fuggire, a seconda dei suoi interessi, ignorando le regole speciali che si usano nella modalità solitario.**

Giocando nella modalità solitario dovrai applicare le regole speciali di ogni nemico.

### Apparizione dei nemici

Come regola generale, i nemici andranno posizionati a 3 caselle dalla linea indicata dalla freccia della bussola.

Un evento che riporti un Nemico del mare non potrà apparire in una casella isola; in questo caso si scarterà l'evento.

Per determinare l'orientamento del nemico si tira 1d6 e si confronta il risultato con la bussola, collocando la prua del nemico in modo che guardi verso il lato dell'esagono che coincide con il tiro di dado.

### Movimento e Attacco dei Nemici

Esattamente come il Capitano, un giocatore potrà muovere e realizzare azioni di combattimento navale e abbordaggio con il suo nemico, sempre che le caratteristiche di quest'ultimo lo permettano.

Esistono 3 tipi di nemici, a seconda del loro ruolo. Nemici aggressivi (guardacoste, galeoni, nave fantasma e mostro marino), nemici passivi (mercanti) e nemici neutrali (balena).

🏴‍☠️ **Nemici aggressivi:** cercheranno sempre di attaccare la tua nave, di affondarla o abbordarla.

Nella modalità solitario, dovrai tirare i dadi di velocità del nemico e muoverlo fino a poter utilizzare la sua potenza di fuoco. Se dopo aver sparato dovesse disporre ancora di movimento, il nemico cercherà di avvicinarsi fino all'abbordaggio.

Come il Capitano, il giocatore che muove il nemico pescherà i token impatto corrispondenti ai successi ottenuti, applicando il danno corrispondente alla nave pirata.

Il Capitano ha due possibilità: combattere contro questi nemici o cercare di fuggire dagli stessi, lasciando 5 caselle di spazio, in linea retta, tra i due token.

🏴‍☠️ **Nemici passivi:** cercheranno di fuggire ad ogni costo. Un mercante riuscirà a fuggire se lascia 5 caselle di spazio in linea retta tra le due imbarcazioni, o se esce fuori del tabellone da qualunque lato.

Nella modalità solitario dovrai allontanare il nemico tanto quanto è consentito dalla sua velocità, durante il suo turno.

Nel caso avesse la possibilità di usare i suoi cannoni dovrà farlo prima di muoversi.

I nemici passivi non cercheranno mai l'abbordaggio, la loro capacità di combattimento verrà usata solo per la difesa.

🏴‍☠️ **Nemici neutrali:** Questo tipo di nemico non compie nessuna azione né movimento, a meno che non venga attaccato, nel quale caso diventerà "nemico aggressivo".

Se si lasciano 5 o più caselle di spazio tra la propria nave e i nemici, questi verranno ritirati dal tabellone e l'evento verrà scartato.



## I NEMICI MARINI

Queste sono le caratteristiche dei nemici marini:

# Scheda del Nemico Marino



**1** Tipo di Nemico.

**2** Velocità: indica il numero di dadi da tirare e la gittata che si deve ottenere con il tiro per avere successo. Per ciascun successo si potrà muovere di uno spazio, rispettando le stesse regole del movimento della nave pirata.

**3** Potenza di fuoco: rappresenta il numero di dadi che devono essere utilizzati nel combattimento navale a distanza. Per ottenere un successo bisognerà superare il valore della velocità della nave pirata. La gittata è pari a due caselle dal fianco del nemico, così come visto con la nave pirata. Un nemico sprovvisto dell'icona "potenza di fuoco" non potrà effettuare attacchi a distanza.

**4** Capacità di Combattimento: è il numero di dadi che utilizza per l'abbordaggio o la difesa, e anche la gittata che si deve ottenere con i dadi per avere successo. Quando un nemico perde tutta la sua capacità di combattimento, si arrende e viene eliminato e si ottengono tutte le possibili ricompense per il morale e il bottino, come indicato dalla scheda. Ricorda che il numero massimo di dadi che si possono tirare è 5, ignora un numero superiore di dadi per ciò che riguarda abbordaggi o difesa.

**5** Stiva: sono i punti impatto che un nemico può subire prima di venire affondato o sconfitto. Alcuni nemici conservano del bottino nella stiva, quindi cerca di non danneggiarla se vuoi acquisirne il bottino!

**6** Morale: sono i punti (morale) che puoi guadagnare o perdere, a seconda del nemico e dell'esito dello scontro.

31

### Regole speciali per i nemici ed eventi speciali in alto mare:

Quando viene giocata una carta nemico durante la tua traversata, dovrai utilizzare la relativa scheda nemico ed il suo token per rappresentarlo.

Dopo di che, verifica i suoi valori di velocità, stiva e capacità di combattimento, se li possiede. Colloca un token ferita in ciascuna casella corrispondente sulla scheda del nemico.

Ogni volta che assegnerai un colpo a questo nemico, il Capitano potrà impossessarsi dei token corrispondenti, retrocedendo il token ferita di tante caselle quanti sono i colpi messi a segno.

Quando una casella giunge a 1, quella capacità è perduta:

**1** Se la stiva giunge a 1, il nemico si considera sconfitto. Potrai beneficiare di tutti i bonus al morale eventualmente derivanti dall'aver sconfitto tale nemico.

**2** Se la Velocità giunge a 1, il nemico potrà muoversi solo tirando 1d6.

**3** Se la Capacità di Combattimento giunge a 1, avrai ottenuto la cattura o la resa del nemico stesso.

La Balena non ha Capacità di Combattimento, pertanto tutti gli impatti/colpi che riceverà nella zona della coperta, verranno assegnati alla stiva.

## Tipologie di Nemici Marini:

### Nave Mercantile



Dovrai stare attento a non colpire la stiva di questo nemico, perchè ciascun colpo ti farà perdere una merce.

Se riesci a portare la sua Capacità di Combattimento ad 1, e la nave pirata si trova nella stessa casella del mercantile, potrai rubare lo stesso numero di token merce indicato dal valore della stiva in quel determinato momento, aggiungendoli alla tua stiva, sempre che tu abbia lo spazio sufficiente.

Un mercantile catturato o affondato darà 5 punti morale, un mercantile che riesce a fuggire, toglierà 2 punti morale.

### Galeone



Un galeone affondato o catturato restituirà 8 punti morale alla tua ciurma, anche se si tratta di un attacco suicida. Se riesce a fuggire, il Morale della ciurma scenderà di 3 punti.

Se riesci a ridurre la sua Capacità di Combattimento ad 1, potrai rubare tanti token merce quanti sono i suoi punti stiva nel momento della cattura.

### Guardacoste



Il capitano pirata che riesce a fuggire da un Guardacoste farà perdere 2 punti morale alla propria ciurma. Se invece lo si affonda o cattura, si otterranno 5 punti morale.

Se riesci a ridurre la Capacità di Combattimento ad 1, potrai rubare tanti token merce quanti sono i suoi punti stiva nel momento della cattura.



### Mostro Marino

Il mostro marino non ha un orientamento specifico, pertanto potrà muoversi in uno qualunque dei 6 lati dell'esagono. Utilizzerà tutto il suo movimento per raggiungere la stessa casella della tua nave, momento nel quale potrà usare la sua Capacità di Combattimento con 4 tentacoli (1d6 di capacità di combattimento ciascuno).

Per ciascun successo ottenuto, si pescherà un token impatto, applicando il danno corrispondente alla nave pirata.

Se attacchi il mostro marino con la tua Capacità di Combattimento, prendi un token impatto per ciascun successo ottenuto ed applica l'effetto come di consueto.

Il mostro marino continuerà ad attaccare fino a che non riuscirà ad affondare la tua nave. Sia che tu lo sconfigga, o che tu riesca a fuggire, guadagnerà 3 punti morale.

### Balena



La balena rimane immobile fintanto che non viene attaccata: utilizzando il suo unico attacco (balzo in avanti) si muoverà verso la tua nave. Se riesce a raggiungere la tua stessa

casella, sottrai 2 punti alla tua stiva. Dopo il suo attacco dovrà separarsi dalla tua nave e portarsi in un'altra casella per poter ripetere nuovamente il suo attacco.

Per attaccare la balena hai due possibilità: utilizzare la tua potenza di fuoco o, quando la balena si trova nella stessa casella della tua nave, usare la tua Capacità di Combattimento; prendi un token impatto per ogni successo ottenuto e applicane l'effetto nel solito modo.

Se riesci a lasciare la balena senza "stiva", si considererà sconfitta: potrai aggiungere alla tua stiva due provviste, prendere un token merci e aumentare di 3 il morale della ciurma.

### Vortice Marino

Il Vortice Marino compare sotto il tuo token nave, rimanendo nel tabellone fino a che non ti allontani di 5 caselle in linea retta.



All'inizio del turno dei nemici, se la tua nave si trova nella stessa casella di un Vortice Marino o in una delle caselle adiacenti, la tua stiva subirà 1 impatto.

Finché rimarrai all'interno del suo raggio d'azione dovrai togliere 1 ai tiri di velocità.

Nel turno dei nemici il Vortice tirerà 1D6, se il risultato supera la velocità della tua nave verrai attirato di una casella verso il token del Vortice.

## Nave Fantasma



Questa nave non può essere attaccata in nessun modo; si potrà solo fuggire da essa.

All'inizio del turno sottrae 1 al morale della ciurma se la tua nave si trova entro 5 caselle dal token che la rappresenta.

Se riesci a sfuggirle lasciando una distanza di più di 5 caselle in linea retta, ritira il token dal tabellone.

## Isola

(Consuma 1 provvista quando approdi su una isola)



Un'isola deserta è un'eccellente opportunità per poter recuperare provviste extra o riparare la nave nel mezzo di una traversata.

Se decidi di esplorare l'isola, colloca la tua nave sulla casella con la lettera dell'isola più vicina. Suddividi i tuoi GP tra le due colonne della scheda dell'isola deserta, Esplorare e Riparare, a seconda delle necessità.

Per esplorare devi tirare 2D6 per ciascun GP che hai collocato in questa colonna e con il risultato consultare la seguente tabella.

### Tabella esplorazione

12	Trovi un bottino di 100 monete.
10-11	Recuperi alcuni naufraghi che si uniscono alla tua ciurma. +1GP e +1 Provvista.
8-9	Raccogli 2 Provviste.
5-7	Guadagni 1 Rum e 1 Provvista.
3-4	Non trovi nulla.
2	I cannibali catturano i tuoi esploratori perdi 1 GP.

Per riparare la nave tira 1d6 e confronta il risultato nella seguente tabella:

### Tabella Riparazioni

6	I resti di un naufragio ti permettono di effettuare riparazioni per 2 punti impatto per GP.
5	Puoi riparare 1 punto impatto per GP.
3-4	Puoi riparare 1 danno stiva per GP.
1-2	Non ci sono materiali sufficienti per realizzare riparazioni in questa isola.

## FINE DELLA FASE VIAGGIO

Se la nave viene catturata, affondata o arriva alla casella indicata nel libro dell'avventura, la fase viaggio si conclude.

### CHE FARE CON IL TESORO?

Tutte le ricchezze che avrai raccolto, potranno essere conservate a bordo, ma con il rischio di perdere tutto a seguito di un combattimento navale, affondamento o sconfitta.

Per evitare ciò, potrai mettere al sicuro i beni che riterrai importanti in qualche isola del tabellone. Il capitano dovrà annotare nel suo registro di che isola si tratti.

Ogni volta che avrai bisogno del tuo tesoro, o che vorrai aggiungervi ulteriori ricchezze, dovrai viaggiare fino a quell'isola.

## 🦴 ABILITÀ FASE VIAGGIO 🦴

### **Artiglieria**

Somma +1 ai tiri di Potenza di Fuoco.

### **Carpenteria**

Ripara 1 danno subito per ciascun giorno di Viaggio.

### **Cartografia**

Una volta per Viaggio permette al capitano di sostituire una carta Evento con una Isola Deserta.

### **Cacciatore**

Aggiunge 1d6 ai tiri di potenza di fuoco o Capacità di Combattimento contro la Balena e il Mostro marino.

### **Chiaroveggenza**

Permette al capitano di ignorare una carta evento per viaggio.

### **Cucina**

Per ciascun token provviste che si ottiene durante il viaggio, aggiugine 1 extra.

### **Liberatore**

Gli schiavi non possono essere "scartati" durante un viaggio, tanto meno potrai guadagnare denaro per loro. Tuttavia potrai scambiare un GP per ogni schiavo che raccoglierai (massimo di GP 6). Quando arrivi in porto potrai scartare i token schiavo presenti nella stiva.

### **Stratega**

Una volta per Evento Marino, puoi annullare un turno del nemico.

### **Sentinella**

Quando appare un nemico, puoi collocarlo una casella più distante dalla tua nave.

### **Signora del Vento**

Puoi ripetere un tiro di dado ogni volta che devi tirare per la velocità durante un Evento Marino (come fuggire dal vortice).

### **Ufficiale di Coperta**

Aumenta la Abilità di combattimento di 1D6.

### **Navigazione**

Aggiungi 1D6 ai tiri di Velocità.

### **Addestratore di Combattimento**

Aggiungi +1 ai tiri di Capacità di Combattimento.

### **Medico**

Quando un Evento Marino termina con un combattimento in cui hai perso GP, puoi effettuare un tiro di Intelligenza con il dottore e recuperare un GP se hai ottenuto almeno un 6. Inoltre riduci gli effetti degli eventi che hanno a che fare con le malattie.



## FASE PORTO

### ISOLA DI TORTUGA



La ciurma ha la sua base in questa isola e da questa partirà alla ricerca di avventure. Una volta terminata l'avventura, la ciurma ritornerà sull'Isola di Tortuga realizzando nuovamente lo stesso viaggio fino all'isola di provenienza.

#### COSA FARE SU TORTUGA?



In quest'isola il capitano può scegliere di contrattare nuovi membri della ciurma, migliorare la sua nave, pagare i debiti, negoziare con la merce rubata in qualche abbordaggio...

La ciurma ne approfitterà per spendere il salario godendosi la vita da pirata, comprando equipaggiamenti con il proprio bottino personale, o acquistando nuove abilità... Tutto questo è la Fase Porto.

#### Il Bottino

Esistono due tipi di bottino in Skull Tales: il bottino personale di ogni pirata e il bottino della ciurma.

**Il bottino personale** è quello che ottiene ogni giocatore nelle sue avventure ed è rappresentato dalle monete che ottiene ispezionando, esplorando o raggiungendo obiettivi. A questo bottino si somma il salario che percepisce all'arrivo al porto, pari al valore riportato nella propria scheda.

**Il bottino della ciurma** è quello che accumula il capitano durante la fase viaggio sotto forma di merci, grazie agli abbordaggi, sommato al possibile bottino che può ottenere attraverso gli obiettivi del capitano in ogni avventura.

#### Mercanti

Ci sono una serie di mercanti residenti nell'isola a cui piace commerciare con i pirati e le loro mercanzie, molto più economiche di qualsiasi altro fornitore.

Ricava dalla tabella dei mercanti il valore totale delle merci commerciate durante i tuoi viaggi. Annota la quantità nel registro avventura del capitano nella sezione TESORO. Con questo danaro dovrai pagare la tua ciurma, effettuare nuove contrattazioni, o migliorare la tua nave.

Per procurarti provviste e rum per il seguente viaggio, questo è il luogo appropriato. Non dimenticarti di calcolare bene tutto quello di cui avrai bisogno per la tua prossima avventura, prima di prendere il largo come capitano.

#### Tabella dei Mercanti

PRODOTTO	VALORE
Oro e Gioielli	300
Metalli	200
Tessuti e Spezie	100
Tabacco	75
Schiavi	50
Rum	10
Provviste	10

#### La Taverna

È il luogo ideale per realizzare contrattazioni. Qui, il capitano sceglierà i nuovi membri della ciurma, pagando il costo di reclutamento, uguale al salario indicato nelle loro schede. Inoltre è il luogo dove pagherai i salari alla tua ciurma (giocatori e GP) una volta che ritorni da ogni avventura.

I Gruppi di Pirati (GP) hanno un salario di 30 monete. Se vorrai aggiungere ulteriori GP alla tua nave dovrai pagare 30 monete cadauno. Ricordati che il numero massimo di GP che puoi portare nella tua nave è pari a 6.

#### Gruppi di Pirati (GP)

- ♣ **Salario:** 30 monete.
- ♣ **Aggiunge 1D6 alla Abilità di combattimento.**
- ♣ **Gittata di successo:** 4-6
- ♣ **Morale:** Aggiunge 5 di morale alla ciurma, quando si unisce alla ciurma.  
Si abbassa di 1 il morale quando perdi 1 GP.
- ♣ **Abilità Speciali:** Quando raggiungi un'isola, prima di giocare la fase avventura, i GP possono realizzare una delle seguenti azioni:
  - ♣ 1.- **Raccogliere Provviste, ottenendo 1 token Provviste per la tua nave, per ogni GP.**
  - ♣ 2.- **Riparare la Nave, recuperando 1 punto Stiva o Vele per ogni GP.**Dovrai decidere cosa farà ogni GP, Riparare la nave o Raccogliere provviste.

#### Salari

Il capitano riceverà 50 monete come salario ogni volta che farà ritorno al porto, dopo aver portato a termine con successo un'avventura. Queste 50 monete verranno scontate dal bottino della ciurma.

Il resto dei personaggi e GP preleveranno dal bottino della ciurma il loro salario abituale, riportato nelle loro schede.

I giocatori possono reclutare degli alleati, per farsi accompagnare nelle loro avventure, pagando il loro salario. Quando ritorna da una qualche avventura, il giocatore dovrà pagare nuovamente il salario del suo alleato, se vorrà mantenerlo per la seguente avventura.

## Cantiere Navale




Una nave ha bisogno di migliorie e riparazioni per governare i mari. Questo è il luogo indicato per tali necessità. Consulta la seguente tabella per vedere i costi e le possibili migliorie che puoi apportare, come capitano, alla tua nave.

### Riparazioni e Migliorie

Riparazione completa della STIVA.	25 monete
Riparazione completa delle VELE.	25 monete
VELA ausiliaria. Aggiunge + 1D6 Velocità (Max.2).	50 monete
CANNONI. Aggiunge un token + 1D6 (max.5).	50 monete

Se hai perduto la tua nave puoi comprare una nuova nave ad un modico prezzo.

### Tipi di Navi

TIPO				COSTO
Corvetta	4D	6	2	150
Brigantino	3D	8	3	200
Scuna	2D	10	3	200

### Fabbro/Armaiolo

Qui, i personaggi possono acquisire nuove armi o equipaggiamenti necessari per la prossima avventura. Potranno anche vendere l'equipaggiamento (non iniziale) per metà del suo valore, arrotondando per difetto.

Consulta il mazzo di carte equipaggiamento e, una volta scelto, per acquistarlo pagare il costo indicato nella carta.

Se due o più giocatori vogliono la stessa carta e non ci sono più carte dello stesso equipaggiamento, risolvi la contesa con una prova contrapposta di Carisma.

Alcune carte hanno un'icona con un valore (Forza, Intelligenza o Agilità) o un'icona con un personaggio. Indicano i prerequisiti che devi avere per poterla usare.

Oltre alle carte equipaggiamento, un personaggio può acquistare un uncino o una gamba di legno standard per una ferita permanente subita. Annota l'acquisto nel registro avventura:

## Equipaggiamento Speciale

Oggetto	Costo	Descrizione
Uncino	10	Arma da Corpo a Corpo; causa 1 Danno. Puoi equipaggiarla in una mano con Ferita Permanente.
Gamba di Legno	10	Recupera 1 PA in una gamba con Ferita Permanente.

I personaggi possono avere fino a 3 carte equipaggiamento, escluso quello iniziale.

### Casa di Madame Claudie

Qui potrai trovare qualsiasi maestro d'armi, saggio o esperto pirata, in grado di insegnarti nuove tecniche e abilità, che ti saranno di grande aiuto nella tua carriera di pirata, previo pagamento di monete e Punti Prestigio.

Un personaggio sottrarrà dal suo bottino personale e dal suo prestigio il costo dell'abilità e la annoterà nel suo registro avventura. Alcune abilità richiedono di soddisfare un prerequisito per poter essere comprate dal tuo personaggio.

## ABILITÀ

### Ambidestro

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Combattimento Corpo a Corpo 3 o più.**

Il personaggio non riceve penalizzazione se usa la sua mano secondaria in CCC.

### Carica

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Durante l'azione Correre il personaggio può effettuare un CCC senza spendere PA.

### Riflessi Felini

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Destrezza 4**

Una volta per turno puoi far ripetere il tiro di qualsiasi numero di dadi, ad un nemico che ti ha attaccato a distanza.

### Sleale

**Costo: 75 Monete**      **Prestigio: 40**

**Requisito: Intelligenza 3**

Quando viene attaccato Corpo a Corpo (CCC) può far ripetere il tiro di un dado al nemico.



### Eloquenza

**Costo: 75 Monete**      **Prestigio: 50**

Il personaggio può spendere 1 PA per Insultare uno o più nemici adiacenti, per guadagnare un dado nel suo prossimo CCC contro quei nemici.

### Resistenza

**Costo: 75 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Forza 4.**

Il personaggio non perde PA quando viene ferito.

### Salto del Pollo

**Costo: 50 Monete**      **Prestigio: 30**

**Requisito: Destrezza 4**

Il personaggio spende solo 1PA per Saltare.

### Scherma

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Intelligenza 3**

Il personaggio aggiunge 1 al risultato dei tiri di CCC.

### Lottatore

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 30**

**Requisito: Forza 4**

I tuoi Combattimenti Corpo a Corpo senza armi che hanno successo infliggono 1 ferita, oltre a stordire. Puoi tirare 2D6 quando ti difendi senza armi.

### Fortunato

**Costo: 75 Monete**      **Prestigio: 40**

Quando il personaggio esplora con successo, pesca due carte e scartane una a tua scelta.

Aggiungi 1 ai tiri Esplorazione.

### Produttore di Grog

**Costo: 50 Monete**      **Prestigio: 30**

Recupera 2 Punti Destino quando Prendi Fiato.

### Guarigione

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Il personaggio può rimuovere 1 ferita saltando un turno completo.

### Precisione

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Il personaggio può rilanciare un dado del suo tiro di attacco a distanza. Inoltre ha gittata illimitata se usa il moschetto.

### Maestro dei Veleni

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 70**

All'inizio di un'avventura, il personaggio sceglie un'arma da corpo a corpo dal suo equipaggiamento che verrà considerata avvelenata. Tale arma provocherà una ferita extra. Il personaggio può ignorare lo stato Avvelenato spendendo 2PA.

### Sparo a Bruciapelo

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Il personaggio può realizzare un attacco CD contro un nemico adiacente tirando un dado in meno.

### Ricarica Rapida

**Costo: 75 Monete**      **Prestigio: 50**

Il personaggio spende solo 2PA per Ricaricare Armi da Fuoco.

### Veterano

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 60**

**Requisito: Intelligenza 3**

Il personaggio vince i pareggi durante le prove contrapposte.

### Sparo in Corsa

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Durante l'azione Correre il personaggio può effettuare un attacco CD senza spendere PA.

### Furtivo

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Destrezza 4.**

Un personaggio può spendere 2PA per muoversi furtivamente attraverso caselle con nemici adiacenti. Per usare Furtivo il personaggio non dovrà avere alcun nemico adiacente.

Il personaggio deve realizzare una prova di Destrezza 4. Se ha successo, il personaggio viene ignorato da qualsiasi nemico fino alla fine del turno di gioco.

Un nemico o personaggio può attraversare una casella occupata da un personaggio Furtivo, ma non può terminare il movimento in questa.

Un personaggio Furtivo non ostacola la linea di vista.

### Medico

**Costo: 150 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Intelligenza 4**

Una volta per turno il personaggio può curare una ferita a se stesso o ad un altro personaggio adiacente, spendendo 3 PA. Il personaggio che cura la ferita fa avanzare di 1 casella il proprio Indicatore di Prestigio mentre il personaggio curato retrocede di 1.

### Impallinatore

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Le tue armi da fuoco causano una ferita extra.

### Truffatore

**Costo: 75 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Intelligenza 4**

Il personaggio paga la metà del costo, arrotondando per eccesso, per qualsiasi carta equipaggiamento o Alleato.

### Inarrestabile

**Costo: 70 Monete**      **Prestigio: 30**

**Requisito: Forza 4**

Il personaggio può spingere un nemico, spendendo 1PA e superando una prova contrapposta di Forza contro quel nemico. Se ha successo, sposta il nemico di 1 casella in qualsiasi direzione.

### Usuraio

**Costo: 50 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Intelligenza 3**

Raddoppia il valore delle monete che riceve Ispezionando.

### Logorroico

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

Guadagna 1 Punto di Carisma permanente e raddoppia i Punti Prestigio ricevuti sconfiggendo un nemico.

### Sciamano Vudù Livello II

**Costo: 100 Monete**      **Prestigio: 50**

**Requisito: Vudù**

Può aggiungere le carte di livello 2 al suo mazzo e selezionare fino a 5 carte per avventura.

## ALTRE ABILITÀ

Le seguenti abilità sono proprie di alcuni personaggi e non possono essere comprate:

### Magia Totem

Il personaggio dispone di 4 totem e 4 incantesimi totem (8 carte) per lanciare le sue magie. Dovrà scegliere quale totem equipaggiare all'inizio dell'avventura e potrà cambiare totem durante il suo turno.

Quando un personaggio ha equipaggiato un totem, sostituirà i valori della sua scheda con quelli della carta.

Il personaggio potrà usare solamente la carta incantesimo del totem corrispondente.

Alcuni incantesimi totem richiedono un costo in PA per essere lanciati. L'incantesimo totem "Caccia del Lupo" non richiede PA.

Il personaggio può cambiare totem spendendo i PA indicati nella carta e applicandone immediatamente gli effetti. Il totem scartato si colloca nello spazio di ricarica del Tabellone Avventura come se si trattasse di un incantesimo. Non potrai utilizzarlo nuovamente fino a che non si sarà ricaricato.

### Vudù

All'inizio di ogni avventura, potrai selezionare 4 carte vudù e usarle come indicato nella loro descrizione.

Alcune carte vudù hanno un costo in PA per poter essere usate.

Una volta usata la carta vudù, dovrai collocarla nello spazio di ricarica del Tabellone Avventura, affinché l'incantesimo si ricarichi nuovamente.

# Indice

Componenti di gioco.....	2	Obiettivi di Viaggio.....	25
<b>Fase Avventura.....</b>	<b>3</b>	La Ciumma.....	26
Componenti.....	4	Turno di Gioco.....	27
Schede PG e Nemici.....	5-6	Eventi.....	27
Preparazione.....	10	Turno del Capitano.....	28
Turno di Gioco.....	10	Turno dei Nemici.....	30
Eventi.....	10	Nemici Marini.....	31
Azioni.....	11	Fine della Fase Viaggio.....	33
Turno dei Nemici.....	16	Che fare con il Tesoro?.....	33
Fine della Fase Avventura.....	17	Abilità di Viaggio.....	34
Condizioni di un Personaggio.....	18	<b>Fase Porto.....</b>	<b>35</b>
Regole Aggiuntive.....	19	Il Bottino.....	35
Città <i>in rules</i> .....	19	Mercanti.....	35
Personaggi non Giocanti.....	19	La Taverna.....	35
Modalità Opzionali di Gioco.....	20	Cantiere Navale.....	36
Registro Avventura.....	21	Fabbro/Armaiolo.....	36
<b>Fase Viaggio.....</b>	<b>22</b>	La casa di Madame Claudie.....	36
Componenti.....	22	Abilità.....	36
Preparazione Viaggio.....	24	Altre Abilità.....	38

## CREDITI

### Autore del Gioco

David Illescas

### Illustratori

Eugenio Delgado - Francisco Arenas

### Disegno Grafico e Web

Yesica Caré - Santiago Jiménez

### Traduzione Italiana a cura di

Flavio Collovini, Daniele Silvi e Enzo Pisco

### Impaginazione

Santiago Jiménez - Yesica Caré

### Impaginazione Italiana

Mirko "Gotcha" Biagi

Sono passati più di due anni di lavoro costante e fatica per arrivare a questo punto.

La realizzazione di un sogno che si avvera grazie al vostro supporto continuo.

Questo gioco è la possibilità di rivivere tutte quelle avventure dei pirati che avevamo sognato quando eravamo bambini.

La mia profonda gratitudine alla mia famiglia, specialmente a Naty per la sua infinita pazienza, a tutti gli amici che si sono uniti a me lungo il percorso e, naturalmente, ai finanziatori, senza di loro tutto questo non sarebbe stato possibile.

Apprezziamo molto il sostegno dato dai social networks, forum, blog e Youtube.

Vogliamo ringraziare particolarmente:

Darkstone • Funnatic Channel • AIC Nosolodados







# Skull Tales



Coming Soon...