

FASE VIAGGIO

FASE NAVIGAZIONE	<p>Orologio</p> <ul style="list-style-type: none"> - Avanzare l'Orologio di +1 spazio (eccetto nel 1° Turno della Fase Viaggio) - Su 5/6 è notte - Ad 1 giro completo, è trascorsa 1 Giornata di Viaggio: il Capitano può spendere un Segnalino Provviste (altrimenti → -1d6 Morale) - In qualsiasi momento, il Capitano può spendere 1 Segnalino Rum per Giornata di Viaggio → + 1d6 Morale <p>Sporcizia</p> <ul style="list-style-type: none"> - Posizionare il Segnalino Sporcizia sul <i>Ponte Principale</i> o, se già presente, ruotarlo di 1 posizione - Se è in posizione III, invece di ruotarlo → -1 Morale <p>Postazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> - I PG ritornano alle Camerate, i  mantengono le postazioni del Turno precedente - Il Capitano sceglie una postazione - I PG in ordine decrescente di  scelgono una postazione (in caso di parità, il Capitano decide l'ordine) - I PG che controllano un Alleato, li assegnano ad una postazione seguendo lo stesso ordine - Solo 1 Pirata può decidere di rimanere nelle Camerate per mettere in atto un Intrigo - Il Capitano può ricollocare 1 o + PG in un'altra postazione → -1 Morale / PG riassegnato - Il Capitano assegna Incarichi ai  usando la sua Riserva di Punti Comando → -1 PC /  assegnato <p>PC = 1 +  del PG sul Ponte di Comando, se presente</p> <p>→ + 1  al PG sul Ponte di Comando (0 se è il Capitano) se viene usato almeno 1 PC</p> <ul style="list-style-type: none"> - I PC non usati vanno persi: <i>non</i> si accumulano fra un Turno e l'altro
TURNO DELL'EQUIPAGGIO	<ul style="list-style-type: none"> - Nell'ordine deciso dal Capitano, si risolvono gli Incarichi che ciascun , Pirata e Alleato svolgerà, a seconda della postazione occupata sulla Nave - Il Capitano esegue i Tiri relativi ai : <i>non</i> guadagna  nel farlo - Un PG /  sul Tabellone Abbordaggio non svolge alcuna Azione, a meno che non si incorra in un Abbordaggio in seguito nel Turno corrente - Durante il Turno dell'Equipaggio, il Capitano può decidere di iniziare un Combattimento Navale contro un Nemico <p>Stanchezza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ogni volta che un  esegue un Incarico, si Affatica → +1 posizione Fatica / Incarico (eccetto che per <i>Spostare Merci / Combattere in un Abbordaggio</i>) - Se in posizione Molto Stanco → Deve essere girato dal lato Esausto → <i>Non</i> può più svolgere Incarichi fino a che il Capitano non spende 1 PC per mandarlo a riposare nelle Camerate
FASE EVENTI	<ul style="list-style-type: none"> - Se la Nave è in Mare (<i>non</i> Attraccata su un'Isola) → Pescare una Carta Evento - Se l'Evento richiede un Tiro, lo effettua il PG (se ci sono + PG decide il Capitano) o, in sua assenza, il  che occupa la postazione indicata (<i>non</i> si Affatica) <p>Movimento Involontario della Nave</p> <p>La Nave Pirata mantiene il suo Orientamento quando è colpita da un Evento che la costringa a muoversi:</p> <p>Isole:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se un effetto di gioco costringe la Nave Pirata a spostarsi in una casella di un'Isola, posizionala immediatamente sull'ultima casella di costa che ha attraversato → La Nave subisce 2 Impatti nella Stiva <p>Scontro:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se un effetto di gioco costringe la Nave Pirata a Scontrarsi con un Nemico, posizionala sulla casella adiacente al Nemico prima dello Scontro → Entrambe le Navi subiscono 1 Impatto nella Stiva / Corpo del Nemico <p>Nebbia:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se un effetto di gioco costringe la nave ad andare oltre al bordo del Tabellone, mettila sull'ultima casella di mare disponibile → Avanza immediatamente l'Orologio di 1 spazio

<p>TURNO DEI NEMICI MARINI</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Distanza Nave / Nemico = Si considerano i <i>n° di esagoni vuoti</i> fra di loro (2 esagoni = distanza di 3) - Di Giorno, un Nemico appare a 3 caselle di distanza dalla Nave Pirata, nella direzione indicata dall'Orologio → Tira 1d6 → Metti la Prua del Nemico di fronte al lato dell'esagono che corrisponde al n° ottenuto dal Tiro - Di Notte un Nemico appare a 2 caselle di distanza - Se generato su una casella di un'Isola o al di fuori del Tabellone → <i>Non appare</i> → <i>Scartare l'Evento</i> - Se c'è un PG nella Coffa → Il Nemico può apparire a una distanza pari alla  del PG → Il PG guadagna 1  - Un PG nella Coffa <i>non</i> può evitare l'apparizione di un Nemico posizionandolo su una casella di un'Isola o al di fuori del Tabellone - Area di Effetto dei Nemici = Tutte le caselle che circondano il Nemico, ad una distanza pari a 5 - Se la Nave Pirata è all'Interno dell'Area di Effetto di un Nemico → Il Nemico è Attivo - Se la Nave Pirata lascia l'Area di Effetto di un Nemico → Applicare la Perdita di Morale (<i>in rosso</i>) indicata sulla <i>Scheda Nemico</i> → Il Nemico diventa Inattivo
<p>FINE DELLA FASE VIAGGIO</p>	<p>Successo </p> <p>Se la Nave Pirata Attracca all'Isola col Segnalino Obiettivo 1 dopo avere terminato il Turno dell'Equipaggio e in assenza di Nemici Aggressivi Attivi (a 5 caselle o meno dalla Nave) sul Tabellone → Tutti i Pirati e Alleati convertono i loro  in : i Pirati aggiornano i loro Marcatori di  → I Pirati (<i>escluso il Capitano</i>) guadagnano la metà dei  accumulati dagli Alleati che hanno contrattato</p> <p>Combattimento Navale Se la Nave Pirata <i>non</i> è stata nè <i>Affondata</i> in un Combattimento Navale nè si è <i>Arresa</i> durante un Abbordaggio, ma tutti i PG sono  in Infermeria → Il Capitano sceglie se giocare lo <i>Scenario Allegato I "Naufrazio"</i> o l'<i>Allegato II "Fuggendo dalla Morte"</i></p> <p>Resa Se durante un Abbordaggio tutti i  sono  in Infermeria o il Capitano decide di <i>Arrendersi</i> → Giocare lo <i>Scenario Allegato II "Fuggendo dalla Morte"</i></p> <p>Nave Affondata Se la Nave Pirata viene <i>Affondata</i> durante un Combattimento Navale → Giocare lo <i>Scenario Allegato I "Naufrazio"</i></p> <p>Ammutinamento Se il Morale raggiunge lo 0 e nessun PG ha provocato un Ammutinamento → Il resto dell'Equipaggio si ribella e abbandona i PG su un'Isola deserta → I Giocatori perdono qualsiasi Alleato che hanno e procedono a giocare lo <i>Scenario Allegato I "Naufrazio"</i> + → I PG perdono tutti i  e gli Oggetti annotati nei rispettivi <i>Fogli di Registrazione</i> (<i>esclusa</i> la dotazione iniziale) → Il Capitano perde l'intero Bottino dell'Equipaggio annotato sul suo <i>Foglio di Registrazione</i></p>

AZIONE	DOVE	CHI	DESCRIZIONE INCARICO / TIRO	
ASSISTERE	PONTE PRINCIPALE (COPERTA)	1 PG	Tiro di  : 4  → Guadagna 1  → 1 PG o 1 PG  rimuovono tutte le  e si spostano nelle Camerate	1
FARE PULIZIA		1 PG e 2 	- Se c'è almeno 1  o 1 PG posizionato è possibile ruotare il Segnalino Sporczia diminuendo il livello di sudiciume di - 1 o rimuoverlo se è a 1 - 1  → Il Capitano può assegnarlo alla Pulizia - C'è <i>ancora</i> della Sporczia → 1 eventuale PG assegnato al Ponte Principale può effettuare un Tiro di : 5  → Il livello di Sporczia si abbassa di - 1 e guadagna 1 	1 (NO per Spostare Merci)
RIPARARE			- Ogni  sul Ponte Principale può fare un Tiro di : 5  → Ripara 1 Impatto nelle Vele o nella Stiva - 1 PG può fare un Tiro di : 4  → Ripara 1 Impatto nelle Vele o nella Stiva e guadagna 1 	
SPOSTARE MERCI			- Riposizionare una Merce consente di scambiare la posizione di 2 Segnalini, o spostare un Segnalino Merce in uno spazio vuoto - Azione consentita una volta per Turno - Questo Incarico <i>non</i> produce Affaticamento , quindi può essere eseguita un'ulteriore Azione (ma <i>solo</i> sul Ponte Principale) nello stesso Turno - Almeno 1  sul Ponte Principale → Il Capitano può scartare (gettare a mare) o riposizionare un qualsiasi numero di Segnalini Merce o Cannone - 1 PG (e nessun  sul Ponte Principale → Il Capitano può scartare o riposizionare 1 Segnalino Merce o Cannone per Turno	
AVVISTARE	COFFA	PG	- Durante il Movimento della Nave se un Segnalino Obiettivo <i>non</i> rivelato è ad una distanza ≤ alla  del PG sulla Coffa : → <i>Gira</i> automaticamente il Segnalino → Il PG guadagna 1  - Se tutti i Segnalini Obiettivo sono stati rivelati tranne quello dell' Isola Obiettivo 1 , si <i>rivela</i> immediatamente il Segnalino rimanente ma in tal caso <i>nessuno</i> guadagnerà 	1
CARTOGRAFIA	CASTELLO DI PRUA	PG	Tiro di  : 5   → Posiziona 1 Segnalino  sopra 1 Segnalino Obiettivo a scelta   → Guadagna 1  Al 3° Segnalino  posizionato → <i>Rivela</i> il Segnalino Obiettivo e rimuovi i Segnalini 	1

INTRIGO	CAMERATE	1 PG (± 1 )	<ul style="list-style-type: none"> - Il Capitano, insospettendosi quando 1 PG rimane nelle Camerate, può mettere 1  sulla casella Sorveglianza - Il PG decide se nascondere in una mano 1  (o <i>nulla</i>) del tipo: <ul style="list-style-type: none"> - Oro - Svaligiare → Il PG ruba 1d6 + 3  del Bottino dell'Equipaggio - Argento - Diffamare → Il PG guadagna 3  - Rame - Sgraffignare → Il PG rimuove dalla Stiva 1 Segnalino Rum per recuperare tutti i suoi <ul style="list-style-type: none"> o → Il PG rimuove dalla Stiva 1 Segnalino Provviste per rimuovere tutte le sue  - Se il Capitano ha messo 1  in Sorveglianza, il Capitano sceglie segretamente 1  Oro / Argento / Rame: <ul style="list-style-type: none"> - Se il PG non ha nulla in mano → <i>Non</i> succede nulla - Se Capitano e PG hanno 1  dello stesso tipo → Il PG è stato colto <i>in flagrante</i>: <ul style="list-style-type: none"> → Il PG perde 5  → Il PG <i>non</i> può più intraprendere un'Azione Intrigo per il resto della Fase Viaggio 	3 / - 5
	RIPOSARE		I  mandati dal Capitano (con i PC) a Riposare smaltiscono tutto il loro Affaticamento	
AMMUTINAMENTO		1 o + PG	<ul style="list-style-type: none"> - Se il Segnalino PG che indica i  di uno dei tuoi Alleati supera il Segnalino Bandiera Pirata → Perdi automaticamente il Capitanato → Giocare il <i>Capitolo "Naufragio"</i> - Se l'Indicatore di Fiducia di 1 PG supera il Segnalino Bandiera Pirata sull'Indicatore del Morale, il PG può provocare un Ammutinamento: <ul style="list-style-type: none"> - Può partecipare <i>facoltivamente</i> qualsiasi altro PG che abbia superato l'Indicatore del Morale (cd. Ammutinati, escluso il Capitano): <ul style="list-style-type: none"> - I PG trasformano i loro  in  - Il Segnalino Fiducia dei PG va posizionato sullo 0 - L'Indicatore del Morale va posto sul 20 - Gli Ammutinati e il Capitano prendono 1  per ogni 10  che hanno in quel momento e decidono con quante  (minimo 1) partecipare all'Offerta per il Capitanato: <ul style="list-style-type: none"> - I Giocatori coinvolti <i>contemporaneamente</i> mostrano le  che tengono nel pugno della mano - Chi ha puntato il > n° di  verrà nominato Capitano e acquirerà le Carte Incarico del precedente Capitano - Tutti i Giocatori che hanno fatto un'Offerta perdono - 10  per ciascuna  puntata - Lo Sparggio va risolto con un Tiro Contrapposto di  	

<p style="text-align: center;">CURARE</p>	<p style="text-align: center;">INFERMERIA</p>	<p style="text-align: center;">PG / </p>	<p>- Quando un PG o un  finisce  viene messo in salvo dal resto dell'Equipaggio ed immediatamente collocato in Infermeria:</p> <p>PG</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perde tutti i suoi  - All'inizio del successivo Turno dell'Equipaggio, se effettua con successo un Tiro di : 4 può rimuovere 1  - Se un altro PG effettua un'Azione Assistere con successo, può rimuovere tutte le  <p></p> <ul style="list-style-type: none"> - Rimarranno  fino a quando un PG non effettuerà con successo sul Ponte Principale l'Azione Assistere durante la Fase Incarichi durante il Turno dell'Equipaggio 	<p style="text-align: center;">- TUTTI</p>
<p style="text-align: center;">RISERVA PUNTI COMANDO</p>	<p style="text-align: center;">PONTE DI COMANDO</p>	<p style="text-align: center;">1 PG</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il Capitano dispone di una Riserva di Punti Comando pari a 1 +  del PG (può essere lui stesso) posizionato sul Ponte di Comando - Se il Capitano usa almeno 1 PC, il PG assegnato al Ponte di Comando guadagna 1  (<i>nessuno se questo PG è il Capitano stesso</i>) - I PC non usati vanno persi: <i>non</i> si accumulano fra un Turno e l'altro 	<p style="text-align: center;">1 se PC usati</p>
<p style="text-align: center;">ABBORDAGGIO</p>	<p style="text-align: center;">BORDO</p>	<p style="text-align: center;">MAX 4 PG MAX 6 </p>	<p>Nel Tabellone Abbordaggio i PG e i  si preparano per la manovra di Abbordaggio</p>	
<p style="text-align: center;">SPARARE</p>	<p style="text-align: center;">ARTIGLIERIA Combatt Navale</p>	<p style="text-align: center;">1 PG e 1  o PG = n° Cannoni (Max 3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un singolo  può sparare tutti i Cannoni - Se <i>non</i> ci sono  ogni PG (max 3) può Fare Fuoco con 1 Cannone tirando 1d6  → Guadagna 1  - Un PG può fare uso di una delle 3 Manovre di Combattimento disponibili (vedi Combattimento Navale) 	<p style="text-align: center;">1</p>

<p style="text-align: center;">ESPLORARE</p>	<p>ISOLA</p>	<p>CAPITANO X  X PG</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Per Attraccare ad un'isola, il Capitano deve terminare il  in una casella con una Pergamena e <i>non</i> ci devono essere Nemici Attivi sul Tabellone - Quando la Nave attracca ad un'Isola, <i>non</i> pescare Carte Evento durante quel Turno Esplorare: - Il Capitano assegna un n° qualsiasi di  all'Esplorazione e ciascun PG, incluso il Capitano, decide se unirsi all'Esplorazione o rimanere sulla Nave Prendere la Scheda Esplorazione Isola: - Il Capitano lancia 1d6 per determinare quale <i>tipo</i> di Isola verrà esplorata - Il Capitano tira 1d6 per ciascun  per determinare <i>cosa</i> trova Esplorando l'Isola - I PG che si sono uniti all'Esplorazione eseguono un Tiro di  e tengono il dado con il risultato maggiore per individuare la riga corrispondente sulla Scheda Esplorazione : - Se un PG trova qualcosa guadagna 2  - Se <i>non</i> trova nulla perde 1  - Se il risultato è  o "Eliminato", perde 2  - I  ritornano nelle Camerate in stato "Riposato" 	<p>2 / 1 / -2</p>
<p style="text-align: center;">ESEGUIRE UN INCARICO</p>		<p>CAPITANO</p>	<p>Il Capitano può iniziare ad eseguire o portare a termine un Incarico sull'isola, seguendo le istruzioni riportate sulla Carta Incarico</p>	
<p style="text-align: center;">SEPELLIRE UN BOTTINO</p>		<p>CAPITANO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Il Capitano può decidere di seppellire in un'unica Isola una <i>quantità a sua scelta</i> di Bottino dell'Equipaggio - Annota la <i>lettera</i> che identifica l'Isola e la quantità di  sottratte dal Bottino dell'Equipaggio. - Il Capitano può recuperare la totalità o parte delle  nascoste ritornando su quell'Isola durante un <i>futuro Viaggio</i> - Un PG che ha <i>perso il Capitano</i> e ha Seppellito delle  può recuperare il Bottino e tenerlo per sé, nel caso dovesse tornare sull'Isola 	

SARTIAME	MANOVRARE	X PG e / X  = n° Vele	<ul style="list-style-type: none"> - Indica il n° di Vele della Nave: + alto è, + veloce sarà la Nave - Indica con un Segnalino Impatto il n° di Vele di cui disponi - Il Sartiame ammette un n° di PG e/o  = al n° di Vele funzionanti della Nave - I PG e/o  posti su una Vela possono fare un Tiro di Velocità per aumentare il Movimento della Nave (Manovra) - Il Segnalino Impatto va spostato di una casella <i>verso destra</i> quando il Sartiame subisce 1 Impatto 	
TIMONE	NAVIGARE	1 PG	<ul style="list-style-type: none"> - Per Muovere la Nave è obbligatorio posizionare 1 PG in questa locazione - È la postazione in cui il Timoniere guida la Nave seguendo le istruzioni del Capitano - Ammette 1 solo PG - Un PG che si trova al Timone e ottiene almeno un  in un Tiro di Velocità guadagna 1  	1
STIVA		-	<ul style="list-style-type: none"> - È il luogo in cui si ripongono le Merci, i Cannoni e altro durante il Viaggio - <i>Nessun</i> membro dell'equipaggio può stare nella Stiva - La Stiva è divisa in 10 colonne di 2 caselle ciascuna - In ogni casella si può piazzare 1 Segnalino Merce o 1 Segnalino Cannone, iniziando dalla colonna con le caselle "1" e proseguendo verso sinistra - Durante la traversata la Nave può subire Impatti nella Stiva: quando ciò accade, si colloca 1 Segnalino Impatto per ridurre la capacità della Stiva (riduce la Stiva di una intera colonna) sulla colonna che si trova più a sinistra e lo si sposta a destra di 1 spazio per ogni Impatto ricevuto - Ogni Segnalino Merce o Cannone che si trova in una colonna dove viene posizionato il Segnalino Impatto è perduto e va <i>scartato</i> 	
	<ul style="list-style-type: none"> - Ogni Segnalino  rappresenta 10 Marinai - Il Capitano è libero di assegnarli alle varie Location per svolgere diversi Incarichi, aumentando il loro livello di Affaticamento - Sono fondamentali in caso di Abbordaggio e Combattimento Navale - Una Nave può avere un max di 6  - Hanno valore 1 in tutte le statistiche (      - Possono effettuare Tiri per un Evento Viaggio che riguardi la loro Postazione <i>quando non</i> c'è alcun PG per risolvere l'Evento → Questo <i>non</i> conta come Azione e quindi <i>non</i> produce <i>Affaticamento</i> - Quando 1  viene eliminato → Il Capitano sottrae - 3 al Morale - Quando subisce un Impatto → Aggiungi un Segnalino  sul suo Segnalino per indicare che è stato ferito - Se subisce un 2° Impatto → Il  viene collocato in Infermeria - Non può essere riutilizzato fino a quando un PG sulla postazione di Manutenzione effettui un'Azione Assistere con <i>successo</i> 			

MOVIMENTO (NAVIGAZIONE e MANOVRARE)

- Solo il **Capitano decide come e dove** si muove la Nave sulle Tessere Viaggio
- Per poter eseguire qualsiasi  (indotto da Vento, Correnti Marine o altro) è necessario che **1 PG** venga assegnato al **Timone**
- Nel corso dello **stesso Turno**, una Nave o un Nemico Marino possono eseguire **tutto o parte del loro** , effettuare un **Abbordaggio** e un **Combattimento Navale** ed *eventualmente* proseguire il 
- La Nave, per ogni  speso, può spostarsi in una delle **3 caselle** che ha di fronte a sé, indicate in bianco sul suo Segnalino esagonale: **Prua** (casella *frontale*), **Babordo** (casella a *sinistra*) e **Tribordo** (casella a *destra*)
- La Nave può anche **ruotare** sulla stessa casella, per cambiare il suo **Orientamento**: può girare **a Babordo o Tribordo di 60 °** spendendo **1** 
- Il  della Nave dipende dai seguenti **Fattori**:
 - Il peso del Carico trasportato dalla Nave nella **Stiva (Indice di Carico)**
 - Il **Tiro di Velocità**, determinato dall'**Abilità** del **Timoniere** di sfruttare le correnti Marine (**Navigazione**) e
 - Dall'impulso del Vento sul **Sartiame (Manovra)**
- Il n° **max** di dadi che si possono tirare per il  è = a **5**
- I dadi relativi ai  vengono lanciati dal **Capitano**
- La Nave può realizzare **1**  per ogni  ottenuto
- *Non* si guadagnano  per tali 

Indice di Carico (IC):

- È identificato da un **colore e n°** all'interno della **Stiva** (verde, giallo o rosso)
- Quando posizioni le tue **Merci, Provviste o Cannoni**, inizia occupando le caselle **verdi** di *destra* (**Indice di Carico = 2**) e continua a caricare procedendo verso l'estremità opposta della Stiva
- Quando inizi ad occupare le caselle **gialle**, l'**IC** passa a **3**
- E quando si arriva alle caselle **rosse** a **4**
- Quanto **+ piena** è la **Stiva**, tanto **>** sarà l'**IC** e **lenta** la **Nave**

Navigazione:

- Il **PG** assegnato al **Timone** tira **1d6** (+ **Bonus** per le **Abilità**)
- La Nave può eseguire **1**  per ogni risultato ottenuto che superi il valore di **IC**
- Il **PG** guadagna **1**  se ha ottenuto almeno **1** 

Manovrare:

- Ogni **PG** e  assegnato al **Sartiame** può tirare **1d6** (+ i loro **Bonus** per le **Abilità**)
- La Nave può eseguire **1**  per ogni risultato ottenuto che superi il valore di **IC**
- Il **PG** guadagna **1**  se ha ottenuto almeno **1** 

→ Il **N° complessivo di**  ottenuti con **Navigazione** e **Manovra** costituisce il **Tiro di Velocità** che determina il  **totale** della Nave

NEMICO	AGGRESSIVO	NEUTRALE	PASSIVO
INATTIVO	- Si muove di 1 casella per Turno verso la Nave Pirata	- Rimane fermo nella sua casella	- Si muove di 1 casella per Turno verso il suo obiettivo + vicino
ATTIVO	- Si muove verso la Nave Pirata in modo ottimale per fare un Combattimento Navale - Se dopo aver usato la Potenza di Fuoco , ha ancora  <i>residuo</i> , tenta un Abbordaggio	- <i>Non</i> si muove - Diventa Aggressivo se attaccato	- Cerca di allontanarsi dalla Nave Pirata nel modo + veloce possibile - Se può Far Fuoco , lo fa prima di muoversi - <i>Non</i> effettuano Abbordaggi (si difendono solo)
SCONFITTO	- Quando la sua Stiva / Corpo raggiunge 1 → Ricompensa = Morale (in grigio)		
CATTURATO / ARRESO	- Quando la sua Capacità di Combattimento raggiunge lo 0 → Ricompensa = Morale (in grigio)		

DESCRIZIONE NEMICI

<p align="center">BALENA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Animale Marino - Nemico Neutrale: rimane immobile se nessuno la attacca. Nel momento in cui riceve 1 Impatto, il suo comportamento diventa Aggressivo e prova a colpire la tua Nave - <i>Dopo l'Attacco</i>, si allontana dalla Nave (in una <i>casella adiacente</i>) per ripetere nuovamente l'Attacco - Vele Iniziali: Tira 3 dadi e ha successo con 4-5-6 - Corpo Iniziale: 10 - Morale: se sconfitta, vinci 3 Punti Morale e se scappi ne perdi 3 Regole Speciali: - Speronare: se muovendosi finisce sulla stessa casella della Nave Pirata, questa riceve automaticamente 2 Impatti nella Stiva - <i>Non</i> può essere Abbordata - Se <i>Sconfitta</i> (Corpo distrutto), guadagni 2 Segnalini Provviste e 1 Segnalino Merci a caso 	<p align="center">NAVE FANTASMA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nave - Nemico Aggressivo - Vele Iniziali: Tira 2 dadi e ha successo con 4-5-6 Regole Speciali: - <i>Non</i> può attaccare o essere attaccata in nessun modo, puoi solo fuggirle - Se è Attiva (Nave Pirata nella sua Area di Effetto) si considera sempre che è Notte - Se <i>all'Inizio del suo Turno</i>, la tua Nave si trova all'interno della sua Area di Effetto (Nave Attiva), riduci di -1 il Morale - Se <i>all'Inizio del suo Turno</i>, la Nave si trova al di Fuori della sua Area di Effetto, la Nave Fantasma (Inattiva) viene rimossa dal Tabellone
<p align="center">GALEONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nave - Nemico Aggressivo - Vele Iniziali: Tira 4 dadi e ha successo con 5-6 - NA Iniziali: 10. Tira 5 dadi e ha successo con 5-6 - Stiva Iniziale: 10 - Potenza di Fuoco: Tira 5 dadi e ha successo con 4-5-6 - Morale: se sconfitto, guadagni 8 Punti Morale e se scappi ne perdi 3 Regole Speciali: non ne ha 	<p align="center">GRANCHIO DI PIETRA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Evento Nemico (<i>senza Scheda Nemico</i>) Regole Speciali: Difesa: 3 - Il suo Attacco è 1 Impatto automatico alla tua Nave <i>all'Inizio di ogni Fase Evento</i> - La tua Nave <i>non</i> si può <i>muovere</i> fino a quando <i>non</i> lo distruggi - Per distruggerlo, fai fuoco con la tua Potenza di Fuoco contro la sua Difesa e piazza un Segnalino Impatto sulla Carta finchè ne piazzati 3
<p align="center">MOSTRO MARINO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Animale Marino - Nemico Aggressivo senza Orientamento: può spostarsi verso uno <i>qualsiasi</i> dei 6 lati della casella esagonale - Vele Iniziali: Tira 3 dadi e ha successo con 3-4-5-6 - NA Iniziali: 4. Tira 4 dadi e ha successo con 3-4-5-6 - Corpo Iniziale: 6 - Morale: se lo sconfiggi guadagni 5 Punti Morale e se scappi ne perdi 4 Regole Speciali: - Usa tutta la sua Velocità per cercare di raggiungere la casella dove si trova la tua Nave (ed entrarci) - Se ha successo, attacca con i suoi 4 tentacoli (o meno se ha già preso Impatti): lancia 1 dado per ogni Tentacolo Attivo - <i>Non</i> può essere Abbordato, ma può essere attaccato con la tua Potenza di Fuoco quando si trova nella stessa casella della tua Nave 	<p align="center">NAVE MERCANTILE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Nave - Nemico Passivo - Vele Iniziali: Tira 2 dadi e ha successo con 5-6 - NA Iniziali: 3. Tira 3 dadi e ha successo con 5-6 - Stiva Iniziale: 8 - Potenza di Fuoco: Tira 4 dadi e ha successo con 5-6 - Morale: se la sconfiggi guadagni 5 Punti Morale e se scappi ne perdi 3 Regole Speciali: - Il suo Obiettivo è raggiungere l'Isola più vicina (tra N, S, E o W). Se la raggiunge, è riuscito a fuggire e il suo Segnalino viene <i>rimosso</i>. Perdi 3 Punti Morale

DESCRIZIONE NEMICI

VORTICE	<ul style="list-style-type: none"> - Fenomeno Naturale - Nemico senza Orientamento - <i>Non</i> si muove, <i>non</i> può essere <i>né</i> attaccato <i>né</i> sconfitto - Posizionarlo sotto il Segnalino Nave - Rimane sul Tabellone <i>fino alla fine della Fase Viaggio</i> - <i>All'inizio del Turno dei Nemici Marini</i>, se la tua Nave si trova sulla stessa casella o in 1 casella adiacente al Vortice (a 1 casella o meno), la tua Stiva subisce 1 Impatto - Se la tua Nave si trova all'interno della sua Area di Effetto (5 caselle in linea retta, Vortice Attivo) tira 1 dado: <ul style="list-style-type: none"> - Se il risultato è 4-5-6, la Nave Pirata viene attratta di 1 casella verso il Vortice (mantendo invariato il suo Orientamento) - Fino a che la tua Nave è nella sua Area di Effetto (Vortice Attivo) devi sottrarre 1 al risultato dei dadi tirati per il tuo  	SERPENTE MARINO	<ul style="list-style-type: none"> - Animale Marino - Nemico Aggressivo - Vele Iniziali: Tira 4 dadi e ha successo con 4-5-6 - Corpo Iniziale: 8 - Morale: se lo sconfiggi guadagni 6 Punti Morale e se scappi ne perdi 4 Regole Speciali: - Avvinghia: <ul style="list-style-type: none"> - Se entra nella stessa casella della tua Nave, la Stiva aumenta il suo Indice di Carico di +1 - Se <i>all'inizio del suo Turno</i>, è nella stessa casella della tua Nave, infligge 1 Impatto alla Stiva - Paralizza: se la tua Nave è a 1 casella o meno dal Serpente Marino, tutti i Tiri di Velocità del tuo Equipaggio (sia dei  che dei PG) subiscono una <i>penalità</i> di -1
TORRE DI GUARDIA	<ul style="list-style-type: none"> - Nemico Evento (<i>senza Scheda Nemico</i>) - Morale: se lo sconfiggi guadagni 3 Punti Morale e se scappi ne perdi 3 Regole Speciali: - Se la casella più vicina alla vostra Nave si trova a meno di 2 caselle di distanza, piazzare 3  sopra - Ha 2 cannoni con un raggio d'azione di 3 caselle che sparano contro la Velocità della tua Nave (il n° di dadi che la tua Nave tira al Tiro di Velocità) - Evitabile dal Castello di Prua con un Tiro di Difficoltà di  5 per guadagnare 2  	CUTTER	<ul style="list-style-type: none"> - Nave - Nemico Aggressivo - Vele Iniziali: Tira 2 dadi e ha successo con 4-5-6 - NA Iniziali: 5. Tira 5 dadi e ha successo con 4-5-6 - Stiva Iniziale: 8 - Potenza di Fuoco: Tira 4 dadi e ha successo con 4-5-6 - Morale: se lo sconfiggi guadagni 5 Punti Morale e se scappi ne perdi 2 Regole Speciali: non ne ha
MEGALODONTE	<ul style="list-style-type: none"> - Animale Marino - Nemico Aggressivo - Vele Iniziali: Tira 3 dadi e ha successo con 3-4-5-6 - Corpo Iniziale: 10 - Morale: se lo sconfiggi guadagni 5 Punti Morale e se scappi ne perdi 2 Regole Speciali: - Speronare: se, dopo essersi mosso, finisce nella stessa casella della tua Nave, infligge 2 Impatti alla Stiva - <i>Dopo l'Attacco</i>, si allontana dalla Nave (in una <i>casella adiacente</i>) per ripetere nuovamente l'Attacco - Masticare: se, <i>all'inizio del suo Turno</i>, si trova nella stessa casella della tua Nave, infligge 2 Impatti alla Stiva e 1 all'Equipaggio (Capac. di Comb) - Paura Atroce: <i>alla fine del suo Turno</i>, se la tua Nave si trova a 3 o meno caselle dal Megalodonte, diminuisce di -1 il Morale a meno che 1 PG al Ponte di Comando abbia successo in un Tiro di Difficoltà di  5 	PIRATI	<ul style="list-style-type: none"> - Nave - Nemico Aggressivo - Vele Iniziali: Tira 3 dadi e ha successo con 4-5-6 - NA Iniziali: 6. Tira 5 dadi e ha successo con 4-5-6 - Stiva Iniziale: 8 - Potenza di Fuoco: Tira 4 dadi e ha successo con 4-5-6 - Morale: se lo sconfiggi guadagni 5 Punti Morale e se scappi ne perdi 4 Regole Speciali: non ne ha

COMBATTIMENTO NAVALE

QUANDO?	<p>Durante il Turno dell'Equipaggio, il Capitano può <i>decidere</i> di iniziare un Combattimento Navale contro un Nemico</p>
NAVE PIRATA	<ul style="list-style-type: none"> - Potenza di Fuoco di una Nave è = al n° di Cannoni nella sua Stiva - Una Nave Pirata può usare i suoi Cannoni contro un Nemico <i>se l'Obiettivo</i> si trova a 2 caselle o meno dai fianchi della Nave - Per Fare Fuoco è <i>necessario</i> che un membro dell'Equipaggio sia stato assegnato all'Artiglieria: <ul style="list-style-type: none"> - 1  → Tira tanti dadi quanti sono i Cannoni della Nave Pirata e il  si Affatica - 1 o + PG (no  → Tirare 1d6 dado per ogni PG assegnato a un Cannone (max 3) - 1  e 1 PG → Il PG può fornire un bonus per un'eventuale Abilità che possiede, al Tiro di dadi da parte del   → Ogni risultato che supera il valore di Velocità del Nemico provoca 1 Impatto → Se un PG infligge 1 Impatto alla nave Nemica, guadagna 1 
NAVE NEMICA	<ul style="list-style-type: none"> - Le Navi Nemiche lanciano un n° di dadi = alla loro Potenza di Fuoco  → Per ogni risultato che rientra nel <i>range</i> di successo indicato sulla loro <i>Scheda</i>
EFFETTO DEGLI IMPATTI SULLA NAVE	<ul style="list-style-type: none"> - Quando la Nave Pirata o il Nemico causano 1 Impatto, viene tirato 1d6 per ogni Succ ottenuto e si verifica il tipo di danno corrispondente al risultato, sulla <i>Scheda Nemico</i> o sul <i>Tabellone Nave</i> - Ogni icona rappresenta la zona dove la Nave Pirata o il Nemico ha subito l'Impatto Effetto degli Impatti sulla nave Pirata: (1) Impatto sul Sartame: - Il n° di Vele diminuisce di - 1 - Se un  o PG si trova sulla Vela colpita, viene riposizionato automaticamente nelle Camerate, <i>senza</i> subire  (2-3) Impatto sull'Equipaggio: - Se un  finisce immediatamente , spostalo automaticamente in Infermeria. Il Capitano deciderà <i>quale</i>, tra tutti i  presenti sulla Nave, subirà l'Impatto (4-6) Impatto nella Stiva: - Il Segnalino Impatto si muove di una colonna verso <i>destra</i> - Se c'è un Segnalino in quella colonna, <i>scartalo</i> - Se la Capacità della Stiva della Nave raggiunge il valore 1 → La Nave è considerata Affondata
MANOVRE DI COMBATT (Regole Opzionali)	<ul style="list-style-type: none"> - Ci sono 3 Manovre di Combattimento che possono aiutare l'Equipaggio a superare gli scontri con i Nemici, soprattutto se si tratta di altre Navi - Queste Manovre possono essere eseguite <i>solo</i> se c'è almeno 1 PG nella zona Artiglieria: 1) Cambio di munizioni: - Se il Capitano lo ordina e la Nave ne dispone, si può sostituire le solite munizioni dei Cannoni con munizioni da mitraglia o proiettili a catena, <i>prima</i> di Fare Fuoco 2) Disalberare quella nave! (munizioni normali): - Se la Nave Pirata è adiacente ad un'altra Nave, 1 PG può sottrarre 1 al suo Tiro di Potenza di Fuoco per, in caso di , infliggere direttamente 1 Impatto alle Vele del Nemico <i>senza</i> dover fare il Tiro per determinare la zona d'Impatto 3) Fuoco d'Infilata (munizioni normali): - Se una Nave, Pirata o Nemica, è in grado di tracciare una <i>linea retta</i> dal punto da cui fa fuoco che attraversi il lato anteriore e posteriore (Prua e Poppa), o viceversa, della Nave attaccata, infligge 1 Impatto extra nella Stiva, se si ottiene almeno un Succ nel Tiro di Potenza di Fuoco

ABBORDAGGIO	
QUANDO?	<ul style="list-style-type: none"> - Nave Pirata e Nave Nemica si trovano sulla stessa Casella o a causa di una <i>Carta Evento</i> - Le Navi si fermano immediatamente: <i>non</i> possono muoversi perché sono legate fra loro con 2 Amarre (rappresentate nel <i>Tabellone Abbordaggio</i>).
CAPITANO E PUNTI COMANDO	I  smettono di svolgere le proprie funzioni. Il Capitano : spende Punti Comando per ricollocare i  nelle diverse postazioni sulla Nave (ma l'unica azione consentita è partecipare all'Abbordaggio).
	Se non ci sono  o PG sul Bordo del Tabellone Abbordaggio : il Nemico attacca normalmente. Il Capitano assegna gli Impatti fra i vari  (non ai Personaggi)
POSIZIONE 	6 caselle per i 
POSIZIONE PG	4 caselle per i Personaggi : 2 ai Cannoni Petrieri e 2 alle Caselle di Abbordaggio
POSIZIONE NA	10 caselle sulla Zona Nemica (Nemici impegnati nell'Abbordaggio NA): coprire con i Segnalini Vicolo Cieco le caselle <i>non</i> usate (vedere Scheda Nemico)
 FERITE NA	<p>Alla 1^a : Piazzare una </p> <p>Alla 2^a : Nemico Eliminato → Posizionare un Segnalino Vicolo Cieco</p>
AZIONI: ORDINE DI ATTIVAZIONE	
1	PG nella Nave Nemica. Azioni: <ul style="list-style-type: none"> - Combattere i Nemici - Tagliare le Amarre (Fine dell'Abbordaggio)
2	PG nella Nave Pirata. Azioni: <ul style="list-style-type: none"> - Abbordare - Far Fuoco con un Petriero - Sparare dalla Coffa - Combattere (vedi sotto)
3	Combattimento fra  e NA
4	Se l'Abbordaggio non è terminato: <ul style="list-style-type: none"> - Il Capitano sceglie la sua posizione - I PG che non si trovano nell'Infermeria o nelle Caselle di Combattimento nella Nave Nemica possono essere riassegnati: scelgono la loro posizione in ordine decrescente di  - Il Capitano può usare i suoi Punti Comando per spostare i  - Ritornare al punto 1
	Durante l'Abbordaggio <i>non avanzare</i> né l' Orologio né aumentare lo Sporco
	Durante l'Abbordaggio i  <i>non</i> si Affaticano ma mantengono l'affaticamento accumulato fino ad allora

Ad ogni Turno dell'**ABBORDAGGIO**, un PG può svolgere 1 sola ⚡:

DOVE	AZIONE ⚡	DESCRIZIONE / TIRO	✓ TIRO	✗ TIRO	⬆
CASELLA PETRIERO	Far fuoco con un Petriero	Tira i dadi 🎲: 5	1 🎲 ad 1 NA		+1 / ✓
COFFA	Sparare dalla Coffa	Tira i dadi 🎲: 5	1 🎲 ad 1 NA		+1 / ✓
NAVE PIRATA (CASELLA ABBORDAGGIO)	Combattere	Vedi sotto: Combattimento fra 🎲: NA			
	Manovra di Abbordaggio	Tira i dadi 🎲: 4	→ Sbarca sul Ponte Nemico (sposta la miniatura sulla Nave Nemica) → Svolgi subito 1 altra ⚡ → Combattere i Nemici → Tagliare le Amarre	-2 ⬆ + 🎲 → Vai in Infermeria → Perdi tutti i ⬆	
NAVE NEMICA (CASELLA ABBORDAGGIO)	Combattere i Nemici	Tira i dadi 🎲/🎲: 4	1 🎲 ad 1 NA	Prendi 1 🎲 🎲 → 🎲 → Vai in Infermeria → Perdi tutti i ⬆	+1 / ✓
	Tagliare le Amarre	Piazza 1 🎲 sulla 1 ^a Amarra Piazza 1 🎲 sulla 2 ^a Amarra → Fine dell'Abbordaggio (✓ automatici)	✓ automatico → Fine dell'Abbordaggio: - La Nave può tentare la Fuga al <i>prossimo Turno</i> tramite ⚡ (secondo normali regole) - I PG sulla Nave Nemica tornano alla Nave Pirata in una postazione di loro scelta - Rimuovere le 🎲 dai 🎲 <i>non</i> 🎲. Questi 🎲 rimangono sul Bordo		1
COMBATTIMENTO FRA 🎲 E NA		🎲 e NA tirano i dadi: - Tiro 🎲: 4 → Ogni PG sulle Caselle Abbordaggio può <i>supportare</i> 1 🎲 di sua scelta (non già supportato da un altro PG) aggiungendo il suo valore di 🎲/🎲 al risultato del 1d6 del 🎲 scelto. Assegnare le 🎲 di ciascun Tiro di Supporto → Ogni restante 🎲 aggiunge 1 dado (<i>tot max 5 dadi coi Tiri di Supporto</i>) alla Capacità di Comb. Tira i dadi. Assegnare le 🎲 - Tiro NA → N° dadi in base a NA rimasti → Vedi <i>Scheda Nemico</i> o <i>Carta Evento</i> per il range di ✓	🎲 (il Capitano sceglie) ai 🎲 NA 🎲 → 🎲 🎲 e va in Infermeria → NA Eliminato		1 / ✓
ESITO COMBATTIMENTO FRA 🎲 E NA	Sconfitta di tutte le NA	- Rimuovere le 🎲 dai 🎲 che non sono 🎲. Questi 🎲 rimangono sul Bordo - Il Capitano guadagna le ricompense previste (Morale / Bottino , ...) - Il Capitano può ordinare a PG e 🎲 di Saccheggiare il Nemico / Riparare la Nave	Saccheggio - <i>Fino</i> al valore di Capacità di Stiva / Potenza di Fuoco Nemico - 🎲 (per primi): Prendono 2 Merci / 1 Cannone (+ Fatica) - PG (solo se la Stiva ha spazio): Prendono 1 Merce ciascuno + 1 ⬆ Riparazione - 🎲 (per primi): Ciascuno tira 1d6: 4 (+ Fatica) - PG: Tirano i dadi 🎲: 4 + 1 ⬆ ✗ ✓ → Rimuovere 1 Impatto dalle Vele / Stiva - Il Capitano decide quanti 🎲 destinare al Saccheggio / Riparazione - Prima eseguono le loro azioni i 🎲, poi il Capitano e infine i PG (in ordine discendente di ⬆)		
	Tutti i 🎲 sono nella Infermeria	Il Capitano deve arrendersi → Giocare lo Scenario Allegato II "Fuggendo dalla Morte"			