



Skull Tales

- Regolamento -

Capitolo I

Benvenuto Mozzo!

Skull Tales è un gioco semi-cooperativo da 1 a 5 giocatori, che ti trasporterà nell'età d'oro della pirateria. Cerca di sopravvivere in un mondo di avventure fantastiche, mentre tenti di raccogliere oro e prestigio per diventare il Capitano dell'equipaggio di pirati ... *Yo-ho-ho e una bottiglia di rum!*

Naviga per i mari dei Caraibi, esplorando isole e città alla ricerca di fortuna e tesori, evitando i pericoli fino a raggiungere un porto sicuro. Spendi il tuo bottino nell'Isola Tortuga, per migliorare le tue abilità e il tuo equipaggiamento per affrontare nuove sfide.

Durante questa avventura, vivrai svariati eventi e avrai molte possibilità a tua disposizione.











Per questo motivo quando si presenta una situazione che non è specificamente contemplata in questo regolamento, o c'è disaccordo tra i giocatori rispetto all'interpretazione di una regola specifica, sarà il Capitano a decidere come procedere.

In questo gioco, si arrotonda sempre per eccesso.








Iconografia





Attributi

- Agilità 
- Carisma 
- Intelligenza 
- Forza 
- Movimento 
- Percezione 
- Punti Prestigio 
- Punto destino 
- Punto azione 
- Punti vita 










Combattimento

- Combattimento Corpo a Corpo 
- Combattimento a Distanza 
- Attacco Senza Armi 
- Ferita 
- KO 

Viaggio e Porto

- Punto fiducia 
- Punti morale 
- Gruppo di pirati 
- Unità di tempo 

Varie

- Monete 
- Successo 
- Due successi 
- Fallimento 
- Risultato Dadi 
- Testa 
- Croce 
- Permanente 
- Clima 
- Personaggio Giocante PG
- Personaggio Non Giocante PNG
- Segnalino Tessera ST
- Linea di Vista LdV
- Abbordaggio Nemico AN

CAPITOLO II Modalità di gioco

◆ La Sperimentata vita del Pirata ◆

Sappiamo che la vita dei pirati non è facile. Non puoi ritirarti senza esserti procurato un buon bottino; per questo devi vivere ogni genere di avventure, esplorando isole, città o grotte e affrontare nemici che non avresti mai immaginato esistessero, seguendo una campagna immersiva.

"Sei pronto a diventare una canaglia, un furfante ...?"

Campagne

Skull Tales è stato pensato per essere giocato in modalità Campagna, raccontando una storia che si sviluppa man mano che completi una serie di capitoli collegati da una trama.

I giocatori cooperano per completare con successo la Campagna attraverso i capitoli che la compongono e nello stesso tempo si contendono il ruolo di Capitano della nave.

Il Capitano ha numerosi vantaggi rispetto agli altri giocatori, come un maggiore stipendio, privilegi durante la permanenza al Porto e la facoltà di decidere su alcuni aspetti del gioco, come il posizionamento e gli attacchi dei nemici.

La durata delle campagne dipende dal numero di capitoli che le compongono. I libri delle campagne includono tutti i capitoli che devi affrontare e l'ordine con cui devi farlo per completarle.

Prima di iniziare una Campagna, ogni giocatore deve scegliere un Personaggio. Durante la campagna ogni giocatore cerca di migliorare abilità, armi e oggetti del proprio Personaggio, per renderlo il più ricco e famoso pirata di tutti i tempi.

Capitoli

Ogni capitolo presenta una serie di obiettivi da soddisfare e a seconda di ciò che si arriva a completare, è possibile ottenere diversi gradi di successo, e con esso ottenere diverse ricompense.

Inoltre, il raggiungimento degli obiettivi, determina anche se è possibile passare al capitolo successivo o se è necessario ripeterlo.

Ogni capitolo è diviso in 3 fasi: Avventura, Viaggio e Porto. Il Libro della Campagna, spiega come giocare i singoli capitoli e contiene le regole specifiche da applicare, che prevarranno sulle regole generali in caso di contraddizione. Inoltre, indica da quale fase iniziare ogni capitolo, i passi da seguire ed eventualmente se deve essere saltata qualche fase. La durata di un capitolo è compresa tra 120 e 150 minuti circa.

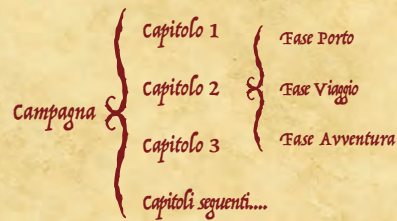
Fasi del capitolo

Ciascuna delle fasi che compone un capitolo può essere trattata come un gioco indipendente in Skull Tales. Ogni fase richiede una preparazione specifica, determinati componenti e presenta un flusso di gioco basato su Turni.

- ◆ Nella fase *Avventura*, esplori diversi luoghi, come isole, grotte, templi o città, alla ricerca di tesori e di prestigio.

- ◆ Nella fase *Viaggio* affronterai battaglie navali, abbordaggi e persino ammutinamenti, oltre agli stessi infidi mari dei Caraibi e le terribili creature che li abitano.

- ◆ La fase *Porto* si svolge nell'Isola Tortuga, dove hai il tuo quartier generale. Lì puoi migliorare la tua nave, il tuo equipaggio e, ovviamente, spartire il bottino ... yo-ho-ho!



Sete di avventura (Modalità veloce)

Tutti quegli intrepidi bucanieri che non sono interessati a dedicare l'intera vita alla pirateria, posso entrare direttamente in azione. Seleziona un capitolo a caso o un capitolo scelto da tutti i giocatori e segui le fasi in esso contenute, nell'ordine in cui sono riportate. Si raccomanda a tutti i marinai d'acqua dolce di affrontare nel loro primo viaggio il capitolo "Il segreto di Capitan Jones," della campagna "Ombre dei Caraibi".

Bucanieri solitari

In Skull Tales puoi giocare la Campagna in Modalità Solitario. La maggior parte delle regole sono applicabili alla Modalità Solitario, ma in alcuni casi troverai un riquadro di testo come il seguente, con una regola specifica per questa modalità.

I

Un riquadro di testo come questo, contiene qualche regola o chiarimento sulla Modalità Solitario.

Nella Modalità Solitario il giocatore sceglie un Personaggio come Capitano e 3 Alleati (vedi Modalità Alleato, a pagina 18).

Come Capitano, puoi assumere nuovi Alleati durante la fase Porto, pagandone il costo in ☀ e 🌊 indicato sulla loro Scheda Alleato. Devi pagargli il salario ogni volta che arrivi al porto. Anche se nella Fase Avventura, il numero massimo di Alleati che possono accompagnare il Capitano è 3, puoi assumere altri Alleati. La somma di Pirati più Alleati, però, non può mai essere superiore a 5.

Il Capitano paga gli Alleati con il bottino dell'equipaggio. Un Capitano che è naufragato o viene catturato (quando perdi un combattimento navale nella Fase Viaggio o l'equipaggio si è ammutinato), può scegliere tre Alleati per giocare l'avventura corrispondente.

CAPITOLO III Componenti



1 Regolamento



1 Libro della
Campagna



1 Blocchi
con Fogli di
Salvataggio



10 Dadi da 6
facce in due
colori



24 Gemme
colorate
(valore 24)



40 Monete (10 d'oro di
valore 10, 10 d'argento di valore
5 e 20 di bronzo di valore 1).



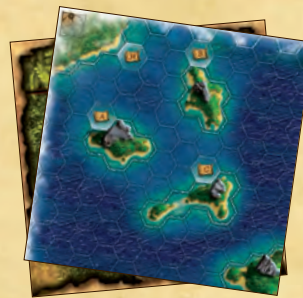
2 Tabelloni
Avventura/Viaggio



1 Tabellone Porto/
Abbordaggio



1 Tabellone
Aggiuntivo
Magia/Viaggio



4 Tessere grandi
Città/Viaggio



16 Tessere
piccole



5 Schede
riassuntive
Avventura/Viaggio



5 Schede riassuntive
Porto



12 Schede personaggio



9 Schede nemico

52 Miniature:



12 Personaggi: Giustiziere, Sciamano Vudù, Vedetta, Sicaria, Lupo di Mare, Liberto, Figlia del Capitano, Cuoco, Artigliere, Chirurgo, Strega, Mozzo



40 Nemici: 8 Giubbe Rosse, 2 Ufficiali, 6 Cannibali, 6 Scheletri, 6 Maledetti, 2 Mummie, 4 Ombralunga, 4 Mordistivali e 2 Aragoste Infernali

166 Carte Piccole:



69 Carte Equipaggiamento



41 Carte Ricerca



5 Carte Leggendarie

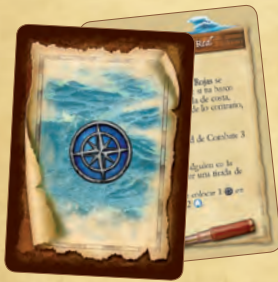


34 Carte Evento



17 Carte Magia

220 Carte Grandi:



64 Eventi Viaggio



25 Eventi Taverna



25 Eventi Mercato



25 Eventi Cappella



30 Eventi Molo



20 Eventi Villa



19 Dicerie



12 Incarichi del Capitano

233 Segnalini:



36 Segnalini tessera (ST)



1 Segnalino Bandiera Pirata



31 Segnalini Mercè e 2 Segnalini Speciali (Granchio e Torre)



10 Segnalini Nemico Sconfitto



8 Segnalini Arma da Lancio



5 Contatori di e 1 Indicatore



10 Segnalini Vicolo Cieco/Nascosto



1 Segnalino Zombi



8 Segnalini Nemico Marino + 3 dell'espansione



6 Segnalini Veleno



1 Segnalino Livello Difficoltà/Bussola



40 Segnalini Ferita



5 Segnalini Obiettivo



12 Segnalini Personaggio + 3 dell'espansione (Porto/Viaggio)



14 Segnalini Destino



8 Segnalini Stordito



12 Segnalini Impatto



6 Segnalini



11 Segnalini Porta



5 Segnalini Cannoni



1 Segnalino Sporcizia

CAPITOLO IV I Protagonisti

In Skull Tales, ogni giocatore assume il ruolo di un Personaggio (PG). Ogni personaggio ha un segnalino, una miniatura e una Scheda Personaggio in cui sono descritte le sue caratteristiche e abilità.

In alcuni capitoli potrebbero apparire **personaggi non giocanti** (PNG), che sono personaggi secondari che appaiono sporadicamente nell'avventura.

Sveglia Mozzo! Presta attenzione a queste definizioni:

◆ **Pirati:** rappresentano il Personaggio di ogni giocatore.

◆ **Alleati:** sono Personaggi che aiutano i Pirati e sono controllati dal giocatore. Solitamente seguono le stesse regole dei Pirati, anche se hanno meno azioni disponibili, ed hanno sia abilità che attributi diversi (Vedi Alleati a pagina 26).

◆ **Nemici** sono gli avversari dei Pirati.

Le schede Personaggio, Alleato e Nemico descrivono i loro attributi e abilità.

Pirati (Personaggi Giocanti)



Un pirata non può mai avere più **6** del numero indicato sulla sua Scheda Personaggio.

5. Combattimento Corpo a Corpo : indica il numero di dadi che tira il Pirata quando attacca in combattimento con armi da mischia.

6. Combattimento a Distanza : indica il numero di dadi che il Pirata tira quando attacca in combattimento con armi da fuoco o da lancio.

7. Forza : indica il numero di dadi lanciati in caso di Attacco senza Armi o per altre azioni legate alla Forza, come Spingere, Lanciare un'ascia, ...

8. Agilità : indica l'abilità del Pirata di schivare attacchi Nemici o di eseguire altre azioni, come Disinaggiamento o Saltare.

9. Intelligenza : utilizzata per superare prove e azioni legate all'intelligenza, come Rianimare un personaggio KO.

10. Percezione : usata per superare prove e azioni correlate alla Percezione, come Cercare all'interno di una stanza o una Tessera.

11. Classe del personaggio: indica la personalità, influenza la tipologia di nuove abilità che il Pirata può acquisire più facilmente.

12. Abilità: i Pirati hanno due tipi di abilità, una relativa alla Fase Avventura e un'altra per la Fase Viaggio. Puoi consultare l'elenco delle abilità a pagina 47.

13. Equipaggiamento iniziale: indica le armi e l'equipaggiamento con cui il Pirata inizia ogni Fase Avventura.

14. Salario: è l'ammontare di che il Pirata deve ricevere nella Fase Porto, quando raggiunge la sede della Fratellanza della Costa.

15. Carisma : questa caratteristica viene usata per provare ad ottenere il capitanato e per superare prove relative alla capacità di convincere compagni o PNG ad unirsi alla tua causa.

Tutti i pirati hanno una propria Scheda Personaggio che contiene un archetipo del pirata, con i suoi valori, abilità e attributi:

1. Archetipo: definisce l'incarico, la professione del Pirata. Il giocatore dovrà dare un nome al proprio Personaggio.


2. Punti azione : sono i punti a disposizione del Pirata per effettuare azioni e muoversi. Controlla le azioni disponibili a pagina 17. Quando un Pirata viene ferito, perde 1 fino a quando ritorna in piena salute. Tuttavia, questo effetto non è cumulativo, si può perdere solo un unico .

3. Vita : è la quantità totale di danno che può subire il Pirata prima di finire KO (vedere pagina 25). Ogni volta che un Pirata subisce una o più , posiziona sulla Scheda Personaggio il numero di Segnalini corrispondenti. Man mano il Pirata guarisce, si rimuovono i segnalini dalla sua Scheda Personaggio.

4. Punti Destino : questi punti hanno usi diversi e puoi spendere solo uno per turno. Non consuma e può essere utilizzato per:


- Rimuovere 1 .
- Effettuare un'azione extra dal costo di massimo 3 .
- Aggiungere +1 al risultato di ciascuno dei dadi tirati in un singolo lancio.
- Attivare determinate abilità. Ogni volta che usi un , rimuovi un segnalino .

Alleati

Un pirata può ottenere un Alleato durante la Fase Porto se lo assume pagandone il costo in  **3** e il salario **1**. Puoi controllare solo un Alleato per Capitolo o Avventura. L'Alleato rimarrà fedele al Pirata da un Capitolo all'altro se quest'ultimo pagherà il suo salario durante la Fase Porto.

In nessun caso ci possono essere più di 5 Personaggi in gioco tra Pirati e Alleati. Pertanto, se ci sono 5 giocatori, non si possono assumere Alleati.

Gli Alleati hanno una propria Scheda, con le loro caratteristiche e abilità. Le caratteristiche riportate sulla scheda solo le stesse della Scheda Personaggio, ad eccezione di:

◆ **Movimento**  **2**: indica di quante caselle si può muovere l'Alleato.


◆ **Punti Azione, Punti Destino**: le Schede Alleato non hanno queste caratteristiche.




Puoi trovare ulteriori informazioni sugli Alleati a pagina 26.







Nemici



Anche i Nemici dispongono di una Scheda contenente i loro valori e abilità, nonché indicazioni sul loro comportamento. Utilizzerai queste Schede nemico solo nella Fase Avventura.

1. **Movimento** : indica di quante caselle si può muovere il Nemico.


2. **Agilità, Forza e Intelligenza**   : proprio come i Pirati, i Nemici hanno queste caratteristiche che vengono usate nei possibili scontri.

3. **Vita** : è la quantità totale di ferite che il Nemico può subire prima di essere sconfitto. Quando un Nemico riceve tante  quante quelle indicati sulla sua Scheda Personaggio, la miniatura viene rimossa e viene posizionato un Segnalino Nemico Sconfitto a caso in quella casella.

4. **Prestigio** : questa icona rappresenta il Prestigio  che guadagna il Pirata che infligge il colpo finale a questo Nemico.

5. **Combattimento Corpo a Corpo ed a Distanza**  e :

queste caratteristiche rappresentano i valori con cui un nemico partecipa ad un combattimento. Quando i Nemici possono combattere in entrambi i modi, il regolamento determinerà quale dovrà essere usato in ogni occasione.

Il valore indica il numero di  inflitte, per ogni attacco a segno.

6. **Abilità**: come per i Pirati, ogni nemico ha una o più abilità da usare durante il suo turno.

7. **Comportamenti Possibili**: sono i possibili comportamenti che questo tipo di Nemico può adottare se non ha un Personaggio adiacente (vedi Movimento e Attacco dei Nemici, pagina 22).



Nota: questi attributi possono mostrare due valori diversi per la stessa caratteristica. I valori indicati a sinistra vengono usati in partite con 3 o meno Personaggi (Giocanti + Alleati), e i valori a destra in partite con 4 o 5 Personaggi.

Capitolo V Tiri di Dado

Durante la partita, spesso dovremo effettuare prove correlate ad abilità, combattimenti ed eventi, che devono essere risolte con Tiri di dado. In merito ai Tiri di dado, si deve tenere in considerazione:

◆ **Critico nei Tiri in Combattimento:** un risultato di "6", senza applicare modificatori al risultato, è chiamato "critico". Questo risultato non è influenzabile da alcuna penalità al Tiro.

Un Tiro Critico in attacco può essere bloccato solo da un altro Critico ottenuto dal difensore. Un attaccante causa una 6 extra per ogni critico ottenuto non annullato dal difensore.

◆ **Limite di Modificatori:** un Personaggio che ottiene numerosi modificatori che influenzano lo stesso aspetto di un Tiro, sia per effetto di carte che di abilità, si limita ad usare solo il modificatore più favorevole.

Esempio: la Sicaria ha imparato l'abilità Scherma (il Personaggio aggiunge +1 ai suoi tiri con gli oggetti Spada o Daga). Usa le Spade Siamesi (aggiungi +1 all'attacco). Attaccando uno Scheletro, la Sicaria può usare solo un modificatore +1.

◆ **Limite dei Dadi:** il numero massimo di dadi che possono essere lanciati in qualsiasi tiro è 5.

I Tiri di dado possono essere di diversi tipi:

Tiri di Difficoltà

Quando è necessario eseguire una Tiro di questo tipo, viene indicata una caratteristica che corrisponde al numero di dadi da tirare, con un valore da superare. Ottieni un successo per ogni dado che supera il numero indicato.

Se un Tiro di Difficoltà mostra un numero racchiuso tra parentesi (x), indica che è necessario ottenere almeno tanti successi quanto quelli indicati da quel numero per superare la prova. Alcune carte, prevedono anche

Tiri di abilità e riporteranno icone come ✓ per il successo, ✓✓ per il doppio successo e ✗ per il fallimento.

Esempio: Lo Sciamano Vudù deve superare un tiro di "3 4 ✓✓". Significa che lanciamo un numero di dadi pari al valore di Agilità del personaggio, ovvero 3 dadi, e dobbiamo ottenere almeno 2 risultati di 5 o 6 (maggiori del valore specificato) per superare la prova con successo. Lanci i 3 dadi e ottieni un 5, 5 e 2. Hai ottenuto 2 successi e quindi superato il Tiro di Difficoltà.



Tiri Contrapposti

Questo tipo di Tiro avviene quando un giocatore tenta di eseguire una determinata azione contro un altro Pirata o un Nemico. In quei casi viene indicata una caratteristica o abilità del nostro personaggio con la quale deve superare la caratteristica o l'abilità dell'avversario. Il giocatore tira tanti dadi quanti il valore della sua caratteristica e ottiene un successo per ogni risultato che supera il valore della caratteristica o abilità dell'avversario. L'avversario cercherà di superare il valore della nostra caratteristica tirando tanti dadi quanto quelli indicati dalla sua caratteristica. Infine i successi ottenuti da entrambi vengono confrontati e se l'attaccante ottiene un numero di successi maggiore dell'avversario, può portare a termine l'azione. In caso di pareggio o sconfitta, l'azione fallisce.

Esempio: Il Lupo di Mare vuole Spingere il Chirurgo. Per effettuare questa azione deve fare un Tiro Contrapposto di 3 vs. 2. La 3 del Lupo di Mare è 3, mentre quella del Chirurgo è 2. Il Lupo di Mare tira 3 dadi e ogni dado deve superare il 2 di 2 del Chirurgo. In risposta, il Chirurgo lancia 2 dadi e deve superare il valore di 3 del Lupo di Mare per ottenere un successo. Questi sono i risultati dei dadi:

Lupo di Mare
2, 3 e 5
3

Chirurgo
2 e 4
2

Con questi risultati, il Lupo di Mare ottiene due successi (3 e 5) mentre il Chirurgo solamente uno (4). Il Lupo di Mare quindi riesce a Spingere il Chirurgo.

Tiri di Carisma

Il Carisma è una caratteristica speciale dei Pirati che comporta Tiri di dado differenti da quelli già visti. Qualsiasi Tiro di ★ si risolve lanciando 1 dado e aggiungendo il valore di ★ del Personaggio. Questo è valido sia per Tiri di Difficoltà che per Tiri Contrapposti di ★. Nel caso di Tiri Contrapposti, vince quello che ottiene il valore più alto.

Tiri di Comportamento

A volte, i Nemici devono eseguire un Tiro di Comportamento per determinare il loro Comportamento. Se un Nemico NON è adiacente ad un Personaggio, devi lanciare 1 dado, consultare la Tabella di Comportamento nella Scheda di quel Nemico e leggere il testo associato al risultato del lancio.

CAPITOLO VI Come Iniziare

◆ Levate l'Ancora! ◆

Bene Mozzi, è giunta l'ora di levare l'ancora e prendere il largo.

Sia che tu stia per iniziare una Campagna o che tu voglia tentare la sorte in un singolo capitolo, dovrai iniziare scegliendo un Pirata e prendendo la sua Scheda Personaggio. Se due o più giocatori vogliono lo stesso Pirata, la disputa deve essere risolta casualmente.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto un Pirata, se vuoi iniziare una Campagna devi leggere il primo Capitolo della Campagna. Verrà messa in evidenza la tua missione e verrà indicata qual è la prima Fase da giocare (Fase Avventura, Viaggio o Porto). Segui le istruzioni per la preparazione della partita specifiche del capitolo, nonché le regole generali di preparazione descritte nelle sezioni corrispondenti a ciascuna Fase: Avventura, Viaggio e Porto. Agisci nella stessa maniera se vuoi giocare una Fase di un Capitolo a tua scelta.

Tuttavia, se hai intenzione di continuare una Campagna già avviata, ogni giocatore prende il suo Foglio di Salvataggio e la Scheda Personaggio del Pirata con cui ha iniziato la Campagna assieme all'equipaggiamento che possiede.

Se questo è il tuo primo viaggio, continua a leggere questo regolamento per essere in grado di affrontare il capitolo "Il segreto di Capitan Jones", che è il più indicato per iniziare. Una volta apprese le regole descritte in questo manuale, procedi con la lettura del primo capitolo e Prendi un sorso di rum.... perché ne avrai bisogno!



Capitolo VII Fase Avventura

Per la barba di Nettuno! È giunto il momento, furfante, di dimostrare quanto vali.

Se vuoi essere un vero lupo di mare, devi fare uso di tutte le tue abilità per esplorare anche il più sperduto luogo in cui ti condurrà la tua vecchia nave. Ma, corpo di mille balene, la missione non sarà facile!

I tuoi camerati ti aiuteranno a completarla e spediranno all'Inferno tutti i Nemici che intralceranno il tuo cammino.

Componenti della Fase Avventura

In questa sezione troverai un elenco dettagliato dei componenti da utilizzare nella Fase Avventura.

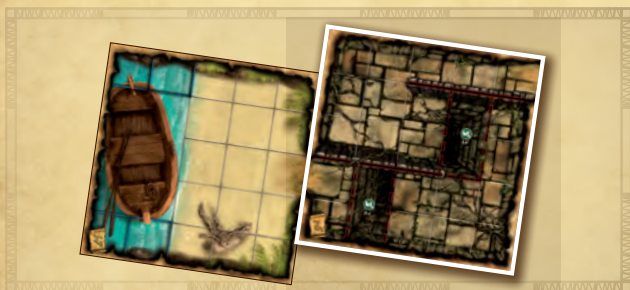
Tabellone Avventura

È un tabellone numerato che indica la progressione dell'avventura. Più l'Indicatore Bandiera Pirata avanza, più bassa sarà la probabilità per i giocatori di completarla con successo.



Presenta anche un Indicatore di Difficoltà per i Tiri sulla Tabella dei Nemici di ogni capitolo e un Contatore di Turni per le Carte Incantesimo giocate dai Personaggi con abilità magiche che devono essere ricaricate (vedere Magia a pagina 12 e 22).

Tessere



Le Tessere formano il tabellone dove avranno luogo azioni e movimento dei Personaggi e dei Nemici durante la Fase Avventura. Ci sono Tessere Isola, Grotta, Tempio, Villaggio-Città e

Speciali. In un angolo della Tessera è riportata la lettera identificativa del tipo di Tessera (Isola: I, Grotta: C, ecc ...) e un numero, che consente di individuarla rapidamente.

Segnalini

Questa sezione elenca un gran numero di segnalini di cartone che hanno varie funzioni nel gioco. Non ti preoccupare di dover ricordare esattamente a cosa servono specificatamente, il regolamento ti dirà in che momento dovrai usarli ... *dopo alcuni sorsi di rum, di sicuro non lo ricorderai ... yo-ho-ho!*

Segnalini Tessera (ST)



C'è un segnalino di questo tipo per ogni Tessera di Isola, Grotta, Tempio, Villaggio-Città e Speciale.

Ognuno di essi identifica una Tessera diversa e durante l'Avventura questi segnalini sono posti a faccia in giù a formare una pila. Quando un giocatore, avanzando sulla Tessera, ha bisogno di creare un nuovo percorso, prendi uno di questi segnalini e giralo per individuare quale nuova Tessera dovrà essere posizionata.

Segnalini Punti Destino (D)

I **D** sono ciò che differenzia i Personaggi, i veri lupi di mare, dai volgari pirati. Servono come bonus che consentono loro di compiere imprese eroiche e superare certe avversità.



Punti Prestigio (P)

Sono usati per tenere traccia dei **P** guadagnati da ciascun Pirata.

Segnalini Ferita (F)

Questi segnalini vengono posizionati sulla Scheda Personaggio o accanto alle miniature dei Nemici, ogni volta che subiscono ferite.



Segnalini Nemico Sconfitto



Questi segnalini vengono posizionati in una pila a faccia in giù vicino all'area di gioco. Nel momento in cui un Nemico viene sconfitto, se ne mette uno a caso coperto senza guardarne l'altro lato, nella casella in cui si trova il Nemico sconfitto in combattimento. (vedi pagina 23).

Segnalino Vicolo Cieco

Si posiziona accanto all'uscita di una Tessera quando dobbiamo piazzare una Tessera vicino ad un'altra e non è possibile farlo, o quando viene indicato nel Libro Campagna o specificato in una carta Evento.





Segnalini Veleno

Quando un Personaggio viene Avvelenato, metti questo indicatore sulla sua scheda Personaggio.

Segnalini Obiettivo

Nel libro Campagna, in ogni Capitolo, vengono indicati gli obiettivi che devi realizzare durante l'Avventura. Questi segnalini vengono consegnati ai Personaggi man mano che portano a termine gli obiettivi. Alla fine della Fase Avventura, ottieni i corrispondenti agli obiettivi raggiunti. Questo valore è indicato in ogni Capitolo.



Segnalino Bandiera Pirata

Viene usato come indicatore nel Tabellone Avventura e nel Tabellone Viaggio.

Segnalini Porta

Sono indicatori che mostrano lo stato della porta: aperta o chiusa. Solo i Personaggi possono aprire le porte.



Segnalini Arma da Lancio

Se hai lanciato un'Arma da Lancio, posiziona questo segnalino nella casella in cui è finita la tua arma. Questo segnalino viene anche usato quando un Personaggio lascia un oggetto sul terreno.

Segnalino Zombi

Rappresenta lo zombi che può controllare il Personaggio "Sciamano Vudù" quando usa il suo incantesimo.



Segnalino Livello / Bussola

Questo segnalino viene usato per indicare il livello di difficoltà nella Fase Avventura.

Monete e Gemme

Vengono usate per quantificare il bottino che un Personaggio accumula durante l'Avventura. Le si guadagnano completando gli obiettivi, Depredando un Nemico Sconfitto e in altre circostanze. Il colore di ogni moneta rappresenta il suo valore: Rame = 1; Argento = 5; Oro = 10 e Gemma = 20.



Carte

Svegliati canaglia! Hai ancora molto da imparare se vuoi solcare i mari.

In questa sezione troverai una descrizione dettagliata delle carte che vengono utilizzate durante la Fase Avventura.



Carte Equipaggiamento

Queste carte rappresentano l'equipaggiamento e le armi che i Personaggi possono usare e i loro possibili effetti in partita. I Personaggi iniziano tutte le loro Avventure con l'equipaggiamento iniziale, e potranno ampliarlo durante le varie sessioni di gioco.

Queste carte contengono le seguenti informazioni:

1. Nome dell'oggetto/arma.
2. Costo: è il prezzo che devi pagare se vuoi acquistarlo e non è un equipaggiamento iniziale. Alcune carte, invece di avere un costo in , hanno un'icona Personaggio. Queste carte possono essere utilizzate solo dal Personaggio in questione.
- 3, 4 e 5 Uso; una o più icone indicano come l'equipaggiamento può essere utilizzato:

- ◊ Equipaggiata: le carte che mostrano questa icona non contano quando si calcola il numero di carte che il tuo Personaggio sta portando con sé durante la Fase Avventura e sono considerate come equipaggiate in qualsiasi momento. Esempi di tali carte sono la Bandoliera, la Gamba di Legno truccata, il tuo caro Pappagallo Jimmy ...

- ◊ Mani: indica quante mani sono necessarie per poter usare l'oggetto.

- ◊ Armi da fuoco: questa icona indica che si tratta di un'arma da fuoco.

6. Valori di combattimento: tutte le armi hanno uno o due valori di combattimento:

- 7 : questa icona indica che si tratta di un'arma da Combattimento Corpo a Corpo. Per poterla usare, il Personaggio deve essere adiacente al Nemico (vedi Attacco, pagina 15).

- 8 : questa icona indica che si tratta di un'arma da Attacco a Distanza. Per usarla, il Personaggio deve avere linea di vista con il Nemico (vedi Linea di Vista, pagina 16)

9. Danno: questo valore rappresenta le inferte al Nemico per ogni successo ottenuto quando si attacca con quest'arma.

10. Gittata: questo valore indica la distanza massima di attacco, misurata in caselle, di quest'arma. In alcune armi troverai un'icona al posto del numero, che indica che la Gittata dell'arma è pari al valore numerico di del tuo Personaggio.



Carte Ricerca

Ogni volta che un Personaggio fa una Azione di Ricerca con successo, pesca una carta dal mazzo Ricerca.

Conserva le carte contenenti monete fino alla fine della Fase Avventura. Se sei riuscito a completare l'Avventura, segna sul tuo Foglio Salvataggio le [gold coin icon] che hai ottenuto da quelle carte.

Qualsiasi Carta Ricerca non utilizzata (Rum, Intruglio, Corda, ecc ...), alla fine della Fase Avventura, deve essere scartata e rimessa nel mazzo Ricerca, in modo che possa essere usata nell'Avventura seguente e non ne va tenuto conto nel Foglio Salvataggio. Allo stesso modo, qualsiasi Carta Ricerca, una volta usata, viene scartata per quell'Avventura.

Tra le Carte Ricerca ci sono Carte Oggetto Leggendario che vanno rimosse dal mazzo e usate quando indicato nel Libro della Campagna.



Carte Oggetto Leggendario

Sono oggetti piuttosto potenti che i Personaggi possono trovare quando previsto in una determinata Fase Avventura.

Quando un Pirata perde una Carta Oggetto Leggendario per qualche effetto o perché indicato nel Capitolo, questa entra a far parte del mazzo Ricerca, e può essere trovata da qualsiasi Personaggio con l'esecuzione dell'azione Ricerca.



Carte Magia

Alcuni personaggi hanno abilità magiche rappresentate da queste carte. Per poterne attivare gli effetti descritti, il Personaggio deve spendere i [lightning bolt icon] indicati. Queste carte contengono le seguenti informazioni:

1. Nome
2. Costo in [lightning bolt icon]
3. Livello di abilità del Personaggio richiesto per usare la carta.
4. Descrizione dell'effetto.
5. Turni di ricarica: lanciare l'incantesimo richiede un grande sforzo per il Pirata e lo affatica, quindi deve recuperare energia per poterlo riutilizzare.

Quando viene lanciato l'incantesimo la carta deve essere posizionata sul Tabellone Avventura, nello spazio indicato dalla carta stessa. Durante ogni Fase Eventi, sposta la carta di uno spazio verso destra fino a quando non raggiunge lo zero: in quel momento diventerà nuovamente disponibile.

Chiarimenti su alcune Carte Speciali Magia:

- ◆ Chiaroveggenza: non costa [lightning bolt icon] e puoi usarla anche se non è il tuo turno.
- ◆ Bambola Vudù: non va posizionata negli spazi ricarica del Tabellone Avventura, ma puoi usarla di nuovo solo quando lo Zombi è stato sconfitto.
- ◆ Totem: usato dalla Strega, deve essere tenuto sulla Scheda del Personaggio fino a quando non viene sostituito da un altro.

In quel momento viene posizionato sul Contatore di Ricarica.

Tezcahípoca's Toloache

The intoxicating scent of some strange flowers you don't remember ever seeing is starting to cloud your judgement. Choose a random Character on a FEAT tile, they must make a successful 4 roll or get Frenzied.

Carte Evento

Nella Fase Avventura, i Pirati si trovano in un territorio ostile, in cui i pericoli sono costantemente in agguato. Queste Carte contengono vari Eventi che si possono innescare se non si affrettano a portare a termine la loro missione: trappole, imboscate, frane, rapine, attacchi di animali e creature ...

Preparazione della Fase Avventura

Per iniziare la Fase Avventura devi consultare il Libro della Campagna per poter preparare il Capitolo che giocherai. Generalmente, se non diversamente specificato nella descrizione del Capitolo, la preparazione viene eseguita nel modo seguente:

1. Segnalini Tessera (ST): nella descrizione nell'Avventura viene indicato il tipo e numero di Tessere che devi mettere da parte per poi utilizzare durante la partita. Prendi i Segnalini Tessera corrispondenti a ciascuna Tessera, e mettili a faccia in giù a formare una pila come descritto dall'Avventura.

2. Tempo: posiziona il Segnalino Bandiera Pirata e il Segnalino Difficoltà-Bussola come indicato nell'Avventura.

3. Tessere Iniziali: colloca le Tessere di partenza come indicato nel Libro della Campagna. Solitamente, nelle Tessere iniziali, non si mettono i Nemici, a meno che non venga previsto nel Libro della Campagna.

4. Mazzo Ricerca e Eventi: mescolali e posizionali a faccia in giù sul lato del tavolo, in modo che le carte possano essere pescate da tutti i giocatori. Le carte degli Oggetti Leggendari devono essere riposte nella scatola a meno che l'Avventura non le faccia entrare in gioco.

5. Segnalini: metti da parte i Segnalini ☹️, i Segnalini Nemico Sconfitto (a faccia in giù) e 🏹.

6. Nemici: prendi le Schede Nemico dei Nemici che compariranno nell'Avventura e tienile alla portata di tutti i giocatori per la loro consultazione.

7. Personaggi: individua le Schede dei Personaggi che parteciperanno all'Avventura. Ogni giocatore prende la Scheda del suo Personaggio

insieme all'Equipaggiamento iniziale, un Contatore di Punti Prestigio dove segnare i punti iniziali 🏹 e i suoi 🏹 nel caso si debba giocare la prima Avventura della Campagna o un singolo Capitolo isolato. In generale, se non diversamente indicato nel Capitolo, i giocatori iniziano senza ☹️, 🏹, e 🏹. Se si vuole continuare una Campagna, il giocatore prende oltre alla Scheda del suo Personaggio, il suo Foglio di Salvataggio e si equipaggia come annotato in quel Foglio.

Inizia anche senza ☹️ e 🏹. Le ☹️ e 🏹 riportati nel Foglio di Salvataggio non si perdono durante l'Avventura.

8. Equipaggiare il Personaggio: un Personaggio può portare un'arma o oggetto in ogni mano, ad eccezione dell'equipaggiamento le cui carte riportino le Icone a due mani. Per rappresentare quale equipaggiamento tiene il Personaggio in ogni mano, posiziona le carte a lato della carta Personaggio (destra e sinistra) per indicare in quale mano si trova ogni oggetto. Un Personaggio usa come mano dominante la stessa che usa il giocatore che lo controlla; quindi se il giocatore è destrorso, la mano dominante del Personaggio è la mano destra e se è mancino, la sinistra. Logicamente, gli ambidestri potranno scegliere quale mano useranno come principale, ma "Per la Barba di Nettuno!" non potranno usare entrambe le mani come dominanti né cambiare scelta durante l'Avventura. Comunica al resto dei giocatori quale delle tue mani è la dominante e quale la non dominante. Il resto dell'Equipaggiamento si colloca nella parte superiore della Scheda Personaggio. I Pirati hanno spazio per portare con loro tutto l'Equipaggiamento iniziale con l'aggiunta di 3 oggetti non iniziali sotto forma di Carte Equipaggiamento o Leggendarie. Le carte Rum e Intruglio occupano la metà di uno spazio, quindi due di queste carte occupano uno dei tre spazi disponibili per gli oggetti non iniziali di un Personaggio. Le Carte Ricerca non occupano spazi. Se per qualche motivo un Pirata, che ha già il numero massimo di oggetti trasportabile, ottiene un oggetto addizionale, deve scartare una Carta a sua scelta.

9. Alleati: prendi le Schede dei Personaggi Alleati che sono in gioco e mettile nell'area di gioco.

10. Disposizione: se c'è già un Capitano tra l'equipaggio, questo decide in quale ordine si dispongono sulla Tessera Iniziale Pirati e Alleati. Seguendo le istruzioni del Capitano, ogni giocatore prende la sua miniatura e la posiziona sulla Tessera Iniziale.

Se non c'è ancora un Capitano tra l'equipaggio, deve essere nominato un Capitano tra i giocatori con un Tiro Contrapposto di Carisma 🏹.

11. Narrazione: il Capitano, o il Pirata più esperto, legge gli obiettivi e le regole specifiche dell'Avventura, dal momento che tutti i Pirati devono conoscerle prima di iniziare.

Con questo, sei pronto per iniziare l'Avventura. Beviti un goccio di rum e preparati per quello che ti aspetta. Yo-ho-ho!



L'uso di una mano non dominante comporta un -1 al risultato di tutti i dadi del Tiro, sia in attacco che in difesa.

Flusso di gioco Fase Avventura

All'inizio della Fase Avventura, la prima Fase Eventi deve essere saltata e si passa direttamente al Turno dei Personaggi. La Fase Avventura è composta da vari round che si susseguono fino al raggiungimento degli obiettivi previsti o fino a quando il Segnalino Bandiera Pirata raggiunge l'ultima casella del Tabellone Avventura. Ogni round si divide in:

1. **Eventi:** viene eseguita una serie di azioni standard di inizio turno oltre a risolvere una Carta Evento.
2. **Turno Personaggi:** ognuno dei Pirati esegue le sue azioni.
3. **Turno Nemici:** durante questo Turno, i Nemici muovono e attaccano.

Non preoccuparti, mozzo, ora ti spieghiamo in dettaglio come si svolge ciascuno di questi round. Arrrg!

Eventi

Durante questa fase devi eseguire le seguenti azioni:

1. Effettua i Tiri relazionati al Tabellone Avventura (nel caso ci fosse qualche Condizione che può spostare il Segnalino Bandiera Pirata, per esempio, un Pirata KO).
2. Rimuovi i Segnalini Nemico Sconfitto e Arma da Lancio dalle Tessere dove non c'è nessun Pirata.
3. Se c'è un Alleato KO e non c'è nessun altro Personaggio nella sua Tessera o in quella adiacente, devi rimuovere la sua miniatura dal gioco; potrai tornare ad assumerlo nella prossima Fase Porto. Se aveva un Segnalino Obiettivo che rappresenta un oggetto, deve essere lasciato nella casella in cui si trovava l'Alleato.
4. I Pirati, Alleati o Nemici che erano stati Storditi nel round precedente, ritornano alla condizione di normalità.
5. Eseguire i Tiri correlati agli Stati Speciali dei Personaggi: Avvelenato ...
6. Riportare nella posizione normale tutte le carte esauste per indicare che possono essere riutilizzate.
7. I Pirati recuperano le Carte Magia che si trovano nella posizione 0 e si avanza, di una posizione, ciascuna Carta Magia che si trova nel Contatore turni di Ricarica del Tabellone Avventura.

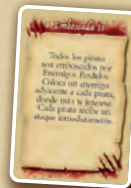


8. Pesca in modo casuale una Carta Evento se tutti i Pirati non hanno Nemici sulla loro Tessera o non hanno un Nemico adiacente su un'altra Tessera.

Un Pirata o Alleato KO, o un PNG controllato dai giocatori, senza Nemici adiacenti, non fanno pescare Carte Evento.

Alcune Carte Evento prevedono che vengano messi in gioco nuovi Nemici e che attacchino. Questi attacchi si risolvono immediatamente in modo normale senza aspettare il Turno Nemici e una volta terminata la fase Eventi, si proseguirà con il Turno Personaggi.

La Sicaria e la Vedetta finiscono il loro Turno senza Nemici nelle rispettive Tessere. All'inizio della nuova fase Eventi, viene pescata casualmente una Carta Evento "Imboscata" che dice "Tutti i Pirati vengono attaccati da Nemici Erranti. Piazza un Nemico adiacente a ciascun Pirata. Ogni Pirata riceve immediatamente un attacco". Si posiziona un Nemico Errante accanto a ciascun Pirata, si esegue un Tiro d'attacco e risolve il risultato. Quindi si passa al Turno dei Personaggi.



Turno Personaggi

Durante questa fase i giocatori hanno l'opportunità, a turno, di eseguire azioni per cercare di realizzare gli obiettivi.

Il Capitano decide l'ordine di turno delle azioni dei giocatori, finché un altro giocatore non lo supera in \star . Se non c'è Capitano, l'Iniziativa ricade inizialmente sul giocatore che ottiene il risultato più alto in un Tiro di \square . In caso di parità, si ripete il Tiro (vedere Risoluzione dei Tiri, pagina 9).

Si tiene conto solo del \square ottenuto nella Fase Avventura in corso.

Per conoscere le Azioni dei Personaggi, leggi pagina 17.

Turno Nemici

Una volta che tutti i Personaggi hanno eseguito le loro azioni, è il turno dei Nemici, che durante il loro turno Muovono e Attaccano. I Nemici vengono attivati seguendo l'ordine indicato nel Libro della Campagna, nella sezione "Nemici". Tutti i Nemici dello stesso tipo devono essere attivati prima di passare a quello successivo. Il Capitano (o il giocatore che ha l'Iniziativa se non vi è alcun Capitano nel gruppo) decide in quale ordine i Nemici vengono attivati quando ce ne sono diversi dello stesso tipo.

Per conoscere le Azioni dei Nemici, leggi pagina 22.

Combattimento

Esistono tre tipi di combattimento: Combattimento Corpo a Corpo con Armi \star , Combattimento a Distanza \square e Combattimento Senza Armi \square .

Ricordati che usare un'arma con la mano non dominante implica sottrarre -1 al risultato di tutti i dadi lanciati, sia in attacco che in difesa, eccetto che per Personaggi con l'abilità "Ambidestro".

Combattimento Corpo a Corpo \star

Si svolge tra un Personaggio e almeno un Nemico che si trova in una casella adiacente alla miniatura del Personaggio, fintanto che il personaggio è equipaggiato in una delle mani con una Carta Arma con valore di attacco \star .

Il \star si risolve con un Tiro Contrapposto. L'attaccante lancia tanti dadi quanti il suo valore di \star . Ogni dado che supera la \star del rivale, è considerato un successo. Il difensore, ripete la stessa procedura, cercando di superare nel suo tiro di \star , la \star dell'attaccante. Infine, si confrontano i successi di entrambi i Tiri: un successo dell'attaccante viene annullato da un successo del difensore.

Ogni risultato Critico in attacco (ottenere un 6 naturale, senza modificatori al Tiro) può essere annullato solo da un altro Critico in difesa.

Per ogni successo non annullato dal difensore, si applica il danno dell'arma usata in Combattimento. Per ogni Critico dell'attaccante non bloccato, viene aggiunto +1 \star al danno.

Nel caso in cui il difensore ottenga un numero pari o superiore di successi, non succede nulla, dal momento che è riuscito a bloccare l'attacco.

- **Difesa senza armi:** il difensore può usare il suo valore di \star per difendersi solo nel caso in cui abbia un'arma \star equipaggiata o un'arma \square a due mani. Se è disarmato, o equipaggiato con un'arma \square a singola mano, si difende con un dado invece che con il suo valore di \star . I Nemici sono sempre pronti a difendersi \star .

Il Chirurgo effettua un attacco con la sua Spada contro un Giubba Rossa (che ha \star 2). Il Chirurgo lancia i suoi 3 dadi di \star , ottenendo 3, 5, 6. Dato che la \star del Giubba Rossa è 2, ha ottenuto due successi normali (il 3 e 5) e un successo critico (6).

Successivamente, il Giubba Rossa si difende lanciando i suoi 2 dadi di \star , con i quali ottiene un 3 e un 4. Siccome la \star del Chirurgo è 3, il Giubba Rossa è riuscito a superarla solo con il suo 4, quindi avremo un successo per il Giubba Rossa.


Confrontando il numero di successi del Chirurgo con quelli del Giubba Rossa (un successo normale), vediamo che il Giubba Rossa è riuscito a bloccare solo un successo, quindi il Chirurgo ha vinto questo Combattimento. Il danno causato da ciascuno dei due successi non annullati, sarà quello indicato dalla carta dell'arma usata (la Spada, che infligge 2 \star per ogni successo) +1 \star aggiuntivo per il risultato Critico. In totale, il Giubba Rossa ha ricevuto 5 (2+2+1) \star ed è stato sconfitto. Dovrà essere posizionato un segnalino Nemico Sconfitto al posto della miniatura.






Combattimento a Distanza \square

Si svolge tra un Personaggio equipaggiato in una delle sue mani con un'arma con valore di Attacco a Distanza \square , e un Nemico non adiacente. Possono essere fatti Attacchi a Distanza \square contro un Nemico adiacente solo se il Personaggio ha un'abilità speciale o una carta che lo consenta espressamente. Per poter effettuare l'attacco, il giocatore deve verificare se ha Linea di Vista, tracciando una linea retta da qualsiasi angolo della casella del suo Personaggio al centro della casella Obiettivo (vedi, a continuazione, Linea di Vista).


L'attacco si svolge lanciando tanti dadi quanti il valore di \square . Ogni dado che supera la \square del Nemico è considerato un successo. Per ogni successo si applica il danno riportato sulla carta dell'arma usata. Ogni Critico (6 naturale) infligge una \star addizionale.

Il Chirurgo esegue un'Azione di Combattimento a Distanza con la sua Pistola, contro un Giubba Rossa con valore 2 di .

Lanciando i suoi 3 dadi di  ottiene 2, 3 e 5, superando con il 3 e il 5 la  del Giubba Rossa.


Ora deve applicare per ogni successo il danno della sua pistola (2  per ogni successo) sconfiggendo il Nemico e sostituendo la sua miniatura con un segnalino Nemico Sconfitto.



Per eseguire un , i giocatori devono avere armi che usino proiettili o per meglio dire una di queste tipologie di armi:

◆ **Armi da fuoco:** le Armi da fuoco sono contrassegnate con una determinata icona sulla carta. Questo tipo di Armi, dopo aver sparato si scaricano; per indicarlo devi girarne le relative Carte di 90° (mettile orizzontalmente). Questo significa che non sarà possibile utilizzarle di nuovo fino a quando non si esegue l'azione "Ricarica Arma da Fuoco" (vedi pagina 18).

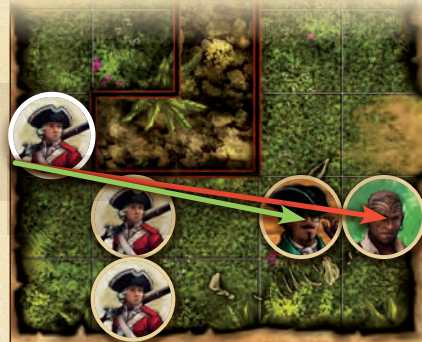


◆ **Armi da Lancio:** quando viene lanciata un'Arma da Lancio contro un Nemico, il valore  viene usato per determinare la Gittata d'attacco e si usano le regole del Combattimento a Distanza. Il segnalino dell'Arma da Lancio va posizionato nella casella del Nemico a cui è stata lanciata. Posiziona la carta accanto al Tabellone fino a quando un Pirata o un Alleato non eseguono un'Azione "Prendere" sopra il segnalino Arma da Lancio.


Il Lupo di Mare ha Linea di Vista fino ad un Giubba Rossa senza penalità, e anche verso l'altro ma lanciando un dado in meno, perché la sua LdV attraversa la casella del suo compagno Chirurgo. Non ha LdV verso il cannibale perché è Nascosto grazie alla sua abilità.



Il Giubba Rossa ha LdV fino al Chirurgo perché i Nemici non bloccano la LdV. Non ha LdV verso il Lupo di Mare perché il Chirurgo la blocca.



Linea di vista (LdV)

Per verificare se un Pirata o un Alleato ha LdV con un Nemico per fare un , devi disegnare una linea retta immaginaria da qualsiasi angolo della casella della miniatura del Personaggio al centro della casella del Nemico. Se questa linea non attraversa o tocca un ostacolo, c'è LdV. Sono considerati ostacoli che impediscono la LdV muri, porte chiuse e caselle bloccanti.

Le caselle occupate da un Nemico, sono considerate un ostacolo a tal fine e quindi bloccano la LdV, così che non puoi tracciare LdV attraverso una casella con un Nemico per attaccarne un altro più lontano.

Tuttavia, caselle occupate da Pirati o Alleati, non ostacolano la LdV. Pertanto, è possibile eseguire un Attacco anche se la LdV attraversa uno o più Personaggi, ma in quel caso devi tirare un dado in meno per ogni Personaggio che attraversa la tua LdV. Quando succede questo e ottieni un risultato di "1" in tutti i tuoi dadi, invece che al Nemico, applichi il danno della tua arma al Personaggio più vicino che attraversa la tua LdV. Per i Nemici non sono valide queste ultime regole in quanto seguono le regole di Combattimento di pagina 23.

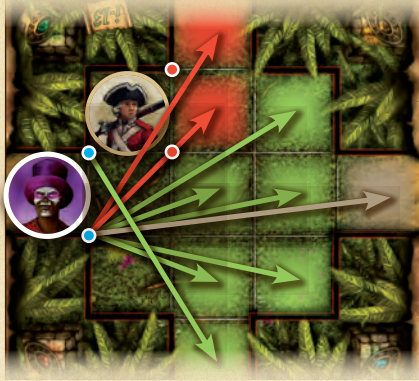
Ci sono Personaggi e Nemici che possono avere lo stato "Nascosto" (vedi Nascosto, pagina 25). Questi Personaggi devono essere ignorati, quindi non riducono il numero di dadi quando sono attraversati dalla LdV né la ostacolano.

In Città, i Personaggi o Nemici nelle caselle Tetto sono al di fuori della LdV dei Personaggi o dei Nemici che sono al livello della strada. Un Personaggio o Nemico che è sopra un Tetto, invece, vede un altro Personaggio o Nemico che si trova su un altro Tetto o al livello della strada.

Gittata

La Gittata è il numero di caselle che attraversa in linea retta la LdV fino alla casella bersaglio. Le caselle Abisso e le caselle di un Tetto contano come una singola casella.

Sulla Tessera in cui si trova lo Sciamano Vudù possiamo vedere applicate le regole della Linea di Vista per gli attacchi di . I punti rossi indicano gli angoli che ostacolano la Linea di Vista. Le caselle evidenziate in verde sono quelle che potrebbero essere bersaglio di un Attacco a Distanza. Se, per esempio, lo Sciamano Vudù volesse sparare con un'arma di Gittata 3, la casella evidenziata in grigio sarebbe da ritenersi all'interno del LdV, ma al di fuori della Gittata di detta arma.



Combattimento Senza Armi

Il Combattimento Senza Armi avviene tra un Pirata che non è equipaggiato con armi per attacchi in mischia e almeno un Nemico che si trova in una casella adiacente,

Analogamente ai , questi Combattimenti vanno risolti con Tiro Contrapposto. In questo caso, si usa il valore di del Personaggio (invece di quello di) contro quello di del Nemico, ma se il numero di successi supera quello del difensore (che usa la sua per difendersi), invece di applicare il danno, l'avversario viene Stordito (vedi Stordito a pagina 24).

Un critico durante un infligge 1 aggiuntiva

Modalità di Attacco

Gli attacchi possono essere Singoli, Consecutivi o Alternati.

Attacchi Singoli

Questa modalità di attacco si verifica quando dopo un'azione di Attacco (, o), il giocatore esegue un'azione diversa dall'Attacco.

Attacchi Consecutivi

Quando un Personaggio ripete 2 o più volte consecutivamente l'azione Attaccare con la stessa mano (verso lo stesso Nemico o verso un altro), effettua Attacchi Consecutivi. Per ogni azione di attacco che segue la prima, deve spendere altri 2 , ma sottrae 1 al risultato di tutti i dadi lanciati.

La penalità va ignorata se il Personaggio esegue un'azione diversa dall'Attacco, tra i due attacchi.

Attacchi Alternati

Quando un Personaggio Attacca 2 o più volte consecutivamente con un'arma in ogni mano (contro lo stesso o diversi Nemici), alternando la sua mano dominante con la sua mano non dominante, effettua Attacchi Alternati. Per ogni azione d'Attacco deve spendere 2 , ma non subisce la penalità che si applica agli Attacchi Consecutivi. Gli Attacchi Consecutivi con Armi a due mani seguono le regole degli Attacchi Alternati quindi non prevedono penalizzazioni.

Il Lupo di Mare spende 2 ed esegue un'azione Attacco con la sua Ascia contro un Giubba Rossa adiacente. Siccome il Lupo (il giocatore che gestisce il Personaggio) è destrorso, lo è anche il suo Personaggio. Tenendo la carta dell'Ascia sul lato destro della Scheda Personaggio, rappresenti che il tuo Personaggio ha l'Ascia nella sua mano dominante, quindi tirerai i suoi tre dadi di . Successivamente, essendo equipaggiata la sua Pistola sul lato sinistro della Scheda Personaggio, spendi altri 2 e esegui un'altra azione Attacco, questa volta . Il suo valore di è 3, ma avendo la Pistola nella mano non dominante, dovrai sottrarre 1 al risultato di ogni dado tirato.

Infine, Lupo decide di utilizzare i rimanenti 2 per effettuare un altro Attacco con la sua Ascia (nessuna penalità al tiro, poiché l'Ascia è nella sua mano dominante).

Subire Ferite

Quando un Personaggio o un Nemico subisce danni, vengono piazzati sulla tua Scheda Personaggio (o sulla miniatura nemica) un numero di corrispondenti alla quantità di danno ricevuto.

Quando il numero di segnalini è uguale al valore di indicato sulla Scheda Personaggio o sulla Scheda Nemico, questo è da ritenersi sconfitto. I Personaggi finiscono KO (vedi KO a pagina 25) ed i Nemici vengono rimossi dal tabellone e sostituiti dai segnalini di Nemico Sconfitto (vedi Nemico Sconfitto a pagina 23).

Azioni dei Personaggi

All'inizio del suo turno, un Personaggio ha tanti Punti Azione quanti quelli indicati nella sua Scheda Personaggio (sottraendo 1 se è ferito o c'è un'altra condizione che li riduce). I Pirati possono spendere i loro per Muoversi sul tabellone, Combattere, Cercare ... Ciascuna di queste azioni ha un certo costo in . Ogni Pirata può eseguire tutte le azioni che desidera fino a quando non esaurisce tutti i suoi .

Attaccare (2)

Un personaggio può Attaccare un Nemico per eliminarlo o Stordirlo. Il tipo di Combattimento che avrà luogo dipende dalla posizione del Nemico rispetto alla miniatura del Pirata o Alleato e dalle armi che il Pirata o l'Alleato hanno a loro disposizione. In alcuni casi sarà necessario applicare modificatori speciali in base alla modalità e frequenza dell'attacco. Per ulteriori informazioni sul Combattimento vai a pagina 15.

Ricaricare Arma da fuoco (3)

Quando inizia un'Avventura, le armi sono già cariche. Quando si usa un'Arma da Fuoco, la carta va girata di 90°, per rappresentare che l'Arma ha già sparato e che non potrà essere riutilizzata fino a quando non viene Ricaricata.

Questa azione ti permette di ricaricare completamente un'Arma scarica, che sia equipaggiata o meno. Ogni azione consente solo la ricarica di una singola Arma da Fuoco.

Non è possibile eseguire l'azione Ricaricare Arma se hai uno o più Nemici adiacenti.

Insultare (1)

Come ultima azione del turno, un Personaggio adiacente a uno o più Nemici può usare questa azione offensiva per ottenere 1 dado in difesa ☒ contro i Nemici adiacenti, fino al suo prossimo turno. È necessario che i giocatori recitino la parte del proprio Personaggio mentre lancia un insulto o una provocazione seguendo il lessico Piratesco, per rendere la sessione di gioco più divertente.

Ti infilerò nella mia spada come se fossi un Kebab!

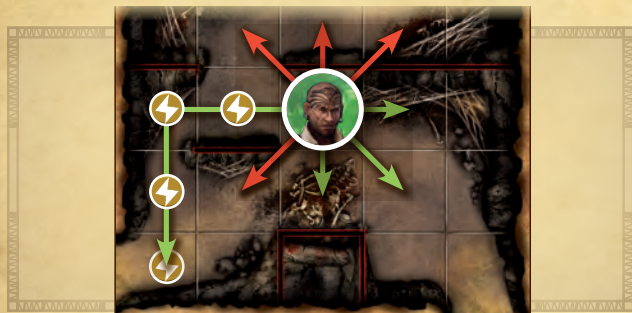
Prendere Fiato

Questa azione consiste nel fare l'intero turno senza spendere alcun ⚡ né eseguire altre azioni per riposare, questo ti permette di recuperare tutti i tuoi ⚡. Questa azione fa avanzare il Segnalino Bandiera Pirata di una casella sul Tabellone Avventura.

Non puoi eseguire questa azione se ci sono uno o più Nemici adiacenti al tuo Personaggio.

Muovere

Per ogni ⚡ speso, puoi spostare la tua miniatura sulla Tessera, dalla casella in cui si trova ad una casella vuota adiacente. Il Personaggio può muoversi orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente. Per spostarsi in diagonale non ci devono essere Nemici o caselle bloccanti in nessuna delle due caselle adiacenti che incrocerai con il movimento diagonale.



Il ⚡ deve terminare in una casella non occupata da una miniatura di Pirata, Alleato o Nemico (anche se è Nascosto o Tramortito), e non in una casella Abisso. Si può terminare il ⚡ in una casella che contiene un segnalino di qualsiasi tipo (Arma da Lancio, Nemico Sconfitto, ecc.).

Per spostarsi da una casella d'acqua (contrassegnata da linee blu), devi spendere 2 ⚡ invece di 1.

La superficie di un Tetto conta come una singola casella.

Quando un Personaggio si sposta in una casella vuota e si trova uno o più Nemici adiacenti, verrà ingaggiato da loro e dovrà fermarsi immediatamente.

Per potersi muovere di nuovo liberamente, sarà necessario eseguire un'azione "Disingaggio" o eliminare detti Nemici.

Non puoi oltrepassare una casella occupata da Nemici (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente); è possibile farlo solo quando è occupata da un altro Pirata o Alleato. A tal fine è necessario chiedere il permesso di passare; se non lo ottieni (perché l'altro vuole tenere per sé tutta la fama o il tesoro che può trovare), puoi eseguire un'azione "Spingere" contro quel Pirata egoista.

Correre

L'azione "Correre" deve essere dichiarata all'inizio del turno del giocatore, e deve essere la prima azione del turno. Un Personaggio può raddoppiare tutti i suoi ⚡ durante questo turno, ma può spenderli solo per azioni "Muovere", "Esplorare", "Spingere" e "Saltare / Arrampicarsi".

Quando un Pirata Corre, tutte le regole dell'azione Muovere sono valide, con l'eccezione che non c'è l'obbligo di fermarsi quando ci si trova in una casella adiacente ad un Nemico.

Tuttavia, se il Pirata decide di non fermarsi, riceve tante ⚡ quante il valore di ☒ della Scheda Nemico. Queste ⚡ si applicano una sola volta quando si passa accanto al primo Nemico adiacente, senza tener conto degli altri Nemici dello stesso tipo adiacenti incontrati dal Personaggio durante la Corsa.

Se il Personaggio esegue un'azione diversa da quelle menzionate in precedenza, deve spendere 1 ⚡. Dopo averlo fatto, può eseguire una singola azione extra con un costo massimo di 3 ⚡.

La Sicaria decide di Correre verso l'obiettivo. Salta l'Abisso con successo (2 ⚡) e il suo ⚡ rallenta durante l'attraversamento delle caselle d'acqua (2 ⚡). Esegue 10 ⚡ (5 ⚡) per poter arrivare vicina all'obiettivo.







Spingere (1)

Il Chirurgo Spinge il Lupo di Mare e lo sposta su una delle caselle adiacenti al Chirurgo, evidenziate in rosso.



Con questa azione spingi la miniatura di un altro Pirata o Alleato adiacente alla tua. Questa azione può essere eseguita di solito nei seguenti casi:




- Quando la miniatura del tuo Personaggio vuole **attraversare** una casella occupata da un Pirata o Alleato che non ti permette il , o per **Spingere** qualcuno in un'altra casella, contro la sua volontà. L'azione si risolve facendo un Tiro Contrapposto di .
- Quando il Personaggio vuole Spingere un altro Pirata o Alleato di **comune accordo**. In questo caso, chi esegue l'azione Spingere, fa un Tiro di  la cui difficoltà è uguale alla  del Personaggio bersaglio (in questo caso, viene effettuato un Tiro di Difficoltà, non un Tiro Contrapposto).





Il risultato può essere:

- **Successo**, il Personaggio che esegue l'azione mette il Pirata che ha spinto in una delle caselle adiacenti a se stesso. Questo può permettere al primo Personaggio di farsi strada, Disingaggiare un compagno da un Nemico che lo sta trattenendo o addirittura gettarlo in un Abisso!
- **Fallimento**, non succede nulla e non è possibile riprovare a Spingere lo stesso Personaggio fino al turno successivo.

I Personaggi non possono spingere i Nemici, a meno che non possiedano un'abilità o oggetto che permetta loro di farlo.

Disingaggio (2)

Quando un Personaggio ha un Nemico adiacente, è bloccato e non può muoversi liberamente. Può allontanarsi da uno o più Nemici adiacenti eseguendo un singolo Tiro Contrapposto di  vs  (nel caso dovesse separarsi da più Nemici, verrà preso in considerazione solo il valore più alto di  dei Nemici adiacenti).

Se il tiro ha successo, il Personaggio si può allontanare di 1 casella senza subire danno e continuare con il suo . Altrimenti, si separa comunque, ma il Nemico con il valore maggiore di  infligge tante  quante quelle indicate in caso di attacco .

Una volta Disingaggiato, il Personaggio può eseguire l'azione "Muovere" attraverso tutte le caselle adiacenti ai Nemici dai quali si è appena separato senza dover ripetere l'azione "Disingaggiare", a meno che non si trovi adiacente ad un nuovo Nemico.



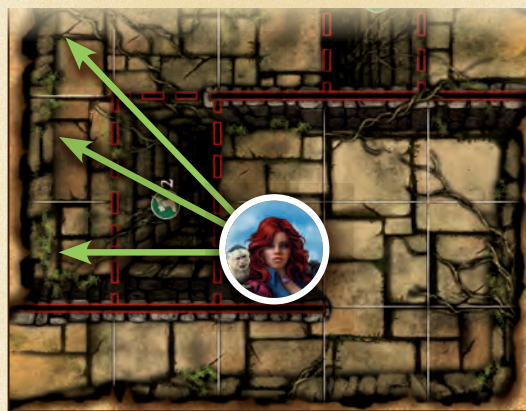
Saltare / Arrampicarsi (2)



A volte, durante l'Avventura i Personaggi possono interagire con quello che li circonda, per esempio Arrampicandosi o Saltando aree inaccessibili (come un abisso).



Le caselle con linee tratteggiate rappresentano zone che sono situate ad una diversa altezza dalle caselle normali.


Saltare

Esempio di Salto riuscito. Le frecce indicano lo spostamento in una qualsiasi casella dall'altra parte dell'abisso.



Quando troviamo un'icona  X, oltre alla linea tratteggiata, dove X è il livello di difficoltà per attraversare quella zona, il Personaggio deve eseguire un'azione Saltare effettuando un Tiro di .

-  Se si ottiene almeno un successo, posiziona il Personaggio in una delle caselle vuote sull'altro lato dell'area da Saltare.
-  Se non ottieni alcun successo, il Personaggio finisce KO nella stessa casella da cui è saltato.

Il giocatore può usare un oggetto, come la Corda per esempio, per ignorare il Tiro per Saltare, ottenendo successo automaticamente, ma il Personaggio deve spendere ugualmente i 2  per fare l'azione.

La Sicaria ha davanti a sé un abisso di difficoltà 4 che decide di Saltare. Per il suo tiro avrà a disposizione 4 dadi grazie al suo valore 4 di . Lancia i dadi e ottiene 1, 3, 4, 5 e quindi un successo (sufficiente per attraversare il baratro).



Arrampicarsi o Scendere

L'azione Arrampicarsi o Scendere deve essere eseguita quando un Pirata o un Alleato attraversa una delle linee tratteggiate, in entrambi i sensi, se non c'è alcuna icona di .

Tematicamente il Personaggio deve dedicare del tempo alla ricerca di appigli per Arrampicarsi o Scendere senza farsi male. Questa azione non richiede un Tiro e si effettua con successo automatico. Le linee tratteggiate sulle Tessere Città rappresentano Tetti. Per Salire o Scendere da un Tetto è necessario eseguire un'azione Arrampicarsi o Scendere.



Esplorare (1)

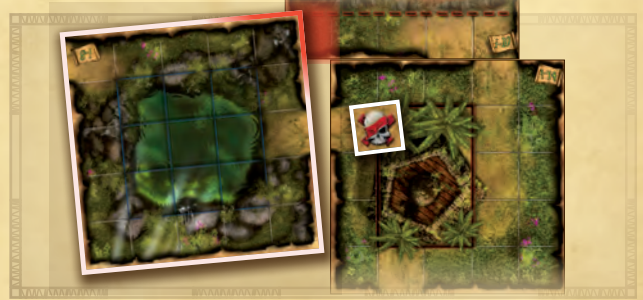
Questa azione speciale ha luogo quando un Personaggio si posiziona in una delle uscite della sua Tessera e decide di rivelare una nuova Tessera per entrarci.

Nel momento in cui un Personaggio esegue questa azione, il Segnalino Bandiera Pirata avanza di una casella sul Tabellone Avventura e devi pescare casualmente un Segnalino Tessera. Posiziona la Tessera indicata dal Segnalino come preferisci, ma obbligatoriamente devi unire la casella di uscita della Tessera in cui si trova il tuo Personaggio, con una qualsiasi casella di uscita della Tessera che stai posizionando.

Muovi quindi il tuo Personaggio sulla casella adiacente della Tessera rivelata.

- Nel caso in cui per motivi di spazio o di disegno delle Tessere, non fosse possibile collocare la Tessera, si piazzerà un Segnalino "Vicolo Cieco" e sia la Tessera che il corrispondente Segnalino Tessera verranno rimessi nelle pile corrispondenti.
- Se il numero della Tessera corrisponde ad una Tessera Obiettivo dell'Avventura che si sta giocando, si legge la relativa descrizione nel Libro della Campagna e si eseguono le azioni prestabilite.

- Dopo aver posizionato la Tessera, devono essere collocati sulla stessa i Nemici indicati nel Libro della Campagna per quel Capitolo. Questi andranno posizionati seguendo le Regole di Generazione Nemici (vedi pagina 22).
- Se viene rivelata una Tessera per la quale non si specifica nel Libro della Campagna la tipologia di Nemici, si realizza un Tiro nella Tabella dei Nemici dell'Avventura.



Esempio di Vicolo Cieco. La Tessera non può essere posizionata nell'uscita, quindi metti il Segnalino Vicolo Cieco.

Cercare (2)

Il giocatore può ottenere Carte Ricerca se spende 2 per Cercare all'interno della Tessera o della Stanza dove si trova la miniatura del suo Personaggio, una volta per turno. Per eseguire questa azione non ci devono essere Nemici in tale Tessera o Stanza.

Per eseguire l'azione, il giocatore deve fare un Tiro di difficoltà 4:

- Se ha successo, pesca una carta dal Mazza di Ricerca. Nel caso la carta abbia un effetto positivo, potrà essere tenuta coperta per usarla quando lo desideri o la carta lo consenta.

Se l'effetto è negativo, devi rivelarla e applicarlo immediatamente.

- Se non ha successo nel Tiro, deve avanzare il Segnalino Bandiera Pirata di una casella sul Tabellone Avventura. Inoltre, se nel Tiro fallito ha ottenuto almeno un 1, il suo Personaggio guadagna 1 , purché non abbia già il quantitativo massimo consentito. Questo non può essere usato per modificare il Tiro per "Cercare" appena effettuato.

Sebbene un Personaggio possa eseguire questa azione solo una volta per turno, più Personaggi possono effettuare l'azione Cercare sulla stessa Tessera durante un Turno Personaggi.

Depredare (1)

È usato fondamentalmente nei seguenti casi:

- Con un Nemico Sconfitto, serve a raccogliere un Segnalino di Nemico Sconfitto adiacente, e quindi ottenere la ricompensa indicata in quel Segnalino. Una volta eseguita l'azione, il segnalino viene rimosso dalla Tessera e rimesso assieme agli altri.
- Puoi Depredare un Pirata o Alleato KO per prendergli Carte Oggetto, Segnalini Obiettivo della missione che rappresentano Oggetti, o Monete (risultato del tiro di 1 dado + 3) che

possiede.

Ogni volta che un Personaggio compie questa azione, deve scegliere un elemento tra quelli menzionati e prenderlo (senza prima vederlo nel caso fosse qualcosa tenuto nascosto). Un Personaggio KO può essere Depredato più volte.



Cambiare Equipaggiamento (1 ⚡)

Con questa azione puoi cambiare le Armi e gli Oggetti che tiene in mano il Personaggio. Può sostituire qualsiasi Arma o Oggetto che tiene in mano, con Armi o Oggetti che sta portando con sé nella borsa. Con una singola azione, il giocatore può fare tutti i cambiamenti di cui ha bisogno il suo Personaggio.

Per ogni azione Cambiare Equipaggiamento puoi anche scambiare Equipaggiamento con uno dei Personaggi adiacenti al tuo.

I ⚡ vengono spesi solo dal Personaggio che ha eseguito l'azione. Sia il Personaggio che dà l'oggetto, che quello che lo riceve, possono ri-equipaggiare i loro oggetti senza ulteriore costo in ⚡. Non c'è limite al numero di oggetti che può essere scambiato e/o ri-equipaggiato con questa azione.



Se un PG entra in possesso di un'Arma o Equipaggiamento Iniziale di un altro Pirata o Alleato, lo perderà alla fine dell'Avventura.

Prendere/Usare/Lasciare (1 ⚡)

I Personaggi possono Prendere o Lasciare Oggetti in una casella adiacente a quella in cui si trova la miniatura.

Deve essere posizionato un Segnalino Arma da Lancio nella casella in cui il Personaggio Lascia un Oggetto.

L'Oggetto può essere raccolto successivamente da qualsiasi Pirata o Alleato usando l'azione "Prendere". Quando un personaggio Prende un'Arma o Oggetto, può sfruttare la medesima azione per Equipaggiarlo, senza spendere ⚡ aggiuntivi.

Inoltre, il giocatore può Usare determinati Oggetti (Intruglio, Mappa, Rum ...) al costo di 1 ⚡ per ogni Oggetto (se non diversamente specificato nella Carta Oggetto).



Va ricordato che i Segnalini Arma da Lancio vengono rimossi dal gioco, insieme all'Oggetto a cui si riferiscono, se all'inizio della fase Eventi non ci sono Personaggi sulla Tessera contenente i Segnalini.

Aprire una Porta (1 ⚡)





Un giocatore può eseguire questa azione quando la miniatura del suo Personaggio si trova nella casella davanti ad una Porta (una Porta non può essere aperta da una casella diagonale). Se si tratta di una Porta di un edificio della città, rimuovi il Segnalino Porta. Nel caso la Porta unisse due Tessere diverse, gira il Segnalino Porta in modo da mostrarne la faccia Porta Aperta.

Rianimare (2 ⚡)

Quando un Personaggio finisce KO (come descritto a pagina 25), la miniatura viene distesa. Un Personaggio può eseguire l'azione "Rianimare un Personaggio KO", se è adiacente al Personaggio KO, facendo un Tiro di 3d6. Se ottiene almeno un successo, guadagna 1 ⚡. A Seconda del numero di successi ottenuto nel Tiro, il Personaggio KO:



- ◆ Nessun successo (0): subisce 1 Ferita Permanente (vedere pagina 25). Rimuove tutte le sue ⚡ e perde il suo turno se ancora non lo ha giocato.




- I o più successi : rimuove tutte le sue  e viene Rianimato, ma perde il suo turno.
- Ottieni un critico : rimuove tutte le  e può anche giocare il suo turno se non l'ha ancora giocato.


Non puoi eseguire questa azione se ci sono uno o più Nemici adiacenti al tuo Personaggio.

Magia

I Personaggi con abilità magiche possono attivare i loro incantesimi o Carte spendendo . La quantità di  necessaria è indicata sulla Carta Magia che vogliono usare. Segui le istruzioni della Carta in questione per eseguire l'azione. Troverai più informazioni sulle Carte Magia a pagina 12.

Gestione dei Nemici

Nel suo turno, un Nemico può eseguire un'azione di  e un'azione d'Attacco, in qualsiasi ordine.

Come scritto precedentemente, in caso di dubbio, qualsiasi decisione in merito a , Posizionamento o Attacco dei Nemici, viene presa dal Capitano (o da quel giocatore che ha l'iniziativa se non c'è un Capitano nel gruppo).

Generazione Nemici

I Nemici appaiono ogni volta che viene posizionata una nuova Tessera. Pertanto, in tal caso, appaiono normalmente durante il Turno dei Personaggi.

In ogni Capitolo troverai una **Tabella dei Nemici** che indica il tipo e il numero di Nemici che devi posizionare in ciascuna Tessera appena Esplorata o in una Stanza appena aperta. A tal fine devi lanciare 1 dado e controllare il risultato in quella Tabella. I Nemici devono essere piazzati nell'ordine indicato dalla **Tabella dei Nemici**, prima quelli indicati per primi, poi i secondi e così via.

Tuttavia, per alcune Tessere o Stanze, è indicato specificatamente nel **Libro della Campagna** il numero, tipo e posizionamento dei Nemici che incontrerai, quindi in questi casi ignora la Tabella dei Nemici.

Il risultato del Tiro nella Tabella dei Nemici della Fase Avventura in corso, indica: "2 Giubba Rossa, 1 Ufficiale, 2 Cannibali". Per prima cosa verranno posizionate i due Giubba Rossa, poi l'Ufficiale e infine i due Cannibali.

È anche possibile che vengano generati nuovi Nemici come conseguenza dell'azione "Cercare", pescando una Carta Ricerca nel Turno dei Personaggi, o come effetto di una Carta Evento durante la Fase Eventi. In questi casi, si posiziona il Nemico indicato sulla Carta o, se non specificato, si colloca il Nemico Errante previsto per quel Capitolo.

Posizionamento dei Nemici

In alcuni casi, quando i Nemici appaiono, viene precisato dove devono essere posizionati, ad esempio adiacenti ad un obiettivo o ad un Personaggio, ecc.

Quando devi posizionare i Nemici e non è specificato il luogo dove compaiono, vengono seguite le seguenti priorità di piazzamento:


1. Il primo Nemico si posiziona nella casella d'uscita dalla Tessera, più lontana dal Personaggio.
2. Il seguente Nemico si posiziona in un'altra casella di uscita dalla stessa Tessera, seguendo l'ordine di distanza dalle uscite. Se non ci sono più uscite (senza prendere in considerazione l'uscita da dove è entrato nella Tessera o nella Stanza il Personaggio), posiziona il Nemico in una casella adiacente all'uscita in cui hai posizionato il primo Nemico.
3. Continua a posizionare gli altri Nemici seguendo la regola precedente, fino a quando non ci saranno più Nemici da posizionare.
4. Quando la Tessera o la Stanza non ha uscite, i Nemici devono essere collocati nelle caselle più lontane dall'uscita dove si trova il Personaggio che ha rivelato la Tessera o ha aperto la Stanza.

Se non ci sono sufficienti miniature per posizionare i Nemici indicati dal Tiro nella Tabella dei Nemici, avanza il **Segnalino Bandiera Pirata** di una casella sul Tabellone Avventura per ciascun tipo di Nemico che non puoi piazzare.

Un giocatore distratto decide di Esplorare una Tessera senza rendersi conto che tutti gli Ufficiali e i Giubba Rossa sono già stati messi in gioco. Lancia il dado per la Generazione Nemici e ne verifica il risultato: 2 Giubba Rossa e 1 Ufficiale. Essendo due diversi tipi di Nemici dovrà far avanzare la Bandiera Pirata di due caselle sul Tabellone Avventura.

Comportamento dei Nemici

Una volta che un Nemico viene attivato secondo l'ordine stabilito, devi determinare come si comporterà. Per sapere come agirà il Nemico, devi seguire questa procedura:

1. I Nemici attaccheranno  ogni volta che hanno un Personaggio in una casella adiacente.
2. Se un Nemico non ha Personaggi adiacenti, allora Esegui un Tiro di Comportamento lanciando 1 dado (vedi a continuazione: Tiro di Comportamento).
3. In base al risultato consulta la Scheda Nemico per sapere quale Comportamento adotterà il Nemico:
 - Se è previsto che debba muoversi, verrà indicata la direzione del movimento. Il Nemico si muove del numero di caselle necessario per arrivare al luogo indicato, seguendo la via più

breve. Se riesce a raggiungere la casella specificata nella Tabella di Comportamento senza spendere tutti i punti ➔, il movimento eccedente verrà perso.

- Se è riportato il termine "Affronta", significa che questo Nemico Muove e/o Attacca (👤👤) il Personaggio più vicino seguendo le regole base di ➔ e Combattimento dei Nemici.
- Quando viene indicato che il Nemico deve effettuare un Attacco 🎯 ma non ha sufficiente Gittata, o non ha LdV, deve muoversi di tante caselle quante previste dal suo ➔ fino ad avere LdV e Gittata di Attacco 🎯.
- Nel caso in cui il Nemico abbia solo armi per eseguire Attacchi 🎯, cercherà di raggiungere una casella adiacente al Pirata o Alleato bersaglio, usando tutto il suo ➔, posizionandosi in modo da fare spazio ad altri eventuali Nemici.

Il Capitano deciderà come procedere nel caso ci fosse qualche dubbio su come interpretare il Comportamento dei Nemici.

Movimento di Nemici



I Nemici si muovono secondo le normali regole di ➔, con le seguenti eccezioni:

- I Nemici non vengono Ingaggiati quando passano adiacenti ai Personaggi.
- I Nemici possono spostarsi da una Tessera all'altra sempre e quando è consentito il ➔ tra loro.
- I Nemici ignorano la penalità delle caselle con acqua (linee blu), la penalità per il movimento su Tessere Speciali (se non indicato diversamente) e non hanno bisogno di fare Tiri di 🎲 per "Saltare" abissi (linee tratteggiate).
- Gli abissi contano come una unica casella ai fini del movimento.
- I Nemici possono Arrampicarsi e Scendere dai Tetti come se fossero terreno normale, ma non saliranno su un Tetto se non c'è alcun Personaggio su di esso.
- I Nemici possono passare sopra altri Nemici dello stesso tipo (umani, soprannaturali o abomini).
- I Nemici non possono finire il loro turno in una casella Abisso. Possono invece terminare il ➔ sopra un Segnalino Arma da Lancio o Nemico Sconfitto.

Combattimento Nemico

I Nemici attaccano i bersagli indicati nella loro Tabella di Comportamento seguendo le solite regole di combattimento, con le seguenti eccezioni:

1. Tutti quei Nemici la cui Tabella di Comportamento indica che devono eseguire un Attacco a Distanza 🎯 senza specificarne il bersaglio, Attaccano immediatamente il Personaggio più vicino che rientra nella loro Gittata d'attacco e LdV.
2. I Nemici non si bloccano la LdV tra loro. Tuttavia, i Personaggi (Pirati o Alleati) bloccano la LdV verso altri Personaggi. Cioè, un Nemico spara sempre contro il Personaggio dentro Gittata e con il quale ha LdV diretta (senza Personaggi o ostacoli in mezzo).
3. I Nemici non hanno bisogno di ricaricare le loro Armi da Fuoco.

Nemico Sconfitto

Quando un Nemico riceve un numero di 🎲 uguale o superiore alla sua ❤️, la sua miniatura viene sostituita con un Segnalino Nemico Sconfitto a caso, in modo che i Personaggi possano Depredarlo alla ricerca di bottino.

Se non ci sono Personaggi in una Tessera alla fine del turno, rimuovi ogni segnalino Nemico Sconfitto dalla Tessera. Se non ci fossero più Segnalini di questo tipo disponibili, non se ne posizioneranno. Ogni Segnalino Nemico Sconfitto mostra sul retro un valore di ➔ compreso tra 0 e 3 o il simbolo di una Carta Ricerca, che deve essere pescata dal Pirata che Depreda il Nemico.

Il Personaggio che infligge l'ultima 🎲 a un Nemico, lo sconfigge e riceve il quantitativo di 🎲 riportato dalla Scheda Nemico.

Abilità speciali

Ci sono alcuni Nemici che possono avere abilità quali:

- **Trattenere:** un Nemico con la capacità di **Trattenere**, blocca un Personaggio fino a quando non si sbarazzerà di lui. Se il Nemico ha successo nel suo attacco, rimuovi la miniatura del Personaggio e piazza il suo segnalino sotto il Nemico. (Vedi a pagina 24 la Condizione Trattenuto).
- **Doppio Attacco** 🎯 o 🎯: questo Nemico può attaccare due volte 🎯 o 🎯 (a seconda di come è indicato) lo stesso obiettivo invece di una sola volta, durante il Turno dei Nemici.
- **Ignorare (x):** questi Nemici non possono subire 🎲 da un Attacco che proviene dalla fonte citata da questa capacità. Nel caso di oggetti, azioni, abilità o condizioni, ignorano le regole che normalmente li riguardano. Questa abilità non può essere annullata.
- **Immortale:** un Nemico Immortale non fa guadagnare 🎲 una volta Sconfitto. Il Personaggio che Depreda il Segnalino Nemico Sconfitto, ottiene i 🎲 indicati sulla Scheda Nemico. Un Nemico Immortale che non è stato Depredato riappare all'inizio del Turno Nemici nella casella in cui si trova il suo Segnalino Nemico Sconfitto, ed esegue le sue azioni come al solito.
- **Inarrestabile:** si muove seguendo il percorso più breve e diretto verso il suo obiettivo, ignorando qualsiasi ostacolo o miniatura di Pirata o Alleato. Tuttavia, deve finire il suo ➔ in una casella vuota.

- ◆ **Maledire:** un Nemico con la capacità di Maledire, se viene sconfitto, **Maledice** il Personaggio che lo ha sconfitto. Inoltre, se un Personaggio che è già Maledetto sconfigge un Nemico con questa abilità, quel personaggio finisce immediatamente KO. Se un Alleato sconfigge una Mummia, riceve una **6** invece di essere Maledetto.
- ◆ **Rigenerazione (x):** rimuovi all'inizio del suo turno un numero di **6** pari al valore X.
- ◆ **Resistenza (x):** ogni volta che viene attaccato, un Nemico con Resistenza ignora un numero di **6** da un singolo Attacco, pari al valore X.
- ◆ **Superiorità:** se due Nemici identici, con l'abilità Superiorità, sono adiacenti ad un Personaggio, ottengono +1 ai loro Tiri di Combattimento.

Condizioni di Pirati, Alleati e Nemici

Pirati, Alleati e Nemici, come conseguenza dei diversi tipi di Attacco, dell'uso di Carte, Magia o Armi varie, possono trovarsi in alcune Condizioni che modificano le loro capacità e abilità.

Stordito

Quando un Personaggio, un Alleato o un Nemico viene Stordito, devi mettere il **Segnalino Stordito** sulla base della miniatura per rappresentare il suo Stato. Ciò si verifica solitamente come conseguenza di un **6** o per effetto delle **Carte Ricerca** o **Evento**.

- ◆ Un **Personaggio Stordito** deve spendere 2 **⚡** e superare un Tiro di **5** all'inizio del suo turno per poter giocare il resto di quel turno. Se non supera la prova, può rifarla quante volte vuole se ha abbastanza **⚡**. Se dopo tutti i tentativi non supera il Tiro, perde il suo turno. Nel turno seguente uscirà automaticamente dalla Condizione Stordito.
- ◆ Anche un **Nemico Stordito** deve superare un Tiro di **4** all'inizio della sua attivazione, per eliminare detto stato, ma ha solo una possibilità. Se non supera la prova, perde il suo turno (nel turno successivo si considera recuperato dalla Condizione Stordito).

Sebbene non possano eseguire alcuna azione, Personaggi o Nemici Storditi possono difendersi se attaccati.

Qualsiasi Personaggio può "Disingaggiarsi" da un Nemico Stordito senza subire danni. Inoltre, i Personaggi possono eseguire le azioni "Rianimare", "Ricaricare" e "Prendere Fiato", se i Nemici adiacenti sono Storditi.

Il Lupo di Mare ha lanciato la sua Ascia e non ha un'altra arma **⚔** equipaggiata, quindi decide di dare un pugno **6** ad un Giubba Rossa che si trova in una casella adiacente. Grazie al suo Tiro vincente di **5** vs **4**, il Lupo di Mare riesce a Stordire il Giubba Rossa. All'inizio del Turno dei Nemici, il Giubba Rossa lancia tanti dadi quanti la sua **6**, per uscire dallo Stordimento. Il Giubba Rossa ha **5**, quindi tirerà 2 dadi cercando di ottenere 5 o 6. Tira il dado e ottiene 2 e 4, rimanendo Stordito fino alla fine del suo turno.

Tramortito

Quando un Pirata, un Alleato o un Nemico viene Tramortito, devi distendere la sua miniatura per rappresentare tale stato. Questo può succedere come conseguenza delle **Carte Ricerca** o delle **Carte Evento** e anche in caso di attacco con determinate armi.

Un Personaggio o un Nemico **Tramortito** si rialza all'inizio del turno, ma non potrà eseguire alcuna azione di **6**.

Qualsiasi Personaggio o Nemico **Tramortito** può difendersi normalmente.

Un Personaggio può Disingaggiarsi da un Nemico **Tramortito** senza ricevere alcun danno.

Avvelenato

Quando un Personaggio viene Avvelenato, piazza un **Segnalino Veleno** sulla sua Scheda Personaggio per indicarlo. Questo succede solitamente come risultato di un combattimento in cui l'arma nemica è avvelenata, o come effetto di **Carte Ricerca** o **Evento**.

Deve superare un Tiro di **5** durante la Fase Eventi, altrimenti riceverà una **6**. Una Personaggio Avvelenato rimarrà in quello stato finché non rimuoverà una **6** o supererà con successo il suo Tiro di **5**. Gli effetti dell'avvelenamento non sono cumulativi, il che significa che un Personaggio non può essere Avvelenato due volte di seguito.

I Nemici non possono essere Avvelenati. Alcune armi dei Personaggi possono essere impregnate di veleno (vedi **Maestro del Veleno**, pagina 51), ma l'effetto che causano sui Nemici sarà di una **6** addizionale al danno dell'arma.

Trattenuto

Un Nemico con tale capacità può provare a Trattenere un Pirata o un Alleato finché questo non riesce a liberarsi. Se il Nemico attacca con successo, rimuovi la miniatura del Personaggio e posizionala sulla Scheda Nemico.

All'inizio del turno, il Personaggio deve fare un Tiro Contrapposto di **5** per cercare di liberarsi. Se non ci riesce, subisce 1 **6** e perde il suo turno. Se ci riesce, o se il Nemico viene sconfitto, il Personaggio continua normalmente il suo turno da una casella adiacente al Nemico, senza doversi Disingaggiare, visto che lo ha già fatto liberandosi. Se il Personaggio finisce KO, verrà posizionato in una casella adiacente al Nemico.

Un Personaggio Trattenuto da un Nemico non può essere preso di mira da altri Nemici e un Nemico può Trattenere solo un Personaggio alla volta.

Ferito

Quando un Pirata riceve una **6** in Combattimento (**⚔** o **6**), bisogna mettere un **Segnalino 6** sulla Scheda Personaggio (o sulla base della miniatura nel caso dei Nemici) per rappresentare la sua Condizione Ferito. Un Personaggio con almeno una **6** avrà un **⚡** in meno finché non rimuoverà tutte le **6**. Perderà solo un **⚡** indipendentemente dal numero **6** subite. A differenza dei Personaggi, Nemici ed Alleati non perdono **⚡** se vengono Feriti.

Nascosto

Il Personaggio o il Nemico Nascosto deve essere ignorato da tutti gli altri Personaggio o Nemici fino alla fine del turno successivo.

Inoltre, non ostacola la LdV e altri Personaggi o Nemici possono passare attraverso la tua casella (ma non possono finire il ☺ dentro la stessa). Un Personaggio mantiene lo stato "Nascosto" fino al termine del seguente Turno dei Nemici o finchè non effettua un Attacco Corpo a Corpo o a Distanza. Se all'inizio del suo turno, un Personaggio si trova adiacente ad un Nemico "Nascosto", quel Nemico perde immediatamente tale stato.

Quando un Personaggio o Alleato si trova nella Condizione Nascosto, la sua miniatura deve essere sostituita dal Segnalino Personaggio.

Maledetto

Quando un Pirata viene Maledetto, devi annotare la Condizione nel Foglio di Salvataggio del Personaggio.

Un Personaggio Maledetto ha una penalità di -1 nel Tiro di Intelligenza 🌀, quando viene Rianimato.

Un Alleato Maledetto riceve immediatamente una 🍀.

KO (Inconsciente)

Quando un Pirata o un Alleato viene sconfitto in combattimento, finisce KO. Per rappresentare la sua Condizione, devi distendere la sua miniatura.

Si noti che quando i Nemici vengono sconfitti non rimangono sulla Tessera, ma vengono sostituiti con un Segnalino Nemico Sconfitto.

Quando un Pirata finisce KO, perde tutti i 📌 accumulati durante l'Avventura e tutti i Segnalino Obiettivo che non rappresentano un oggetto. Inoltre, dev'essere avanzato il Segnalino Bandiera Pirata sul Tabellone Avventura di una casella e successivamente, in ogni Fase Eventi, dev'essere lanciato un dado per ogni Pirata KO: con un risultato di 1 o 2 devi avanzare di una casella il Segnalino Bandiera Pirata.

Il Pirata KO è fuori gioco fino a che un altro Personaggio esegue un'azione "Rianimare" su di lui (vedi "Rianimare", pagina. 21).

Inoltre, come già detto, mentre il Personaggio è KO, qualsiasi altro Personaggio può eseguire l'azione "Depredare" per prendergli Carte Oggetto, Segnalini Obiettivo o 🍀 (vedi "Depredare", pagina 20).

I Nemici non possono finire KO.

Ricorda che l'azione "Rianimare" non può essere eseguita in presenza di uno o più Nemici adiacenti e se il Personaggio KO è Maledetto, devi sottrarre 1 dal Tiro di 🌀 per Rianimare.


Ferite Permanenti





Quando provi a Rianimare un Personaggio KO senza successo, il Personaggio subisce una Ferita Permanente. Quando ciò accade, devi tirare 1 dado e consultare la seguente tabella per sapere quale parte del corpo ha perso a causa delle 🍀 e cosa comporterà tale perdita. Se il Tiro porta alla perdita di un membro già perso in precedenza, ignora il risultato.

Tabella delle Ferite Permanenti

6	Occhio sinistro	Il Personaggio sottrae -1 al suo valore di 👁.
5	Mano sinistra	Il personaggio non può venire equipaggiato nella mano sinistra.
4	Mano destra	Il Personaggio non può venire equipaggiato nella mano destra.
3	Gamba sinistra	Il Personaggio perde 1 🏹 permanentemente e sottrae 1 al suo valore di 🏹.
2	Gamba destra	Il Personaggio perde 1 🏹 permanentemente e sottrae 1 al suo valore di 🏹.
1	Occhio destro	Il Personaggio sottrae -1 al suo valore di 👁.




Se un Personaggio subisce una **Ferita Permanente** che **NON** lo costringe a ritirarsi dalla Campagna, riceve 5  dal bottino di ciascun Personaggio quando gioca la prossima Fase Porto, se possibile. Questa compensazione viene eseguita solo una volta per Ferita Permanente.

Il valore minimo delle caratteristiche (, , , ) di un Personaggio è 2, quindi deve essere ignorato l'effetto di una Ferita Permanente se dovesse far scendere il valore delle caratteristiche sotto il 2.


Ritiro di un Personaggio

Se un Personaggio riceve due Ferite Permanenti alle stesse parti del corpo, (mano sinistra e mano destra, entrambe le gambe o entrambi gli occhi) deve abbandonare la vita piratesca e godersi il meritato riposo in qualche isola assolata, grazie al contributo offerto dal resto dell'equipaggio in omaggio al servizio prestato.

Questo premio, chiamato **Compensazione**, è rappresentato da 10  pagate da ogni Personaggio con il proprio bottino personale (oltre a un sostanzioso compenso da parte della Fratellanza).

Questo pagamento, in vista del suo pensionamento, viene fatto una sola volta all'inizio della Fase Porto, se possibile.

La simbolica Compensazione non va consegnata al giocatore; è una spesa che sostiene il gruppo di Personaggi per appartenere allo stesso equipaggio, rispettando così il giuramento dei Fratelli di la costa.

Arte Marinaresca: il giocatore che controlla un Personaggio in pensione può trasferire al suo nuovo Personaggio tutte le sue  e tutti gli oggetti non iniziali annotati sul Foglio di Salvataggio del Personaggio Ritirato.

Il giocatore deve scegliere un nuovo Personaggio per continuare a giocare, all'inizio della seguente Fase Porto.

Villaggio-Città

Questa sezione descrive le regole specifiche che si applicano durante la Fase Avventura nelle tessere Villaggio-Città.


Ogni volta che un Personaggio Esplora una Tessera Città o apre uno degli edifici speciali per la prima volta (Chiesa, Caserma, Taverna, Compagnia delle Indie, Casa del Mercante e Bottega), devi far avanzare il **Segnalino Bandiera Pirata** di una casella sul Tabellone Avventura.



Di default, tutte le Porte degli edifici della Città vanno considerate chiuse (posizionare un Segnalino Porta per rappresentarlo), anche se in alcune Avventure può essere indicato che un edificio o una stanza ha le Porte aperte. In tal caso rimuovi il Segnalino Porta o se si tratta di una Porta che unisce due Tessere, gira il Segnalino in modo da mostrare il lato **Porta Aperta**. È, inoltre, esplicitamente indicato se una determinata Porta richiede un oggetto speciale o una azione per aprirla.



Nemici nel Villaggio-Città

Per la Generazione dei Nemici, fai un Tiro nella Tabella dei Nemici dell'Avventura, ogni volta che riveli una Tessera di Città o Apri una Porta. Nelle Avventure in cui viene descritto quali Nemici contiene una Tessera o una Stanza, ignora le regole di Generazione dei Nemici. Quando una Tessera o una Stanza ha una sola uscita, posiziona i Nemici nelle caselle più lontane all'uscita da cui è entrato il Personaggio.

Tetti

I Tetti della città contano come un'unica casella per determinare la Linea di Vista e il . Per Salire o Scendere da un Tetto, devi eseguire un'azione Arrampicarsi o Scendere.

Quando un Pirata o un Alleato vuole **Saltare** da un Tetto ad un altro, devi fare un Tiro di Difficoltà  2 e ottenere un numero di successi pari alla distanza in caselle tra i due Tetti. In caso di fallimento, la sua miniatura viene collocata sulla casella di terreno adiacente a quella da cui è saltato. Metti un Segnalino Stordito sulla miniatura e una  sulla Scheda Personaggio o Alleato.

Un Pirata, Alleato o Nemico che è a terra, non può eseguire un'azione  contro un obiettivo che è su un Tetto, mentre se uno di essi è su un Tetto, può eseguire azioni di  contro obiettivi che sono a terra o su un altro Tetto.

Il limite massimo di Pirati, Alleati o Nemici su un Tetto è 4.



I Nemici possono Arrampicarsi e Scendere dai Tetti come se si trattasse di un terreno normale, ma saliranno solo se vi sarà già presente un Pirata o Alleato.

Alleati


Durante la Fase Avventura, il giocatore che controlla un Alleato può attivarlo all'inizio o alla fine del turno del suo Personaggio.

Quando attivato, un Alleato può eseguire fino a due azioni.







Ogni Alleato può trasportare un **massimo di 3 oggetti**, può prenderli o scambiarli con altri Pirati, ma non può usarli. Quindi, sebbene un Alleato possa raccogliere armi, non può usarle, dato che usa solo l'arma indicata dalla sua Scheda Alleato.

Alla fine del Capitolo, il Pirata che controlla l'Alleato aggiunge al suo bottino metà delle  dell'Alleato arrotondato per eccesso, oltre che l'equipaggiamento guadagnato dal compagno. Se un Alleato realizza un obiettivo, i  verranno assegnati al Personaggio che lo controlla, alla fine del Capitolo.

Azioni degli Alleati

Un Alleato segue le stesse regole di  di un Personaggio, incluse quelle riguardanti le caselle d'acqua e il Saltare un Abisso.

Le rimanenti azioni che gli Alleati possono eseguire sono le stesse dei Pirati con le seguenti modifiche e eccezioni:

- ◆ **Cambiare Equipaggiamento:** gli Alleati non possono mai cedere Carte Ricerca che forniscono  o  ma le conservano come parte della loro retribuzione.
- ◆ **Cercare e Depredare:** quando un Alleato esegue queste azioni, il beneficio o il danno che ne deriva ricade direttamente su di lui. Se trova Equipaggiamento o , li mette sulla sua Scheda Alleato. Inoltre, se un Alleato trova la Carta Ricerca "Visione Tormentosa" riceve 1 .
- ◆ **Attaccare:** un Alleato combatte usando i valori che sono indicati sulla sua Scheda Alleato, visto che non può usare Carte Equipaggiamento. Quando un Alleato sconfigge un Nemico, non guadagna . Infine, se sconfigge una Mummia subisce una  invece della Condizione Maledetto.

- ◆ **Ricaricare:** gli Alleati non hanno bisogno di Ricaricare Armi da Fuoco.

Possono anche eseguire azioni speciali descritte nel Capitolo che prevedano un costo in ⚡ per i Pirati.

Infine, gli Alleati non possono eseguire azioni **Prendere Fiato** e **Correre**.

Ferite e Rianimazione

Questa sezione contiene regole specifiche per quando l'Alleato subisce 6 o deve essere Rianimato:

- ◆ Un Alleato può essere curato da un altro Alleato o Pirata e può usare una carta per guarire sé stesso.
- ◆ Quando un Alleato termina un Capitolo, vengono rimosse le 6 dalla Scheda Alleato.
- ◆ Un Alleato può essere Rianimato solo una volta per Avventura, ottenendo almeno 1 successo nel Tiro ⚡ per Rianimare.
- ◆ Quando un Alleato finisce KO e non c'è nessun altro Personaggio sulla sua Tessera o adiacente a lui ma su un'altra Tessera, devi rimuovere la sua miniatura dal gioco. Eventuali Segnalini obiettivo in possesso dell'Alleato che rappresentano un oggetto, dovranno essere lasciati nella casella in cui si trova l'Alleato.

Come accade per il Personaggio, l'Alleato finito KO fa avanzare il Segnalino **Bandiera Pirata** sul Tabellone Avventura, ma non viene fatto alcun Tiro conseguente al KO.

Segnalino Bandiera Pirata

I giocatori hanno un tempo limitato per completare la Fase Avventura. In ogni Avventura c'è un conto alla rovescia per determinare la fine della Fase, indicato dal Segnalino Bandiera Pirata sul Tabellone Avventura. Se i giocatori non riescono a realizzare gli obiettivi dell'Avventura prima che la Bandiera Pirata raggiunga l'ultima casella, il gruppo ha perso la partita.

Il Segnalino Bandiera Pirata avanza di una casella sul Tabellone avventura nei seguenti casi:

1. Quando viene pescato un Segnalino Tessera (Azione "Esplorare").
2. Nelle Tessere Città, dopo aver pescato uno dei 4 segnalini Tessera Città e ogni volta che un Personaggio apre un edificio (Chiesa, Caserma, Taverna, Compagnia delle Indie, Casa del Mercante e Bottega) o una Tessera Speciale (Cimitero, Cantina, Cripta o Prigione).
3. Quando un Personaggio finisce KO. Inoltre, in ogni Fase Eventi viene lanciato 1 dado per ogni Pirata KO: con un risultato di 1 o 2, si avanza nuovamente di 1 casella l'Indicatore Bandiera Pirata.
4. Quando un Personaggio non esegue con successo un'Azione "Cercare".

5. Quando un Pirata esegue l'Azione "Prendere Fiato".
6. Per ogni tipo di Nemico che non puoi piazzare per mancanza di miniature di quel tipo.
7. Ogni volta che il Libro della Campagna lo preveda.

Fine dell'avventura

La Fase Avventura termina quando si verifica una delle seguenti condizioni:

1. I Pirati riescono a raggiungere gli Obiettivi indicati nel Libro della Campagna.
2. All'inizio di una Fase Eventi, tutti i Pirati e Alleati sono KO.
3. Durante il Turno dei Personaggi, a causa del piazzamento delle Tessere e dei Segnalini Vicolo Cieco, i Personaggi non possono continuare a Esplorare la mappa e rivelare Tessere essenziali per la trama (di solito con uno dei Obiettivi).
4. Il Segnalino **Bandiera Pirata** raggiunge lo zero sul Tabellone Avventura.

Alla fine della Fase Avventura, i giocatori devono consultare la **Tabella Esito della Missione**. A seconda degli Obiettivi raggiunti, Nemici sconfitti e delle Tessere rivelate, i Personaggi possono aver ottenuto il successo totale, parziale o il fallimento della loro Avventura. In ogni caso, è indicato se hanno ottenuto una ricompensa, se devono ripetere l'Avventura o se possono continuare con la Campagna.

Se i Personaggi hanno ottenuto un parziale successo che permette loro di continuare la Campagna, possono comunque ripetere l'Avventura, per migliorarne il risultato.

Se un'Avventura viene ripetuta, tutti i ⚡, ⚡, Oggetti, Oggetti Leggendarie, Carte Ricerca, Segnalini Obiettivo ottenuti nel tentativo precedente, devono essere scartati. L'Avventura va ricominciata in condizioni identiche (Equipaggiamento 6, 6) al tentativo precedente.

Dopo aver completato con successo un'Avventura e prima di passare alla successiva Fase, segui i seguenti passi:

1. Prendi le ⚡ indicate nelle Carte Ricerca.
2. Tutti gli Oggetti e Armi ottenuti tramite Carte Ricerca vanno rimessi nei rispettivi mazzi.
3. I Personaggi che hanno Segnalini Obiettivo ricevono il ⚡ indicato nell'Avventura.
4. Ogni giocatore registra sul proprio Foglio di Salvataggio i cambiamenti in, ⚡, ⚡, Ferite Permanenti, ecc.



CAPITOLO VIII
Fase Viaggio

"Ciò che più spaventava la gente erano le storie che raccontava. Storie terrificanti che narravano di impiccati, condannati che «camminavano sul trampolino», tempeste in mare aperto, leggende dell'Isola di Tortuga e altri luoghi sinistri ... " Estratto da L'Isola del Tesoro di Robert Louis Stevenson.

Come in ogni buona avventura di Pirati, non possiamo dimenticare dei Viaggi, Combattimenti Navali, Abbordaggi, Ammutinamenti ... Qui troverai tutto questo e molto altro.

Il Capitano deve raggiungere l'Isola Obiettivo e cercare di procurarsi un buon bottino, tenere alto il Morale dell'Equipaggio ed evitare di essere catturato o che venga affondata la nave.

Gli altri giocatori devono svolgere i loro compiti di marinai nel miglior modo possibile, al fine di ottenere la fiducia del resto dell'Equipaggio e, se si presentasse l'occasione, candidarsi per il Capitanato della nave.

Componenti

Tessere Viaggio



Rappresentano l'area marina dove si muove la tua nave, con caselle esagonali di due tipi:

- ◆ **Caselle di Terra:** non sono navigabili. Per attraccare su un'Isola devi raggiungere la casella che contiene la pergamena con una lettera iniziale (rappresenta il porto/spiaggia di partenza o arrivo).
- ◆ **Caselle d'Acqua:** sono navigabili. Si dividono in Caselle Costiere, che sono quelle adiacenti ad una Casella di Terra e Caselle di Mare Aperto, che sono tutte le altre.

Segnalino Bandiera Pirata

È usato per tenere traccia del Morale dell'Equipaggio sull'Indicatore del Morale nel Tabellone Nave. Si inizia generalmente con un valore di 20.



Segnalini Pirati-Alleati



Si collocano sull'Indicatore del Morale nel Tabellone Nave, per rappresentare i Punti Fiducia ▲ di ogni Personaggio. I ▲ saranno molto importanti per cercare di ottenere il Capitanato in caso di Ammutinamento (vedi Ammutinamento a pag. 34). Inizialmente vanno posizionati sullo 0 nell'Indicatore del Morale.

Segnalini Gruppi di Pirati

Ogni segnalino rappresenta 10 Marinai che lavorano nella nave. Il Capitano è libero di assegnarli alle varie location per svolgere diversi compiti. Sono fondamentali in caso di Abbordaggio e Combattimento Navale. Una nave può avere un massimo di 6.

- ◆ **Caratteristiche:** ● hanno valore 1 in tutte le statistiche (●, ●, ●, ●, ● e ●).

Stato di Affaticamento dei Gruppi di Pirati



- ◆ **Eventi:** I ● possono effettuare Tiri per un Evento Viaggio che riguardi la loro postazione quando non c'è alcun Personaggio o Alleato per risolvere l'Evento. Questo non conta come azione e quindi non produce Affaticamento.
- ◆ Quando un ● viene eliminato, il Capitano sottrae 3 al Morale.
- ◆ Quando un ● viene utilizzato per svolgere un compito, aumenta il suo livello di Affaticamento.
- ◆ Quando un ● subisce un Impatto, aggiungi un Segnalino ● sul suo Segnalino per indicare che è stato ferito. Se subisce un secondo Impatto, il ● viene collocato in «Infermeria». Non può essere riutilizzato fino a quando un Personaggio sulla postazione di Manutenzione effettui un'azione "Assistere" con successo.

Tabellone Abbordaggio

Si usa quando si presenta un Abbordaggio (vedi Abbordaggio, pagina 37). Il Tabellone è diviso in due zone: la tua nave e la nave nemica.



Segnalini Merci

Le Merci rappresentano i bottini e le risorse che hai caricato nella Stiva della nave o che puoi ottenere durante i saccheggi in alto mare:



Oro x1, Metalli x2, Tessuti x3, Tabacco x4, Rum x4, Schiavi x5, Provviste x6, Zucchero x3 e Legno x3

Segnalini Cannoni

Si collocano nelle caselle della Stiva per indicare la tua Potenza di Fuoco e servono per combattere i Nemici Marini.



Segnalini Impatto



Indicano gli impatti che riceve la tua nave o i Nemici. Indicano anche il numero di Vele e la capacità della Stiva di una nave.

Schede Eventi Marini

Descrivono le caratteristiche degli Eventi della Fase Viaggio che hanno una propria scheda (vedi Nemici Marini, pagina 39). Si usano anche per l'Esplorazione delle Isole.



Segnalini Nemici Marini

Durante il Viaggio, affronterai Nemici ed Eventi Marini rappresentati dai seguenti segnalini:



Dadi a sei facce



Usali per i Tiri relativi alla Fase Viaggio

Ricordati che il numero massimo di dadi che puoi tirare è pari a 5.

Carte Evento Viaggio

Rappresentano i vari Eventi che hanno luogo durante il Viaggio (vedere Eventi Viaggio, pagina 38).




Indicatore di Sporcizia



Indica l'aumentare naturale dell'usura e Sporcizia della nave (vedi Sporcizia nella Fase Navigazione, pagina 33).

Indicatori di Prestigio

Ogni giocatore deve usare il suo Indicatore di Prestigio per indicare il suo .



Tabelloni Nave

Questi tabelloni rappresentano le parti della nave pirata e le condizioni in cui versa l'equipaggio, devono essere collocati in un luogo accessibile a tutti i giocatori. Questi tabelloni sono suddivisi nelle seguenti aree:

- ◆ **Indicatore Morale/ Punti Fiducia** dell'Equipaggio, numerato da 0 a 20.
- ◆ **Nave Pirata:** è divisa in più parti, per rappresentare lo stato delle varie sezioni della nave e poter collocare opportunamente l'Equipaggio.
- ◆ **Orologio:** serve come contatore dei turni, indica il passare del tempo e raffigura una Giornata divisa in 6 parti. Quando indica una sezione dall'1 al 4 si sta viaggiando in ore diurne, quando indica la sezione 5 o 6 in ore notturne. Inoltre, indica anche la posizione e l'orientamento di un Nemico quando appare in alto mare.

Sezioni della nave

1 Stiva

È il luogo in cui riporrai le merci, i cannoni e altro durante il Viaggio.

Nessun membro dell'equipaggio può stare nella Stiva.

La Stiva è divisa in 10 colonne di 2 caselle ciascuna. In ogni casella puoi piazzare un Segnalino Merce o un Segnalino Cannone, iniziando dalla colonna con le caselle "1" e proseguendo verso sinistra.

Durante la traversata la tua nave può subire impatti nella Stiva.

Quando ciò accade, si colloca un **Segnalino Impatto** per ridurre la capacità della Stiva (detto segnalino riduce di una intera colonna la Stiva) sulla colonna che si trova più a sinistra e lo si sposta a destra di uno spazio per ogni impatto ricevuto.

Ogni segnalino Merce o Cannone, che si trova in una colonna dove viene posizionato il Segnalino Impatto, va scartato.



2 Sartieme (Manovrare)

Indica il numero di Vele della tua nave, più alto è, più veloce sarà la nave. Indica con un Segnalino Impatto il numero di Vele di cui disponi.

Ammette un numero di PG e/o pari al numero 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 (vedere Movimento, pagina 34).

Il Segnalino Impatto va spostato di una casella verso destra quando il Sartieme subisce un Impatto.

3 Castello di Prua (Cartografia)

È la postazione in cui si svolge l'azione "Cartografia".

Consente il piazzamento di un solo PG.

Il PG situato nel Castello di Prua può eseguire un'azione "Cartografia" per rivelare i Segnalini Obiettivo (vedi Turno dell'Equipaggio - Cartografia, pagina 33).

4 Bordo (Tabellone Abbordaggio)

In questo Tabellone, i PG si preparano per la manovra di Abbordaggio. Ammette fino a quattro PG e un qualsiasi numero di (vedi Abbordaggio, pagina 37).

5 Camerate (Intrigo)

È il luogo in cui l'equipaggio riposa e si riprende.

◆ I che vengono fatti riposare smaltiscono tutto il loro Affaticamento.

◆ Tutti i PG vengono messi in questa location all'inizio della Fase Navigazione.

◆ Un unico PG può decidere di andare nelle Camerate per organizzare un Intrigo e un solo può essere assegnato alla Sorveglianza (vedi Turno dell'Equipaggio - Intrigo, pagina 34).



6 Coffa (Avvistare)

"Non c'è vento favorevole per la nave che non sa dove sta andando".
Seneca






Dalla cima degli alberi è possibile scrutare l'orizzonte cercando di avvistare Isole, Nemici Marini e altri pericoli che nascondono le acque infide dei Caraibi.

Ammette un solo PG (vedi Turno dell'Equipaggio - Avvistare, pagina 33).

7 Artiglieria (Sparare)




"L'odore che permea il Santabarbara ti ricorda che è meglio fare attenzione quando accendi una fiamma in questo posto."

Da questa postazione i Cannoni fanno fuoco durante un Combattimento Navale.


- ◆ Ammette solo un singolo PG e un  o tanti PG quanti sono i Cannoni che ha la nave.
- ◆ Con un singolo  possono sparare tutti i Cannoni (vedi Combattimento Navale, pagina 36).
- ◆ Se non c'è un , ogni PG in posizione può Fare Fuoco con un Cannone Tirando un d6. Se ha , guadagna anche 1 .
- ◆ Un PG può fare uso di una delle tre Manovre di Combattimento disponibili (vedi Manovre di Combattimento, pagina 36).





8 Ponte Principale (Manutenzione)

Sul Ponte Principale (Coperta) vengono pianificate attività quali quelle di Manutenzione e di Assistenza dell'Equipaggio ferito.

- ◆ Ammette solo un singolo PG e 2 .
- ◆ In questa location è possibile eseguire le seguenti attività: Spostare Mercì, Assistere, Fare Pulizia e Riparare (vedi Incarichi, pagina 33).
- ◆ Un personaggio che eseguirà con  una delle attività sopra menzionate, guadagnerà 1  (tranne che per l'azione Spostare Mercì).



9 Ponte di Comando

Da qui puoi assicurarti di mantenere la calma e l'ordine tra i Marinai, oltre ad assegnare i diversi Incarichi ai .


- ◆ Ammette un unico PG.
- ◆ Il Capitano ottiene un singolo Punto di Comando (per essere Capitano) più tanti Punti Comando quanti il  del Personaggio che è posto sul Ponte di Comando (questa è chiamata Riserva di Punti Comando). Se è lo stesso Capitano ad occupare il Ponte, aggiungi il suo  alla Riserva di Punti Comando.
- ◆ Se il Capitano usa almeno un Punto di Comando della Riserva, il PG assegnato al Ponte guadagna 1 . Nel caso fosse il Capitano a trovarsi sul Ponte, non guadagnerà  usando i Punti di Comando della Riserva (vedi Fase Navigazione - Ai vostri Posti, Pagina 33).






10 Timone (Navigare)

È la postazione essenziale in cui il Timoniere guida la nave seguendo le istruzioni del Capitano.

- ◆ Per Muovere la tua Nave, è obbligatorio posizionare un PG in questa location.
- ◆ Ammette un solo PG.
- ◆ Un Personaggio che si trova al Timone e ottiene almeno un  in un Tiro di Velocità guadagna 1  (vedi Movimento, pagina 34).

11 Infermeria

Quando un PG o un  finisce KO immediatamente viene collocato in "Infermeria" (viene messo in salvo dal resto dell'Equipaggio).

- ◆ Il Personaggio perde tutti i suoi . All'inizio del successivo Turno dell'Equipaggio, se effettua con successo un Tiro di , può rimuovere una . Inoltre può rimuovere tutte le  se un altro PG effettua un'azione Assistere con successo.
- ◆ I  rimarranno KO fino a quando un PG non effettuerà con successo un'azione Assistere durante la Fase Incarichi (vedi Turno dell'Equipaggio - Assistere, pagina 33).



Preparazione della partita

1. Posiziona le Tessere Viaggio in modo da formare un unico tabellone suddiviso in caselle esagonali. Metti la nave Pirata sulla casella indicata nel **Libro della Campagna** (se non è specificata, posizionala vicino all'isola centrale, **Isola Tortuga**, nella casella con la pergamena che presenta la lettera "D").
2. Posiziona i Segnalini Obiettivo indicati nell'Avventura a faccia in giù (normalmente 4 Segnalini, tra i quali il Segnalino Obiettivo "1"). Collocali casualmente sulle caselle indicate nel **Libro della Campagna**. L'obiettivo del Viaggio è trovare l'isola con il Segnalino Obiettivo "1" (salvo diversamente indicato nel **Libro della Campagna**).
3. Metti i Segnalini Merce coperti a formare una pila sul tavolo da gioco.
4. Sul Tabellone Nave, metti l'orologio in posizione "1". Posiziona il Segnalino Bandiera Pirata sul numero "20" dell'Indicatore di Morale e i Segnalini Alleati e Pirati sullo "0", per indicare i Punti Fiducia di ciascun Personaggio.
5. Mescola il mazzo degli Eventi Viaggio e mettilo vicino al Tabellone.


I Pirati iniziano la campagna con una nave chiamata *"La Dama del Sud"*. Nelle successive missioni possono migliorare la loro nave o acquistarne un'altra. *"La Dama del Sud"* ha le seguenti caratteristiche:


Brigantino

6. Capacità della Stiva: 7 (posiziona un Segnalino Impatto nella colonna 8).
7. Vele: 3 (posiziona un Segnalino Impatto nella casella 4 della location Vele).
8. Potenza di Fuoco: 3 Cannoni.
9. Capacità di Combattimento: 4.
10. Carico Iniziale: 2 Barili di Rum e 3 Provviste.

Nei seguenti Capitoli della campagna si potranno comprare nuove Merci e Provviste durante la Fase Porto, in vista della successiva Fase Viaggio.



Equipaggio, PG (Pirati o Alleati) e , iniziano il Viaggio nella location delle Camerate del Tabellone Nave.

Ogni giocatore deve tenere davanti a sé la sua Scheda Personaggio e Alleato, per consultare le loro abilità e tenere traccia dei .

Segui le istruzioni di Preparazione di ogni Carta Incarico che possiede il Capitano.

Flusso di Gioco dell'Fase Viaggio

La Fase Viaggio è suddivisa in: Fase Navigazione, Turno dell'Equipaggio, Fase Eventi, Turno Nemici Marini.

Fase Navigazione

È l'intervallo di tempo base di una traversata. Durante la Navigazione devi seguire i seguenti passaggi nell'ordine indicato:

Il tempo passa

Il Capitano deve far avanzare l'Orologio di uno spazio (tranne che nel primo turno della Fase Viaggio).

- Se l'Orologio indica 5 o 6, è notte.
- Quando l'orologio effettua un giro completo, sarà trascorsa una Giornata di Viaggio e il Capitano può spendere un Segnalino Provviste. Se non lo fa, il Morale si abbasserà di un numero di punti pari al risultato del Tiro di un D6.


Il Capitano può spendere in qualsiasi momento un Segnalino Rum per Giornata di Viaggio, per lanciare un D6 ed aumentare il Morale dell'Equipaggio di tanti punti quanti il risultato del Tiro.


Sporcizia

Posiziona il Segnalino Sporcizia sul "Ponte Principale" nello spazio indicato. Se era già presente un Segnalino Sporcizia, ruotalo di una posizione, mostrando il numero seguente in ordine crescente.



- Se il segnalino indica il numero III e devi aumentare ancora il livello di Sporcizia, invece di ruotare il Segnalino, abbassa di 1 il Morale.


Ai Vostri Posti!

Tutti i PG ritornano alle Camerate. I  mantengono la posizione del turno precedente. In seguito:




- Il Capitano sceglie una postazione della nave e mette la sua miniatura sullo spazio corrispondente.
- Ciascuno dei PG, in ordine decrescente di , sceglie una location disponibile e posiziona la sua miniatura sullo spazio desiderato.

Se due Pirati hanno pari , il Capitano deve scegliere l'ordine di posizionamento.



- Una volta che tutti i PG sono stati collocati, i giocatori che controllano degli Alleati li assegneranno ad una postazione seguendo lo stesso ordine.
- Solamente un Pirata può decidere di rimanere nelle Camerate per mettere in atto un Intrigo (vedi Incarichi: Intrigo, pagina 34).
- Il Capitano, in qualsiasi momento, può ricollocare uno o più Personaggi in un'altra posizione a propria scelta, riducendo il Morale di 1 per ogni Personaggio riassegnato.
- Il Capitano usa la sua Riserva di Punti Comando (1 più i Punti di Comando del Personaggio sul "Ponte di Comando", se presente) per assegnare incarichi ai . Ogni Punto di Comando può essere utilizzato per collocare un  in una location disponibile.


Il PG sul Ponte di Comando guadagna 1  se il Capitano utilizza almeno 1 Punto della Riserva di Punti comando.

Turno dell'Equipaggio



PG e  cercano di svolgere i propri compiti al meglio, in modo da guadagnare  e, nel momento giusto, presentarsi come candidati al Capitanato della nave. Un  o un PG possono svolgere solo una singola attività durante il loro turno. Inoltre, possono effettuare un Tiro Evento se indicato nella Carta Evento Viaggio.














Stanchezza

Ogni volta che usi un  per una delle attività descritte in seguito (eccetto "Spostare le Merci") devi aumentare di 1 il suo Livello di Affaticamento. Ruota il suo Segnalino di una posizione, mostrando il numero seguente in ordine crescente. Un  in condizione "Molto Stanco" dev'essere girato dal lato "Esausto" e non potrà svolgere alcuna attività fino a che non userai un Punto Comando per mandarlo a riposare nelle "Camerate".

Se un  non svolge alcuna attività, non si Affatica.

Incarichi

Sono le diverse azioni che PG e  hanno a disposizione durante il Viaggio. Ogni PG e  può svolgere uno dei seguenti compiti:

- **Assistere:** un PG sul «Ponte Principale» può eseguire un Tiro di  4. Se ottiene , guadagna  e un  o un PG KO recuperano piena salute, rimuovono tutte le  e vengono collocati nelle Camerate.
- **Avvistare:** l'unico PG sulla «Coffa», può effettuare un'azione "Avvistare" durante il movimento della nave. Il PG può eseguire un'azione di avvistamento se c'è un Segnalino Obiettivo non rivelato ad una distanza uguale o inferiore alla sua , girando automaticamente detto Segnalino. Facendo questo guadagnerà 1 .
- **Cartografia:** se il Segnalino Obiettivo "1" non è stato ancora individuato, un Personaggio sul Castello di Prua può eseguire un Tiro di  5. Per ogni  ottenuto, posiziona un Segnalino  sopra un Segnalino Obiettivo a tua scelta e guadagna 1 . Quando viene posizionato il terzo  su un Segnalino Obiettivo, rivelalo e rimuovi i Segnalini  (vedi Segnalini Obiettivo, pagina 35).

- ◆ **Intrigo:** un singolo Pirata che decide di rimanere nelle «Camerate» può pianificare un Intrigo o non fare nulla.

Un Capitano può insospettirsi quando un PG rimane nelle «Camerate». In tal caso può mettere 1 ☹ sulla casella «Sorveglianza».

Il PG decide se nascondere in una mano una ☺ d'oro, argento o rame, o nessuna. Se il Capitano ha messo un ☹ in Sorveglianza, sceglierà segretamente una ☺ d'oro, argento o rame, cercando di prevedere le intenzioni del Pirata. Poi, contemporaneamente, Pirata e Capitano, mostreranno il contenuto delle loro mani.

- ◆ Se il PG non ha nulla in mano, non succede nulla. Se Capitano e Pirata hanno una moneta dello stesso tipo, il Pirata è stato colto in flagrante. Il PG perde 5 ⚡ e non può intraprendere alcuna azione «Intrigo» durante il resto della Fase Viaggio.
- ◆ Se PG e Capitano mostrano monete diverse o il Capitano non ha messo nessuno in Sorveglianza, l'Intrigo ha avuto ✓. A seconda della moneta mostrata l'Intrigo sarà uno dei seguenti:
 - ◇ Oro - Svaligiare: il Pirata ruba 1d6 + 3 ☺, che vengono sottratte al Bottino dell'Equipaggio (se ci sono abbastanza monete).
 - ◇ Argento - Diffamare: il Pirata guadagna 3 ⚡.
 - ◇ Rame - Sgraffignare: rimuovi dalla Stiva un Segnalino Rum per recuperare tutti i tuoi ⚡ o un Segnalino Provviste per scartare tutte i tuoi Segnalini ⚡.


 Peter "Trascinapiedi" rimane nelle Camerate. Lupo Jones sospetta di lui e lo fa sorvegliare da un ☹. Entrambi scelgono segretamente una moneta. Lupo Jones pensa che Peter lo voglia Diffamare e così sceglie argento. Al tre, entrambi fanno vedere il contenuto delle loro mani e Peter "Trascinapiedi" mostra ... una moneta d'oro! Poiché le monete sono diverse, Peter "Trascinapiedi" riesce a Svaligiare le Camerate.

- ◆ **Ammutinamento:** se l'Indicatore di Fiducia del PG supera il Segnalino Bandiera Pirata sull'Indicatore del Morale, il PG può provocare un Ammutinamento. Quando si verifica un Ammutinamento, le parti coinvolte saranno il Capitano, il PG che lo ha provocato e facoltativamente qualsiasi altro PG che abbia superato l'Indicatore del Morale. Tutti i PG che partecipano all'Ammutinamento, tranne il Capitano, li chiameremo "Ammutinati".
 - ◇ Tutti i PG trasformano il loro ⚡ in ⚡, il Segnalino Fiducia dei Personaggi va posizionato sullo zero e l'Indicatore del Morale va posto sulla casella 20.
 - ◇ Gli Ammutinati e il Capitano prendono una moneta per ogni 10 ⚡ che hanno in quel momento e decidono segretamente con quante monete partecipare all'offerta per il Capitanato.
 - ◇ Un Ammutinato deve offrire minimo una moneta per il Capitanato.
 - ◇ I giocatori coinvolti allungano il pugno con le monete che hanno deciso di puntare e contemporaneamente mostrano ciò che tengono in mano. Colui che ha mostrato un numero maggiore di monete verrà nominato Capitano e acquisirà le Carte Incarico del precedente Capitano.
 - ◇ Tutti i giocatori che hanno fatto un'offerta perdono 10 ⚡ per ciascuna Moneta puntata.
 - ◇ **Spareggi:** qualsiasi spareggio va risolto con un Tiro Contrapposto di ⚡. Il vincitore viene proclamato Capitano.

I

Quando il Segnalino Personaggio che indica i Punti Fiducia di uno dei tuoi Alleati supera il Segnalino Bandiera Pirata, perdi automaticamente il Capitanato e devi giocare il Capitolo "Naufragio".

- ◆ **Spostare Merci:** un PG o ☹ può eseguire questa attività una volta per turno. Questo Incarico non produce Affaticamento, quindi può essere eseguita un'ulteriore azione (ma solo sul «Ponte Principale») nello stesso turno.
 - ◇ Se ce n'è almeno un ☹ sul Ponte Principale, il Capitano può scartare (gettare a mare) o riposizionare un qualsiasi numero di Segnalini Merce o Cannone.
 - ◇ Se non c'è nessun ☹, ma c'è un PG, è possibile scartare o riposizionare un Segnalino Merce o Cannone per turno, con il permesso del Capitano.

 Riposizionare una Merce consente di scambiare la posizione di due Segnalini, o spostare un Segnalino in uno spazio vuoto.


- ◆ **Fare Pulizia:** se sul «Ponte Principale» c'è almeno un ☹ o un PG disponibile, è possibile ruotare il Segnalino Sporizia diminuendo il livello di sudiciume o rimuoverlo se è a 1 di Sporizia. L'Incarico «Fare Pulizia» si svolge seguendo la seguente procedura:
 - ◇ Se ce n'è un ☹ sul «Ponte Principale», il Capitano può assegnarlo alla Pulizia.
 - ◇ Se c'è ancora della Sporizia, un eventuale PG assegnato al Ponte Principale, può effettuare un Tiro di ⚡ 5. Se ottiene ✓, il livello di Sporizia si abbassa di 1 e guadagna 1 ⚡.
- ◆ **Riparare:** ogni ☹ sul «Ponte Principale» può fare un Tiro di ⚡ 5.
 - ◇ Se ottiene ✓ Ripara un Impatto nelle Vele o nella Stiva.
 - ◇ Un PG può fare un Tiro di ⚡ 4. Se ottiene ✓ può Riparare un Impatto nelle Vele o nella Stiva e guadagna 1 ⚡.


Movimento (Navigazione e Manovre)









Solo il Capitano decide come e dove si muove la nave sulle Tessere Viaggio.






Nel corso dello stesso turno, una nave o un Nemico Marino possono eseguire tutto o parte del loro ⚡, effettuare un Abbraccio e un Combattimento Navale ed eventualmente proseguire il Movimento.



- ◆ 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 ⚡.

 Per poter eseguire qualsiasi Movimento (indotto da Vento, Correnti Marine o altro) è necessario che un PG venga assegnato al Timone.

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 Sartame (**Manovrare**). Il numero massimo di dadi che si possono tirare per il Movimento è pari a 5.


- ◊ **Indice di Carico (IC)**: è identificato da un colore e numero 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 più piena è la Stiva tanto maggiore sarà l'IC e lenta la nave.
- ◊ **Navigazione**: il PG assegnato al Timone tira un dado (più i bonus per le Abilità). La nave può eseguire un  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 Sartame può tirare un dado (più i loro bonus per le Abilità). Ogni risultato ottenuto che superi l'IC è considerato un  e permette di effettuare un . Il PG assegnato al Sartame guadagna 1  se ha ottenuto almeno 1 .

I dadi relativi ai  vengono lanciati dal Capitano. La Nave può realizzare un  per ogni  ottenuto, ma non si guadagnano  per tali .


Il numero complessivo di  ottenuti con **navigazione** e **Manovrare** costituisce il **Tiro di Velocità** che determina il  totale della nave.

Segnalini Obiettivo


Quando la nave Pirata entra in una casella che contiene un **Segnalino Obiettivo**, è necessario rivelare il Segnalino per verificare se si tratta dell'Isola Obiettivo (**Segnalino Obiettivo "I"**).

Avvistamento: in qualsiasi momento, durante il Movimento della Nave, un PG sulla Coffa della nave (se presente), può fare un **Avvistamento** quando vi è una distanza tra la nave Pirata e il Segnalino uguale o inferiore alla sua  (vedi Turno dell'Equipaggio - Avvistamento, pagine 30 e 33).

Puoi rivelare un Segnalino Obiettivo anche usando l'azione Cartografia.

- ◆ Se tutti i **Segnalini Obiettivo** sono stati rivelati tranne quello dell'isola Obiettivo I, si rivela immediatamente il Segnalino rimanente ma in tal caso nessuno guadagnerà .

Attraccare ad un'isola

Per Attraccare ad un'isola, il Capitano deve terminare il  in una casella con una pergamena e non ci devono essere nemici attivi sul Tabellone.

Quando la tua nave attracca ad un'isola, non pescare Carte Evento Viaggio durante quel turno. Dopo aver effettuato l'attracco, il Capitano può:




- ◆ **Esplorare:** il Capitano assegna un numero qualsiasi di ⚔ all'Esplorazione e ciascun PG, incluso il Capitano, decide se unirsi all'Esplorazione o rimanere sulla nave. Poi prendi la Scheda Esplorazione Isola.
 - ◇ Il Capitano determina quale tipo di isola verrà Esplorata lanciando un dado e controllando il risultato nella colonna corrispondente.
 - ◇ Il Capitano tira un dado per ciascun ⚔ per determinare cosa trova (la riga della scheda) Esplorando l'isola.
 - ◇ I Personaggi che si sono uniti all'Esplorazione eseguono un Tiro ⚔ e tengono il dado con il risultato maggiore per individuare la riga corrispondente sulla Scheda Esplorazione.
 - ◇ Se un PG trova qualcosa guadagna 2 ⚔, se non trova nulla perde 1 ⚔. Se il risultato è ⚔ o 'Eliminato', perde 2 ⚔.
 - ◇ I ⚔ ritornano nelle Camerate in stato "Riposato".

	Island 1	Island 2	Island 3	Island 4	Island 5	Island 6
1	Remove ⚔	Remove ⚔	Knock Out ⚔	Knock Out ⚔		Knock Out ⚔
2	Remove ⚔	Knock Out ⚔	Knock Out ⚔			
3	Knock Out ⚔					1 Supplies
4						1 Supplies
5	1 Supplies	1 Supplies	1 Supplies	1 Supplies	1 Supplies	1 Supplies
6	1 Wood + 1 Supplies	1 Slaves + 1 Supplies	1 Rum + 1 Supplies	1 Wood + 1 Supplies	1 Slaves + 1 Supplies	1 Rum + 2 Supplies


Roll a die to determine the Island. Then, all participating Characters and ⚔ roll to explore. Check the chart above to find the outcome of each roll.
 *If a Character finds some Goods, they gain 2 ⚔. Otherwise, they lose 1 ⚔.
 If they get Defeated or Knocked Out, they lose 2 ⚔ and receive 1 ⚔.

- ◆ **Eseguire un Incarico:** il Capitano può iniziare ad eseguire o portare a termine un Incarico sull'isola, seguendo le istruzioni riportate sulla Carta Incarico.
- ◆ **Seppellire il Bottino:** una volta che la nave è attraccata all'isola, il Capitano può decidere di seppellire una quantità a sua scelta di Bottino dell'Equipaggio. Annota la lettera che identifica l'isola e la quantità di ⚔ sottratte dal Bottino dell'Equipaggio. Il Capitano può recuperare la totalità o parte delle Monete nascoste ritornando su quell'isola durante un futuro Viaggio.

Un Personaggio che ha perso il Capitano e ha Seppellito delle Monete, può recuperare il Bottino e tenerlo per sé, nel caso dovesse tornare sull'Isola.



Il Capitano può seppellire il bottino dell'Equipaggio in un'unica isola.



Combattimento Navale

Durante il Turno dell'Equipaggio, il Capitano può decidere di iniziare un Combattimento Navale contro un Nemico.

- ◆ **Cannoni:** la Potenza di Fuoco di una nave è uguale al numero di Cannoni nella sua Stiva. Una nave può usare i suoi Cannoni contro un Nemico se l'obiettivo si trova a due caselle o meno dai fianchi della nave.
 - ◇ Per essere in grado di fare fuoco con i Cannoni della Stiva è necessario che un membro dell'Equipaggio sia stato assegnato alla postazione «Artiglieria»:
 - Se c'è un ⚔, tira tanti dadi quanti sono i Cannoni della nave Pirata e il ⚔ si affatica.

- Se non c'è un ⚔ ma uno o più PG, tira un dado per ogni PG assegnato a un Cannone (massimo 3).
- Se c'è un ⚔ e un PG, il Pirata può fornire un bonus per un'eventuale abilità che possiede, al tiro di dadi da parte del ⚔.
- In tutti i casi, ogni risultato che supera il valore di Velocità del Nemico provoca un Impatto. Se un PG infligge un Impatto alla nave Nemica, guadagna 1 ⚔.
- ◇ Le navi Nemiche lanciano un numero di dadi pari alla loro Potenza di Fuoco. Ottengono un ✓ per ogni risultato che rientra del range di successo indicato sulla loro Scheda.

Quando la nave Pirata o il Nemico causano un Impatto, viene tirato un dado per ogni ✓ ottenuto e si verifica il tipo di danno corrispondente al risultato, sulla Scheda Nemico o sul Tabellone Nave. 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 numero di Vele diminuisce di uno. Se un ⚔ o PG si trova sulla Vela colpita, viene riposizionato automaticamente nelle «Camerate», senza subire danni.
 - ◇ (2-3) **Impatto sull'Equipaggio:** un ⚔ finisce immediatamente ⚔, spostato automaticamente in "Infermeria". Il Capitano deciderà quale, tra tutti i ⚔ presenti sulla nave, subirà l'Impatto.
 - ◇ (4-6) **Impatto nella Stiva:** il Segnalino Impatto si muove di una colonna verso destra. Se c'è un Segnalino in quella colonna, scartalo. Se la Capacità della Stiva della nave raggiunge il valore 1, la nave è considerata Affondata.
- ◆ **Manovre di Combattimento (Regole Opzionali):**

Ci sono tre 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 solo se c'è almeno un PG nella zona "Artiglieria":

 - ◇ **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, prima di Fare Fuoco (vedi Munizioni a pagina 44).
 - ◇ **Disalberare quella nave! (munizioni normali):** se la nave Pirata è adiacente ad un'altra nave, un PG può sottrarre 1 al suo Tiro di Potenza di Fuoco per, in caso di ✓, infliggere direttamente un Impatto alle Vele del Nemico senza dover fare il Tiro per determinare la zona d'Impatto.
 - ◇ **Fuoco d'Infilata (munizioni normali):** se una nave, Pirata o Nemica, è in grado di tracciare una linea retta dal punto da cui fa fuoco che attraversi il lato anteriore e posteriore (prua e poppa), o viceversa, della nave attaccata, infligge un Impatto extra nella Stiva, se si ottiene almeno un ✓ nel Tiro di Potenza di Fuoco.

Abbordaggio

Un Abbordaggio si verifica quando la tua nave e il Nemico sono nella stessa casella o a causa di una Carta Evento che lo preveda.

Durante l'Abbordaggio, la tua nave e il Nemico non possono muoversi perché le navi sono legate l'una all'altra da due corde (come rappresentato sul Tabellone Abbordaggio).

L'Abbordaggio deve essere completamente risolto prima di continuare con la Fase Viaggio.

I ⚔ smettono di svolgere le loro funzioni. Il Capitano può usare Punti Comando per spostarli in altre aree della nave, ma l'unica azione che possono fare è partecipare all'Abbordaggio, se vengono spostati sul "Bordo" spendendo i Punti Comando necessari.

Se non ci sono ⚔ o PG sul «Bordo» del Tabellone Abbordaggio, il Nemico, una volta affrontato, fa il suo Tiro di Attacco normalmente e il Capitano distribuisce gli Impatti tra i vari ⚔ che occupano le postazioni della nave. I PG non subiscono Impatti.

Per riprodurre l'Abbordaggio è necessario utilizzare il Tabellone Abbordaggio:

I PG che devono supportare i ⚔ o Abbordare la nave Nemica devono essere collocati nelle apposite caselle, così come i 2 PG che occuperanno le due caselle di **Cannone Petriero** disponibili.

Nella zona nemica, ci sono 10 caselle che rappresentano i Nemici impegnati nell'Abbordaggio (NA), cioè la **Capacità di Combattimento del Nemico**. Ogni casella (NA) rappresenta un gruppo di Nemici.

Copri le caselle che non hai intenzione di utilizzare per l'Abbordaggio con Segnalini "Vicolo Cieco".

- ◆ Quando un NA viene ferito, metti una 🎲 nella sua casella.
- ◆ Quando un NA subisce una seconda Ferita viene eliminato, metti una Segnalino "Vicolo Cieco" sulla sua casella.

L'ordine di attivazione durante l'Abbordaggio è il seguente:

- 1°) PG nella nave Nemica.
- 2°) PG nella nave Pirata.
- 3°) Combattimento tra ⚔ e NA.
- 4°) Se l'Abbordaggio non è terminato, riassegnare i PG e, usando i Punti Comando, i ⚔.

In ogni turno, durante l'Abbordaggio, un PG può effettuare una delle seguenti azioni:

- ◆ **Fare Fuoco con un Petriero:** se il PG è in una casella Petriero, tira un numero di dadi pari al suo 🎲. Per ogni "6" ottenuto, infligge una 🎲 ad un NA e guadagna 1 🎲.
- ◆ **Sparare dalla Coffa:** Il Personaggio che si trova sulla Coffa effettua un Tiro di 🎲 5. Per ogni 🎲 ottenuto infligge una 🎲 ad un

NA e guadagna 1 🎲.

- ◆ **Combattere:** se un Personaggio si trova in una casella Abbordaggio, aggiungi il suo valore di 🎲 o 🎲 ad un 🎲 a tua scelta che non sia già stato supportato da un altro PG. Se il 🎲 ottiene almeno un 🎲 dal Tiro, il Personaggio guadagna 1 🎲.

- ◆ **Abbordare:** se un Personaggio si trova in una casella Abbordaggio, può fare un Tiro di 🎲 4

- ◇ Se ha 🎲, salta sul Ponte Nemico (sposta la miniatura sulla nave Nemica) ed esegue un'azione immediatamente.
- ◇ Se 🎲 il Tiro, perde 2 🎲 e finisce 🎲 fino alla fine dell'Abbordaggio.

Dopo aver effettuato un Abbordaggio con 🎲, un PG può eseguire una delle azioni seguenti:

- ◇ **Combattere i Nemici:** il PG effettua un attacco 🎲 o 🎲 a sua scelta. Per ogni risultato 5 o 6 infligge una 🎲 ad un NA.

Per ogni 🎲 guadagna 1 🎲. Se 🎲 subisce una 🎲.



In entrambi i casi, rimane sul Ponte della nave Nemica a meno che non finisca 🎲.

- ◇ **Tagliare le Amarre (Corde):** un Personaggio sulla nave Nemica può tagliare una delle due Amarre che uniscono le navi, guadagnando così 1 🎲.

Posiziona un Segnalino 🎲 sull'Amarra per indicare che è stata tagliata. Dopo aver tagliato la seconda Amarra, i PG sulla nave Nemica ritornano immediatamente in una location a loro scelta della nave Pirata. La nave Pirata può provare ad andarsene nel turno seguente, seguendo le normali regole di Movimento.

- ◇ **Supporto dei GP:** ogni GP che non è 🎲 aggiunge un dado alla tua Capacità di Combattimento, fino ad un massimo di 5 dadi.

Ogni risultato di 5 o 6 è considerato un successo.

Il range di successo dei NA è indicato negli attributi del Nemico (sulla loro Scheda o sulla Carta Evento).

⚔ e NA lanciano i dadi e comparano i 🎲 ottenuti. Ogni 🎲 infligge una 🎲 ai ⚔/NA.

Il Capitano decide come distribuire le 🎲 tra ⚔ e NA. Possono subire 1 🎲 ciascuno. Alla seconda 🎲 il ⚔ finisce 🎲 e viene spostato in "Infermeria". Se un NA subisce una seconda 🎲, viene Eliminato.

Esito: l'Abbordaggio può terminare in tre modi diversi:

- ◇ Se la nave Nemica perde tutti i suoi NA, si arrende e il Capitano ottiene la ricompensa prevista (Morale, Bottino, ecc.).
- ◇ Se tutti i ⚔ sono finiti in "Infermeria" (2 🎲), il Capitano deve arrendersi al Nemico.
- ◇ Se un PG taglia entrambe le Amarre, la nave Pirata può tentare la fuga durante il turno seguente e l'Abbordaggio si considera concluso.



Alla fine dell'Abbordaggio, si rimuovono le ferite dai ☹️ non ☹️ che rimangono sul "Bordo".

Se una nave Nemica viene Abbordata con successo, il Capitano può ordinare immediatamente all'Equipaggio di Saccheggiarla.

- ◆ **Saccheggio dopo un Abbordaggio:** il Capitano sceglie quanti dei suoi ☹️ destinare al Saccheggio e quanti alle Riparazioni.

Ogni ☹️ o PG può eseguire una delle seguenti azioni:

- ◇ **Saccheggio:** ogni ☹️ impegnato nel Saccheggio può prendere 2 Segnalini Merce o 1 Segnalino Cannone e ogni PG può prendere un Segnalino Merce e guadagnare 1 ⚡, se c'è spazio per posizionarlo nella Stiva. La quantità totale di Segnalini Merce/Cannone guadagnati in tal modo non può superare la Capacità della Stiva o Potenza di Fuoco rimanente della nave Nemica.
- ◇ **Riparazioni:** Ogni ☹️ impegnato nelle Riparazioni tira un dado. Se ottiene un 5 o 6 può riparare un Impatto sulle Vele o nella Stiva. Ogni PG impegnato nelle Riparazioni può fare un Tiro di ⚡ 4 per Riparare un Impatto sulle Vele o nella Stiva. Se ottiene un 1, guadagna 1 ⚡.

Prima eseguono le loro azioni i ☹️, poi il Capitano e, infine, il resto dei PG in ordine decrescente di ⚡. In caso di parità, il Capitano decide l'ordine.

Ogni ☹️ impegnato nel Saccheggio subisce Affaticamento.

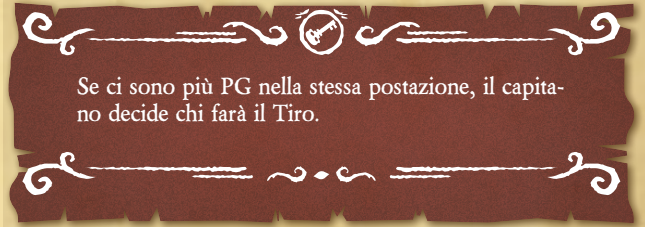


Fase Eventi



Se la nave non è attraccata ad un'Isola, pesca una Carta Evento Viaggio e risolve l'effetto indicato.

Se l'evento richiede un Tiro, quel Tiro viene effettuato dal PG o, in sua assenza, da un ☹️ che occupa la postazione indicata (il ☹️ non subisce Affaticamento).



Alcune Carte Evento possono causare uno di questi effetti:

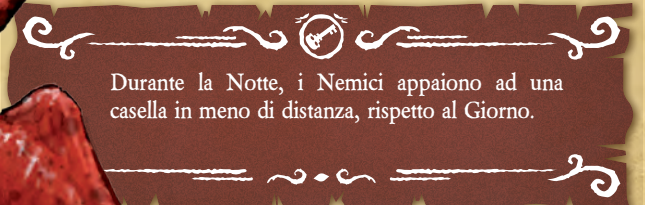
Movimento involontario

La nave Pirata mantiene il suo orientamento quando è colpita da un Evento che la costringa a muoversi.

- ◆ **Isole:** se un effetto 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.
- ◆ **Scontro:** 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.
- ◆ **Nebbia:** se un effetto di gioco costringe la nave ad andare oltre al bordo del Tabellone, mettila sull'ultima casella di mare disponibile e avanza immediatamente l'Orologio di uno spazio.

Apparizione dei Nemici

Di Giorno, un Nemico appare nella direzione indicata dall'Orologio, a 3 caselle di distanza dalla nave Pirata. Se c'è un PG nella «Coffa», il Nemico può apparire in tal modo o ad un numero di caselle di distanza pari alla ☹️ del PG. Nel secondo caso il Personaggio guadagna 1 ⚡.



Per l'orientamento, Tira un dado e controlla il risultato sull'Orologio. Metti la Prua del Nemico di fronte al lato dell'esagono che corrisponde al numero ottenuto dal Tiro.

Se un nemico Marino, per le regole di Apparizione, dovesse apparire su una casella di un'Isola o al di fuori dei margini del Tabellone, non apparirà. In tal caso, scarta l'Evento. Un PG sulla «Coffa» non può evitare l'Apparizione di un Nemico posizionandolo su una casella di un'Isola o al di fuori del bordo del Tabellone.

Prendi la sua Scheda Nemico e piazza i segnalini Impatto sulle Vele, Stiva ed Equipaggio, nelle icone corrispondenti (se necessario).





Turno dei Nemici Marini

Scheda Nemico Marino

- ◆ 1. Nome del nemico.
- ◆ 2. Velocità: indica il numero di dadi che Tira e il risultato richiesto per ogni ➡.
- ◆ 3. Potenza di Fuoco: indica il numero di dadi da usare nel Combattimento Navale e il risultato con il quale ogni dado produce un Impatto.
- ◆ 4. Capacità di Combattimento NA: indica il numero di NA (Nemici assegnati all'Abbordaggio) disponibili per lanciare un Abbordaggio e il risultato con il quale ogni NA produce un Impatto.
- ◆ 5. Stiva/Corpo: è il numero di Impatti che il Nemico può subire prima di venire affondato. Alcuni Nemici trasportano Merci preziose nella Stiva della nave. Cerca di non danneggiarli troppo se desideri avere quel Bottino.
- ◆ 6. Morale: alcuni Nemici possono aumentare o ridurre il Morale del tuo Equipaggio, a seconda dell'esito degli incontri con gli stessi.
- ◆ 7. Tipologia: i Nemici si suddividono in Aggressivi, Neutrali e Passivi.



Il Galeone tira 4 dadi per calcolare il suo ➡. Un risultato di 5 o 6 è considerato un successo. Ottiene 2, 2, 4, 5. Il Galeone avanza solo di una casella.

Alcuni Nemici che appaiono nelle Carte Evento Viaggio, come la Torre di Guardia o il Granchio di Pietra, non hanno Scheda Nemico. Usa il Segnalino corrispondente per rappresentarli. Questi Nemici hanno la parola chiave Difesa.

La parola Difesa indica la difficoltà che devi superare con la tua Potenza di Fuoco per causare un Impatto e la vita che ha quel Nemico. Ogni volta che il Nemico riceve un Impatto, metti un Segnalino Impatto sulla sua Carta. Quando il numero di Segnalini sarà uguale alla sua Difesa il Nemico verrà sconfitto e scartata la sua Carta.

I Tiri dei Nemici vengono fatti dal Capitano.

Area di effetto dei Nemici

L'Area di Effetto di un Nemico si riferisce a tutte le caselle che circondano il Nemico fino ad arrivare ad una distanza pari a 5.

Se la nave Pirata è all'interno di questa area, il Nemico si considera Attivo.

Se in qualsiasi momento la nave Pirata lascia l'area, si deve applicare la perdita di Morale (in rosso) indicata sulla Scheda Nemico ed il Nemico diventa Inattivo.



◆ Un Nemico Aggressivo inattivo si muove di una casella per ogni turno verso la nave Pirata.



◆ Un Nemico Neutrale inattivo rimane nella sua casella.



◆ Un Nemico Passivo inattivo, si muove di una casella per turno verso il suo obiettivo più vicino.

Movimento e attacco dei Nemici Attivi

Quando un Nemico è Attivo, si Tirano tanti dadi quanti la sua Velocità. Per ogni ottenuto il Nemico può fare un .

◆ **Nemici Aggressivi:** cercano sempre di raggiungere la nave Pirata, Affondarla o Abbordarla. Quando si muovono cercano di mettersi in posizione ottimale per usare la loro Potenza di Fuoco.

Se dopo aver fatto fuoco hanno ancora residuo, proveranno ad effettuare un Abbordaggio.

◆ **Nemici Neutrali:** questi Nemici non effettueranno alcuna azione di , a meno che non vengano attaccati. In tale caso si comporteranno come i Nemici Aggressivi.

◆ **Nemici Passivi:** cercano di allontanarsi, nel modo più veloce possibile, dalla nave Pirata. Se possono far fuoco, lo fanno prima di muoversi. I Nemici Passivi non effettuano Abbordaggi e la loro Capacità di Combattimento viene usata solo per la difesa.

Sconfitta dei Nemici

Un Nemico viene Sconfitto quando la sua Stiva/Corpo raggiunge 1. Ottieni come ricompensa per la vittoria un incremento del Morale (numero in grigio) e il suo Segnalino viene rimosso dal Tabellone.

Un Nemico la cui Velocità è stata ridotta a 1, può Tirare solo un dado per il Movimento.

Un Nemico la cui Capacità di Combattimento è stata ridotta a 0 si considera Catturato o si è Arreso. Ottieni il bonus al Morale per la vittoria (numero in grigio) e quindi rimuovi il suo Segnali-

no dal Tabellone.

Fuga dai Nemici

Se in qualsiasi momento la nave Pirata lascia l'Area di Effetto di un Nemico, applica la perdita di Morale (colore rosso) indicata sulla sua Scheda.

Descrizione dei nemici

Sulla Scheda di ogni nemico troverai i suoi attributi e caratteristiche. Vediamo alcune peculiarità di ciascuno. Se riesci ad Abbordare con successo una nave, puoi prendere casualmente tanti Segnalini Merce quanti il numero di caselle della Stiva non danneggiate della nave Abbordata.

◆ **Balena:** (Neutrale) Rimane immobile se nessuno la attacca. Nel momento in cui riceve un Impatto, il suo comportamento diventa Aggressivo e prova a colpire la tua nave.

Se muovendosi dovesse finire sulla stessa casella della nave Pirata, questa riceverebbe automaticamente 2 Impatti nella Stiva.

Dopo l'attacco, la Balena si allontana dalla nave (in una casella adiacente) per ripetere nuovamente l'attacco.

◆ Ogni volta che la Balena viene attaccata con successo, riceve un Impatto.

◆ Quando distruggi completamente il Corpo del Balena, la si considera annientata. Come ricompensa pesca casualmente 2 Segnalini Provviste e 1 Segnalino Merce.

La Balena non può essere Abbordata.

"Diverse navi hanno riferito di aver incontrato, in un certo momento, o ad un certo meridiano, un capodoglio di straordinaria magnitudine e malignità; cetaceo che, dopo aver causato grandi danni ai suoi aggressori, gli era sfuggito completamente".

Estratto di Moby Dick di Herman Melville.

◆ **Nave Fantasma:**

(Aggressivo) questa nave non può attaccare o essere attaccata in nessun modo, puoi solo fuggirle.

Se all'inizio del tuo turno, la tua nave si trova all'interno della sua Area di Effetto (5 caselle), riduci di 1 il Morale dell'Equipaggio. Diversamente, il Nemico viene rimosso dal tabellone.

Nella sua Area di Effetto è sempre Notte.

◆ **Galeone:** (Aggressivo) sono navi pesantemente armate.

◆ **Guardacoste:** (Aggressivo) sono le navi dedicate al pattugliamento delle rotte marittime.

Nel caso della Nave Fantasma, viene rimossa dal Tabellone.



◆ **Mostro Marino:** (Aggressivo) non ha orientamento, quindi può spostarsi verso uno qualsiasi dei 6 lati della casella esagonale. Usa tutta la sua Velocità per cercare di raggiungere la casella dove si trova la tua nave (ed entrarci) per poi attaccare con i suoi 4 tentacoli:

- ◇ Lancia un dado per ogni Tentacolo attivo. Per ogni risultato da 3 a 6, la tua nave subisce un Impatto.
- ◇ Per ogni tuo attacco di successo il Mostro Marino subisce un Impatto.
- ◇ Il Mostro Marino non può essere Abbordato ma può essere attaccato con la tua Potenza di Fuoco quando si trova nella stessa casella della tua nave.

◆ **Nave Mercantile:** (Passiva) L'obiettivo di questa nave è raggiungere l'Isola più vicina (scegliendo tra N, S, E o W). Se la raggiunge, il Mercantile è riuscito a fuggire e il suo Segnalino viene rimosso.

◆ **Vortice:** è un Nemico speciale che non si muove e che non può essere attaccato né sconfitto. Se non diversamente indicato, posizionare il Vortice sotto il tuo Segnalino nave. Il Vortice rimane sul Tabellone fino alla fine della Fase Viaggio.

All'inizio del Turno dei Nemici Marini, se la tua nave si trova sulla stessa casella o in una casella adiacente al Vortice, la tua Stiva subisce un Impatto.

Inoltre, se si trova all'interno della sua Area di Effetto (5 caselle in linea retta) Tira un dado. Se il risultato è 4, 5 o 6, la nave Pirata viene attratta di una casella verso il Vortice.

Fino a che la tua nave è nell'Area di Effetto del Vortice devi sottrarre 1 al risultato dei dadi Tirati per il tuo ☹.



Tine della Fase Viaggio

La Fase termina immediatamente se tutti i PG sono ☹, se la nave Pirata viene Catturata, Affondata o Attracca all'Isola con il Segnalino Obiettivo "I", dopo aver terminato il Turno dell'Equipaggio e in assenza di Nemici Attivi sul Tabellone.

Personaggi Incoscienti

Se tutti i Personaggi sono in "Infermeria" e la nave non è stata né Affondata né si è Arresa, i Giocatori scelgono se giocare lo scenario Allegato I "Naufragio" o Allegato II "Fuggendo dalla Morte".

Resa

Se durante un Abbordaggio contro una nave, tutti i ☹ sono in Infermeria o il Capitano decide di arrendersi, si dovrà giocare lo scenario Allegato II "Fuggendo dalla Morte".

Nave Affondata / Ammutinamento

Se la nave viene affondata si deve a giocare lo scenario Allegato I "Naufragio".

Se il Morale raggiunge lo 0 e nessun Personaggio ha provocato un Ammutinamento, il resto dell'Equipaggio si ribella e abbandona i PG su un'Isola deserta. In tal caso si deve giocare lo scenario Allegato I "Naufragio".

Fiducia e Prestigio

Alla fine della Fase Viaggio, i ☹ di ogni PG vengono convertiti in ☹. Anche gli Alleati convertono i loro ☹ in ☹ e ogni PG che ha contrattato un Alleato guadagna la metà dei ☹ accumulati dall'Alleato. Se è il Capitano ad aver contrattato un Alleato, non otterrà ☹ aggiuntivi.

CAPITOLO IX
Fase Porto

"A una nave disperata, Dio trova un Porto."

Detto popolare

Porto: quel luogo di riposo in cui i Pirati possono soddisfare i loro bisogni. Porto, quel posto dove potrai prepararti fisicamente e mentalmente per sopravvivere ai più oscuri pericoli dei Caraibi. Quel posto dove racconterai storie nella taverna illuminata dal fuoco del camino o scommetterai ai dadi. Dove riposerai e guarirai mentre ascolterai le chiacchiere su cosa succede nel Villaggio. Potrai riparare la tua nave e... che diamine! Perfino comprartene una nuova. Tutto questo e molto di più. Benvenuto Mozzo, alla Fase Porto.

Preparazione

1. Prendi il Tabellone Porto dalla scatola, insieme ai Segnalini Personaggio dei giocatori. Posiziona i Segnalini sulla casella 20 dell'indicatore del tempo nel Tabellone.
2. Mescola e piazza accanto al Tabellone i 5 mazzi Eventi delle diverse location, il mazzo Equipaggiamento, il mazzo Dicerie e il mazzo Incarichi.
3. Metti da parte le carte Rum e Intruglio.
4. Successivamente, pesca 8 carte dal mazzo delle carte Equipaggiamento. Costituiranno il mazzo di carte Mercato e, per il momento, verranno tenute coperte.
5. Tutti i giocatori iniziano la Fase Porto piazzando la loro Miniatura sulla nave.

Non preoccuparti, marinaio d'acqua dolce, nell'immagine sottostante si vede tutto molto chiaramente, anche se hai un occhio bendato come me, arrrr! Ti ho preparato una mappa della Fase Porto in modo da avere le informazioni più importanti a portata di mano per poterle consultare rapidamente.

Mozzo, ora che sai come preparare il Tabellone, ti mostrerò come si gioca la Fase Porto. Stai attento!



Obiettivo

Nella Fase Porto, i Pirati esplorano le diverse location della mappa, cercando di apprendere nuove Abilità, guarire ferite, scommettere soldi, rilassarsi... Per fare questo hanno 20 Unità di Tempo ⌚ con le quali iniziano questa Fase. *Ma attenzione!* In quel lasso di tempo devi visitare le location, eseguire le azioni e tornare alla nave. Se finisci le tue ⌚ e non sei ritornato alla nave, perdi 5 ⌚. Per Tortuga!

Flusso di Gioco: Azioni ed Eventi

Il primo round inizia con il turno del Capitano, seguito dal Pirata che ha più Punti Prestigio, a sua volta seguito dal secondo con più ⌚ e così via. A partire dal secondo Round, l'ordine di iniziativa è dato dalle Unità di Tempo ⌚ spese, con il giocatore attivo che sarà quello con più ⌚ da spendere e procedendo in ordine decrescente. Ciò implica che il Pirata non possa spendere più ⌚ fino a che il resto dei Pirati non lo abbiano eguagliato o superato in termini di ⌚ spese. In caso di parità, decide il Capitano.



Capitano

⌚ x12

⌚ x9

Round 1:

1°

2°

3°

⌚ x17

⌚ x14

⌚ x18

Round 2:

2°


3°

1°

Hai ragione Mozzo! Ho dimenticato di spiegare cos'è una ⌚. Tutta quest'acqua salata deve avermi liquefatto il cervello!

Una ⌚ è il tempo che spende il Pirata per gli spostamenti, per effettuare azioni o apprendere nuove Abilità. In termini di gioco, per esempio, questo significa che un movimento da una location ad un'altra adiacente consuma una ⌚.

Quasi tutto richiede tempo: entrare in alcuni posti, imparare nuove abilità, scommettere ... Quindi impiega il tuo tempo con saggezza, Mozzo o rimarrai a terra senza aver imparato nulla ...

Durante il tuo turno, puoi spendere le tue  per spostarti e/o eseguire un'azione, nell'ordine che desideri.

Ma attenzione, ogni volta che entri in una nuova location, devi pescare una carta Evento di quella location e risolverla. Se una carta Evento ti obbligasse a cambiare location, non dovrai pescare un'altra carta Evento, a meno che non sia specificato nella Carta.



Se l'Evento ti chiedesse di prendere una decisione del tipo: "Se vuoi" o "Se desideri", puoi risolverlo o no, a tua scelta. In tutti gli altri casi, l'Evento deve essere risolto.



Un Evento può avere un effetto duraturo. Se presenta la parola **Persistente** significa che non deve essere scartato e rimane in gioco (può restare in gioco per diversi round).

Alcuni Eventi presentano una **parola chiave** scritta in grassetto e corsivo.



Tavern Trouble

The **Tavern** is packed. You accidentally spill your drink on one of the patrons. You may:

- **Calm him down:** make a  5 roll.
- ⊗ Your long-winded speech is interrupted by a right hook: get 1  and lose 2 .
- **Buy a round for the fella and his friends:** spend 3  and lose 1 .
- **In your eyes, there's only one way out of this:** make a  4 roll:
 - 🟢 One by one, you knock all the men out in a magnificent show of raw strength: gain 4 .
 - ⊗ Your recklessness takes its toll: get 1 , lose 2  and 3  recovering from the hard beating.

Se un Pirata, a causa del KO, termina tutte le sue , non subisce la penalità in termini di  per il ritardo nell'imbarco.

Gli Eventi possono farti ottenere l'Appoggio o l'Antipatia delle varie personalità che incontrerai girovagando per Tortuga.

◆ Se ottieni l'Appoggio puoi sottrarre 10  e 10  dal costo per apprendere un'Abilità da quella personalità, durante tutta la Fase Porto in corso.

- ◆ Se al contrario, ti procuri l'Antipatia della personalità, questa non ti insegnerà alcuna Abilità per tutta la Fase Porto in corso.
- ◆ Se ti guadagni sia l'Appoggio che l'Antipatia di una personalità, prevale l'Antipatia.




Ora sai come giocare la Fase Porto. Seguimi amico mio! Ti presenterò i vari luoghi dell'Isola in modo da avere ben chiaro cosa visitare e i requisiti per farlo. In uno di questi, mi sono procurato la Benda per l'occhio e la Gamba di Legno che porto.

Location




"Quando da nord soffia un vento oscuro, riparati al Molo e sarai al sicuro." Detto popolare.




Al Molo puoi, per esempio, riparare la tua nave e potenziarla o apprendere le abilità di Tiratore. Un buon posto per esercitarsi con la Pistola e incassare dei soldi!

◆ **Riscuotere il Salario:** un Pirata può Riscuotere il suo Salario al Molo, semplicemente spendendo 1 . Il Capitano riceve il suo Salario di 50  più 100  per il Bottino dell'Equipaggio, che non può essere utilizzato per uso personale ma solo per fabbisogni generici dell'intero gruppo.







A questo punto, è necessario spiegare la differenza tra **Bottino Personale** e **Bottino dell'Equipaggio**:


◇ **Bottino Personale:** sono le monete che un Pirata guadagna nel corso delle avventure: Salario, Eventi, Intrighi ... Il giocatore che controlla il Pirata può spendere queste monete nel modo che ritiene più opportuno per se stesso.




◇ **Bottino dell'Equipaggio:** è quello ottenuto dal Capitano durante l'Abbordaggio, dalla Fratellanza, dagli Incarichi, dal Commercio di beni ... Questo Bottino può essere speso solo per Riparare l'imbarcazione, Contrattare , acquistare alcuni Potenziamenti, Provviste e Rum, o comprare una nuova nave.

◆ **Grace Jennings:** Un Pirata può parlare con Grace Jennings della sua leggendaria abilità di tiro. Se spendi 7  e la quantità richiesta di  e , puoi imparare le Abilità di Tiratore (vedi allegato delle Abilità Tiratore).

Le rimanenti azioni possono essere eseguite esclusivamente dal Capitano:

◆ **Riposare:** il Capitano può riposare nella Confraternita dei Moli. Questo gli permette di spendere 1  per: recuperare un  e rimuovere una  o rimuovere due  o per recuperare 2 . Puoi spendere più di un  per scegliere diversi benefici.

◆ **Incarichi:** il Capitano può spendere 1  per pescare una Carta Incarico. Se l'Incarico non dovesse essere di suo gradimento, il Capitano può scartarlo e pescarne un altro durante un turno successivo. Di norma, il Capitano può avere un solo Incarico attivo e ne potrà avere uno nuovo solo quando riuscirà a portare a termine l'Incarico attivo con successo o fallimento.

◆ **Riparazione nave:** il Capitano può far Riparare la nave, semplicemente spendendo 1  e pagando in base a ciò che desidera riparare: 50  per ogni Vela e 25  per ogni Impatto nella Stiva.

- ◆ **Commerciare:** il Capitano può vendere le Merci acquisite durante i Viaggi o acquistare Provviste e Rum per la Traversata successiva. Spendendo 2 può Commerciare seguendo i valori della seguente tabella:

Merce	Prezzo	Merce	Prezzo
Oro e Gioielli	100	Provviste	10
Metalli	50	Rum	10
Tessuti e Spezie	40	Zucchero	1d6 x 10
Tabacco	30	Legno	15
Schiavi	25		

- ◆ **Potenziare la nave:** spetta al Capitano decidere se affondare la sua nave scalinata per prenderne una nuova o semplicemente migliorare quella che ha già. Per acquistare una nuova nave, il Capitano spende 1 e le necessarie per la nave che desidera. Le imbarcazioni disponibili sono:

Tipo di imbarcazione	Vele iniziali (massimo)	Stiva (massimo)	Cannoni iniziali	Prezzo	Velocità
Goletta	4(5)	6(8)	2	150	+1
Brigantino	3(6)	7(9)	3	200	
Fregata	2(7)	8(10)	4	250	-1

Alcuni attributi hanno due valori. Il primo indica il suo valore iniziale e il secondo indica il valore massimo che può avere l'attributo.

Per Potenziare la nave spendi 1 e paga il costo in della miglioria. Puoi fare molteplici Potenziamenti, spendendo più e pagandone il relativo costo in . I Potenziamenti possono rendere la vostra nave un temibile avversario e un posto migliore in cui vivere solcando i mari:

- ◆ **Ampliare la Stiva (50):** aumenta di 1 la Capacità della Stiva della tua nave. Ricordati di non superare il valore massimo consentito per la tua nave.
- ◆ **Pompa di Scarico (100):** una volta ogni turno, il Capitano può usare la Pompa di Scarico con un per ridurre la Sporcizia. Su tale non si posizionerà un Segnalino Affaticamento. Il Personaggio che usa la Pompa aggiunge +1 al suo Tiro di per girare l'Indicatore di Sporcizia di una posizione in senso antiorario.
- ◆ **Campana da Immersione (70):** quando la nave Pirata affonda una nave Nemica, il Capitano può usare la Campana per immergersi nel turno successivo all'affondamento per recuperare i Segnalini Merce dal relitto affondato. Il Capitano, o un Pirata incaricato dallo stesso, può fare un Tiro di 4 durante la Fase Incarichi. In caso di successo, il Pirata guadagna 2 e pesca 3 Segnalini Merce, scartando quelli che sono di Provviste, Schiavi e Tabacco (ne vanno pescati altri in sostituzione). In caso di fallimento, il Personaggio subisce 1 e ritorna sulla nave con solo 1 Segnalino Merce.
- ◆ **Cannone (100):** aggiungi un Segnalino Cannone (massimo 5).
- ◆ **Segnale in Codice (70):** durante la seguente Fase

Viaggio, il Capitano può usare un'unica volta questo miglioramento subito dopo la comparsa di una nave Nemica Aggressiva o Passiva, o durante l'assegnazione di un Incarico che riguardi una nave Nemica. Quando ne viene dichiarato l'uso, la nave Pirata deve essere al di fuori dell'Area di Effetto di qualsiasi altra nave che non sia il bersaglio. Se questa condizione viene soddisfatta, la nave Nemica Aggressiva o Passiva deve essere considerata un Nemico Neutrale. Se la nave Pirata attacca un'altra nave Nemica all'interno dell'Area di Effetto del bersaglio del Segnale in Codice, il bersaglio si allerta e ritorna al suo stato iniziale di Nemico Aggressivo o Passivo.

- ◆ **Sperone (60):** se la nave Pirata entra in una casella che contiene un Nemico, il Capitano può dichiarare immediatamente uno Speronamento. Il Nemico riceve un impatto nella Stiva o Corpo e il Personaggio che si trova nella postazione di Navigazione (al Timone) fa un Tiro di 4. Se ha successo, il Pirata guadagna 1 , altrimenti anche la nave Pirata subisce un Impatto nella Stiva.
- ◆ **Mortaio (100):** il Capitano può acquistare un unico Mortaio per il Ponte Principale della nave Pirata. Un Pirata, situato nello spazio corrispondente, può sparare con il Mortaio ad un Nemico a due o tre caselle di distanza con 2 dadi.
- ◆ **Munizioni (30):** le Munizioni per i Cannoni possono essere di due tipi e il giocatore deve dichiarare quali userà prima di fare fuoco:
 - Proiettili a Catena:** possono essere usati una volta per Combattimento Navale dalla postazione di Artiglieria. Dopo aver lanciato i dadi e determinato gli Impatti inflitti al Nemico, il Pirata che ha fatto fuoco può assegnare uno degli Impatti alle Vele.
 - Munizioni da Mitraglia:** possono essere usate una volta per Combattimento Navale dalla postazione di Artiglieria. Dopo aver lanciato i dadi e determinato gli Impatti inflitti al Nemico, il Pirata che ha fatto fuoco può assegnare uno degli Impatti al Ponte.
- ◆ **Vela Ausiliaria (100):** aumenta di 1 la capacità delle Vele della tua nave. Fai attenzione di non superare il numero massimo di Vele consentito per la tua nave.

Molo

Riparazione Nave: 1
Ripari 1 danno subito durante la Fase Viaggio, per ogni costo sostenuto.
Requisito: Vela 50 , Stiva 25 .

Potenziare/Comprare Nave: 1
Puoi Comprare una nuova nave o potenziare quella che possiedi (vedi tabella).

Incariichi: 1
Pesca una carta dal Mazzo Incariichi.

Riposare nella Confraternita: 1
Riposi per recuperare 2 , rimuovere 2 o 1 e 1 .

Riscuotere il Salario: 1
Riscuoti il tuo Salario. Il Capitano incassa 50 + 100 Bottino Equipaggio.
Requisito: Una sola volta se l'Avventura ha successo.

Grace Jennings: 7
Puoi apprendere un'Abilità Tiratore tra quelle disponibili al Porto
Requisito: Pagarne il costo in e .

Commerciare: 2
Compri Merci o vendi quelle acquisite durante la Fase Avventura e Viaggio, secondo i seguenti prezzi:

Merce	Prezzo
Oro e Gioielli	100
Metalli	50
Tessuti e Spezie	40
Tabacco	30
Schiavi	25
Provviste	10
Rum	10
Zucchero	1d6 x 10
Legno	15



"Dopo una cattiva navigazione qualsiasi Porto va benone"
Detto popolare

Nella Piazza del Mercato puoi trovare il Rum che piace tanto a noi Pirati, imparare le Abilità per diventare un ladro esperto o semplicemente metterti un Uncino e farmi concorrenza.

◆ **Fare Rifornimento:** un Pirata può spendere 1 per comprare un numero qualsiasi di carte Rum e/o Intruglio.

◆ **Negoziare:** spendi 1 per acquistare una o più carte del Mazzo Mercato (pagandone il costo, non fare il mascalzone!). Se sei il Capitano, pesca altre 4 carte Equipaggiamento addizionali e tienile nascoste agli altri giocatori. Quando il mazzo si esaurisce, non verrà creato un altro mazzo. Puoi anche vendere Equipaggiamento (non iniziale) a metà del suo valore, arrotondando per difetto.

◆ **Ordinare Equipaggiamento:**

spendi 2 per scegliere una carta del mazzo Equipaggiamento, pagarne il suo costo e rimuoverla dal mazzo. Nel corso della successiva Fase Porto, il Pirata otterrà automaticamente quella carta quando visiterà la Piazza del Mercato, senza spendere .

◆ **Maggie:** stai in guardia quando visiti Maggie, è un'incorreggibile ladra, ma se spendi 7 e la quantità richiesta di e per stare al suo fianco, puoi apprendere Abilità di Furfante molto preziose (vedi allegato Abilità Furfante).

◆ **Protesi:** puoi comprare delle Protesi per provare a somigliarmi. Spendi 1 e 10 per avere una Protesi ed eliminare alcune delle penalità causate da una Ferita Permanente. Questi oggetti non sono rappresentati da carte; è necessario annotarli sul Foglio di Salvataggio:

- Uncino:** se hai una Ferita Permanente ad una mano, puoi comprare un Uncino che conta come un'Arma e infligge 1 .
- Benda:** se hai una Ferita Permanente ad un occhio, puoi comprare una Benda che aumenta il tuo di 1 punto.
- Gamba di Legno:** se hai una Ferita Permanente ad una gamba, puoi comprare una Gamba di Legno che ti permette di recuperare 1 .



"San Telmo- Santo patrono dei Marinai"

La Cappella è quel luogo in cui un Pirata confessa i suoi peccati o cerca l'espiazione per le anime dei morti sotto la sua spada. Vieni, Mozzo, è tempo di riposare la tua anima e il tuo corpo.

◆ **Beneficenza:** nella Cappella puoi spendere 1 e 2 per fare Beneficenza. Questo ti permette di rimuovere 1 o recuperare 1 .



◆ **Espiazione:** se sei stato Maledetto, puoi spendere 1 e alcune per espiazione i tuoi peccati. Scegli la tua Penitenza, rispettalà alla lettera e ritorna nella Cappella durante la successiva Fase Porto per liberarti dallo stato di Maledetto:

- Penitenza dell'Avido:** paga 40 . Durante la seguente Fase Avventura non puoi ottenere ricompense dai Segnalini Nemico Caduto.
- Penitenza dell'Trascibile:** paga 20 . Durante la seguente Fase Avventura puoi intraprendere azioni offensive solo contro i Nemici che ti hanno attaccato in precedenza.
- Penitenza dell'Orgoglioso:** paga 30 . Durante la seguente Fase Avventura non guadagni sconfiggendo i Nemici.

◆ **Jerôme Feuillet:** qui puoi incontrare una delle persone più intelligenti che abbia mai conosciuto, Jerôme Feuillet, dottore e filosofo.

Spendi 7 e la quantità richiesta di e per stare al suo fianco ed imparare le Abilità Erudito, che ti saranno molto utili nella tua breve vita di marinaio (vedi Allegato Abilità Erudito).

◆ **Marie Laveau:** Infine, puoi anche incontrare la strega Marie Laveau. Si parla molto di lei negli angoli più oscuri del Porto. Si dice che abbia poteri oltre la comprensione umana e che conosca il Vudù.

Un autentico marinaio come me non crede a quelle bufale, ma se sei molto ingenuo e vuoi farti fregare, spendi 7 e la quantità richiesta di e per stare al suo fianco ed imparare le Abilità Mistiche.

Queste abilità non sono a disposizione di tutti i Pirati (vedi allegato Abilità Mistiche).



"Ho-ho-ho ... e una bottiglia di rum!"
Canzone popolare:

Quale posto migliore per un Pirata che la Taverna? Divertimento, cibo caldo, scommesse e una buona bevuta se hai soldi da spendere. È per questo che sei diventato Pirata, giusto? Per spendere il tuo Bottino!

◆ **Raccontare Storie:** essendo un bravo Pirata, sei in grado di raccontare storie con una birra in mano alla luce del camino. Semplicemente spendi 2 e fai un tiro di 6. Se hai successo, guadagni una quantità di pari alla differenza tra il risultato del Tiro e 6. Puoi spendere fino a 3 prima di Tirare per guadagnare un +1 al Tiro per ciascuna Moneta spesa.

◆ **Contrattare un Alleato:** la Taverna è il posto ideale per assumere Alleati. Un giro di birra richiama l'attenzione di tutto il mondo. Spendi 3, scegli un Alleato ed esegui un Tiro Contrapposto di contro quell'Alleato. Se hai successo lo puoi ingaggiare pagando il suo Salario e il suo costo di Prestigio, a patto di non superare il limite di membri Equipaggio (5 tra Pirati e Alleati).

◆ **Ascoltare le Dicerie:** quando la birra scorre a fiumi, tutti hanno la lingua più sciolta. Se spendi 2 e superi un Tiro di 5, puoi pescare una carta Diceria e scegliere se tenerla o scartarla. Se decidi di tenerla, non puoi pescare altre carte Diceria fino a quando non completi la missione o fallisci come un miserabile marinaio d'acqua dolce. Se la porterai a termine, riceverai la ricompensa quando ritornerai a Isola Tortuga.

◆ **Gerrit Jensen:** Fai molta attenzione, se incontri Gerrit Jensen. Combattente fin da bambino per poter sopravvivere alla vita di strada, nessuno usa i pugni come lui. Se spendi 7 e la quantità richiesta di e per stare al suo fianco, puoi imparare le Abilità di Filibustiere (vedi allegato Abilità Filibustiere).

◆ **Contrattare:** solo il Capitano ("il grado, Mozzo, il grado!") può assumere un Gruppo di Pirati. Il Capitano ispira fiducia ed è conosciuto in tutti i Caraibi, chi meglio di lui può convincere qualcuno ad unirsi all'Equipaggio? Il Capitano può spendere 1 e 30 del Bottino dell'Equipaggio per aggiungere 1 all'Equipaggio.

◆ **Giocare d'Azzardo:** naturalmente, nella Taverna si può giocare: cosa sarebbe la vita senza un po' di azzardo, senza un pugno di dadi? Spendi 1 e scegli tra due tavoli da gioco. Nel primo (Tavolo A) puoi scommettere da 2 a 6 per fare un Tiro di successo di o 4. Se hai successo, vinci quanto scommesso più metà della tua puntata (arrotondando per difetto: se scommetti 5 ricevi 5 + 2). Nel secondo tavolo (Tavolo B) puoi scommettere da 1 a 5 per fare un Tiro di successo di o 5. Se vinci la scommessa, ricevi il doppio della puntata.



"In mare e in amore, entri quando vuoi ed esci quando puoi."
Detto popolare

Grandi piaceri e divertimento ti aspettano alla villa di Madame Claude: ti faranno dimenticare quanto velocemente passa il tempo. Per entrare nella Villa, devi spendere 7. Il divertimento, il buon divertimento, richiede denaro ... tranne se sei il Capitano. Il Capitano non spende per entrare nella Villa. Lo so, Mozzo, lo so... Privilegi del Capitano!

◆ **Scommettere:** uno dei principali divertimenti all'interno della Villa sono le scommesse, soprattutto quando le fai contro i tuoi compagni. Puoi spendere 1 per scommettere da 10 a 25 che

un compagno fallirà (totalmente o parzialmente), o avrà successo, nella sua prossima Fase Avventura. Se indovini la previsione, vinci il doppio di quanto scommesso. Incasserai la vincita quando ritornerai alla Villa nella seguente Fase Porto.

Quando racconti una storia, se il risultato finale del Tiro è un 9, guadagni 3, cioè la differenza tra 9 e sei.

Taverna	Villa
Ascoltare Dicerie: Prendi una carta del Mazzo Dicerie Requisiti: Tiro 5	Quota d'Entrata Paghi per poter entrare nella Villa di Madame Claude e spassartela. 7 0
Contrattare Alleato: Ottieni un Alleato. Non puoi superare il limite di 5 membri dell'Equipaggio tra Pirati e Alleati. Requisiti: Tiro Contrapposto di 5	Ascoltare Dicerie: Ottieni una Carta del Mazzo Dicerie Requisito: Tiro di 4 2
Contrattare un Gruppo di Pirati: Ottieni un Gruppo che puoi tirare al tuo Equipaggio nella seguente Fase Viaggio. Requisiti: Essere Capitano e spendere 30 del Bottino dell'Equipaggio. 30	Trattamento di Lusso: Recuperi tutti i e rimuovi tutte le 6. 10 1
Gerrit Jensen: Puoi apprendere un'Abilità Filibustiere tra le Abilità disponibili al Porto. Requisiti: Pagarne il costo in e. 7	Francisco Carranza: Puoi apprendere un'Abilità Duellante tra quelle disponibili al Porto. Requisito: Pagarne il costo in e. 7
Raccontare Storie Guadagni tanti quanto la differenza tra u Requisiti: Tiro di 6	Scommettere: Vinci il doppio di quanto scommesso se indovini la previsione. Requisito: Scommettere 10-25 sul o di un Pirata nella seguente Avventura. 10-25 1
Giocare d'Azzardo: Tavolo A: Ricevi quanto scommesso più Tavolo B: Ricevi il doppio di quanto scommesso Requisiti: Tiro di 4 / 5 Tavolo A = Difficoltà 4 / Tavolo B = Difficoltà 5	Prestito: Ricevi 5, più 5 per ogni e o speso. Requisito: Massimo un Prestito per Pirata. 1 1

◆ **Ascolta le Dicerie:** la Villa serve anche per sapere cosa succede in giro. Spendi 2 per effettuare un Tiro di 4. Se hai successo, pesca una carta del Mazzo Dicerie, e decidi se tenerla o scartarla.

◆ **Trattamento di Lusso:** spendi 1 e 10 per recuperare tutti i e rimuovere tutte le tue 6. Che cosa vuoi di più?

◆ **Prestito:** nel palazzo, Madame Claude può concederti un Prestito se sei a corto di Monete. Spendi 1 e 1 per ricevere 5. Per ogni e/o extra speso, Madame Claude ti dà 5 di più. Nella Fase Porto seguente devi tornare da Madame Claude per restituirle il dovuto (naturalmente, pagando 7 se non sei il Capitano). Spendi 1 e restituisci 6 per ogni cinque prestate. Se non lo fai, acquisisci lo stato di Debitore.

◆ **Francisco Carranza:** infine, nella Villa, vive Francisco Carranza, noto Spadaccino. Spendi 7 e la quantità richiesta di e per stare al suo fianco e imparare le abilità di Duellante (vedi Allegato Abilità Duellante)

Capitolo X

Personaggi: Classi e Abilità

Ogni Pirata appartiene ad una o due classi che definiscono le sue caratteristiche e le Abilità di base. I Pirati che rientrano in più di una classe vengono definiti "multiclasse". Hanno accesso a più Abilità, ma ad un costo leggermente maggiore in quanto non hanno una specializzazione precisa.

Prerequisiti




Alcune Abilità richiedono che siano soddisfatte determinate condizioni prima di poter essere ottenute. Ad esempio potrebbe essere richiesto un valore minimo per una caratteristica o che il Pirata conosca già una certa Abilità per poterne sbloccare un'altra.

Ferite Permanenti: se ricevi una Ferita Permanente che abbassa una delle tue statistiche sotto il Prerequisito di un'Abilità già acquisita, non preoccuparti! Puoi ancora usarla. Tuttavia, se vuoi imparare una nuova Abilità, le tue nuove statistiche devono essere prese in considerazione per soddisfarne i Prerequisiti.

Sinergia







Alcune Abilità hanno punti in comune che ne rendono più facile l'apprendimento. In tal caso si parla di Sinergia. La Sinergia entra in gioco anche quando un altro Pirata nel gruppo conosce già l'Abilità che desideri imparare.

Maestro e apprendista

Se un Pirata vuole imparare un'Abilità già acquisita da un altro membro dell'equipaggio, il suo costo è ridotto di 15  e 10 . In cambio, il Pirata che la aveva già acquisita guadagna 5 . Se l'Abilità è già stata appresa da molti Pirati, l'apprendista sceglie quale otterrà il beneficio. Questo bonus si somma a quello derivante da qualsiasi altra Sinergia creata da altre Abilità.

Costo dell'Abilità

Ci sono tre categorie:

1. 70  e 50  per Abilità con basso impatto sul gioco (uso occasionale).
2. 100  e 60  per Abilità con medio impatto sul gioco (uso regolare).
3. 130  e 70  per Abilità con elevato impatto sul gioco (uso continuativo).

I **Personaggi specializzati** in una sola classe possono ottenere nuove Abilità ad un costo ridotto.

I **Pirati multiclasse** possono ottenere nuove Abilità a un costo leggermente maggiore.

I **Pirati** possono fare uno sforzo per apprendere Abilità al di fuori di quelli disponibili per la(e) loro classe(i) ad un costo maggiore; l'unica eccezione sono le Abilità Mistiche che

possono essere apprese solo dai Pirati di classe Mistica.

Il costo dell'Abilità è indicato come segue:


: X / X+15 / 1.5X | : X / X+10 / 1.5X


Il primo valore è il costo per i Pirati specializzati in un'unica classe. Il secondo valore è il costo per i Personaggi Multiclasse. Il terzo valore è il costo per i Pirati al di fuori della classe di appartenenza.











Abilità Furfante - Inafferrabile

Inafferrabile

Prerequisito:  3

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Il tuo Pirata deve avere almeno  3 per imparare questa Abilità. Al **Mozzo**, questa Abilità costerebbe 100  e 60  poiché appartiene solo alla classe Furfante. Al **Giustiziere**, questa Abilità costerebbe 115  e 70  dal momento che è un Personaggio Multiclasse. Infine, la **Vedetta** potrebbe apprendere questa Abilità perché ha  3, ma gli costerebbe 150  e 90  dal momento che non rientra nella classe Furfante.



Abilità Furfante

Maggie insegna le Abilità Furfante nella Piazza del Mercato.

Arventato

Prerequisiti: 4

Sinergia: Se disponi dell'Abilità Acrobata, riduci il costo di 10.

Costo: 100 / 115 / 150 | Punti: 60 / 70 / 90

Dopo un'azione "Saltare", se atterri su uno spazio adiacente ad un Nemico, puoi spendere 1 per effettuare immediatamente un Attacco. Se, oltre a subire danni regolari, il Nemico viene Tramortito.

Acrobata

Prerequisiti: 4

Costo: 100 / 115 / 150 | Punti: 60 / 70 / 90

Se sei adiacente a un Nemico, puoi compiere un'azione "Saltare". Effettua un Tiro Contrapposto di 4. In caso di successo, spostati in uno spazio vuoto adiacente al Nemico; inoltre, se spendi 1 aggiuntivo, puoi anche Disingaggiarti. In caso di rimani Stordito e resti nel tuo spazio.

Ciarlatano

Sinergia: Se hai l'Abilità Loquace, riduci il costo di 10.

Costo: 100 / 115 / 150 | Punti: 60 / 70 / 90

Guadagni permanentemente 1. Dopo aver sconfitto un Nemico, se spendi 1 raddoppi la ricompensa.

Loquace

Sinergia: Se hai l'abilità Ciarlatano, riduci il costo di 10.

Costo: 70 / 85 / 105 | Punti: 50 / 60 / 75

Ogni volta che "Insulti", scegli uno o più Nemici adiacenti e aggiungi 1 dado al tuo prossimo attacco contro di loro.

Inafferrabile

Prerequisiti: 3

Costo: 100 / 115 / 150 | Punti: 60 / 70 / 90

Se ottieni almeno un, vinci in caso i Tiri Contrapposti di 3 terminino in parità. Inoltre, puoi spendere 1 dopo aver fatto un tiro per aggiungere +1 al risultato ottenuto.

Risoluto

Prerequisiti: 3

Costo: 100 / 115 / 150 | Punti: 60 / 70 / 90

Puoi muoverti in diagonale anche se ci sono ostacoli che bloccano il movimento (muri o linee rosse). Inoltre, aggiungi +1 ai tuoi Tiri quando compi l'azione "Disingaggio".

Fare il morto

Costo: 70 / 85 / 105 | Punti: 50 / 60 / 75

Se subisci più di 1 da un singolo Attacco senza finire, puoi scegliere di venire Tramortito e fingerti morto. I Nemici ti ignorano fino a quando non decidi di rialzarti in piedi durante una successiva Fase Eventi.

Quartiermastro

Viaggio

Costo: 130 / 145 / 195 | Punti: 70 / 80 / 105

Se il Capitano spende un segnalino Provviste o Rum, puoi fare un Tiro di 5. il segnalino non viene scartato e ottieni 2.

Osservatore

Viaggio

Prerequisiti: 3

Costo: 130 / 145 / 195 | Punti: 70 / 80 / 105

All'inizio della Fase Viaggio, scegli e ottieni un'abilità Viaggio di qualsiasi Pirata a bordo della nave fino alla fine della Fase.

Cauto

Costo: 70 / 85 / 105 | Punti: 50 / 60 / 75

All'inizio del Turno dei Nemici, se non hai Nemici adiacenti, puoi spendere 1 per spostarti fino a 5 spazi. Se più giocatori vogliono usare questa Abilità allo stesso tempo, solo il giocatore che ha giocato per ultimo durante il Turno dei Personaggi può farlo.

Riflessi felini

Prerequisiti: 4

Costo: 100 / 115 / 150 | Punti: 60 / 70 / 90

Una volta per turno, dopo essere stato attaccato con, puoi fare un Tiro di 5. Se ignori l'attacco.

Borseggiatore

Prerequisiti: 3

Costo: 70 / 85 / 105 | Punti: 50 / 60 / 75

Una volta per turno, se sei adiacente ad un Nemico che è adiacente ad un altro Personaggio, puoi spendere 1 per ottenere dalla riserva un Segnalino Nemico Sconfitto.

Salto del Pollo

Costo: 70 / 85 / 105 | Punti: 50 / 60 / 75

L'azione "Saltare" ti costa solo 1. Inoltre, se fallisci quando Salti sopra una voragine, atterri goffamente dall'altra parte. Subisci 1 e continui normalmente il tuo turno.

Furtivo

Prerequisiti: 4

Costo: 130 / 145 / 195 | Punti: 70 / 80 / 105

Per usare questa Abilità non devi essere all'interno della LdV di alcun Nemico. Una volta per turno puoi effettuare un tiro di 4. Se, ottieni Nascosto e puoi quindi muoverti liberamente attraverso spazi con Nemici adiacenti.

Truffatore

Sinergia: se hai già l'Abilità Canaglia, riduci il costo di 10.

Costo: 70 / 85 / 105 | Punti: 50 / 60 / 75

Il costo delle Carte Equipaggiamento e Alleati è dimezzato. Inoltre, il tuo stipendio aumenta di 5.

InfidoPrerequisiti: **Furtivo**

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Se sei **Nascosto**, puoi effettuare un Attacco \otimes ignorando il tiro di difesa del Nemico. Se lo fai, perdi lo stato **Nascosto**.**Imbroglione**

👤: 70 / 85 / 105 | 🗡️: 50 / 60 / 75

Quando subisci un Attacco \otimes , puoi ritirare un dado Nemico e utilizzare il secondo risultato.**Canaglia****Sinergia:** se hai il tratto **Truffatore**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 70 / 85 / 105 | 🗡️: 50 / 60 / 75

Durante la Fase Porto, puoi pescare una carta Evento aggiuntiva quando visiti la **Piazza del Mercato** o la **Taverna**. Scegline una e scarta l'altra.**Arraffasoldi**

👤: 70 / 85 / 105 | 🗡️: 50 / 60 / 75

Ogni volta che **Depredi**, puoi spendere 1 ⚡ per raddoppiare il 🍀 ottenuto dal **Segnalino Nemico Sconfitto**.**Abilità Duellante****Francisco Carranza** insegna le abilità **Duellante** alla **Villa di Madame Claude**.**Ambidestro**

Prerequisiti: 🗡️ 4

Speciale: Se hai perso la mano dominante, puoi ignorare il Prerequisito per apprendere questa Abilità. Inoltre, paghi 70 🍀 e 50 🗡️ indipendentemente dalla(e) tua(e) classe(i).

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Ignora le penalità quando usi la mano non dominante.

Risposta**Sinergia:** se hai il tratto **Scherma**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Durante \otimes e dopo aver tirato i dadi, puoi spendere 1 🗡️ per scambiare uno dei tuoi risultati con uno del Nemico.**Contrattacco****Sinergia:** se hai il tratto **Scherma**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Se ti difendi con successo da un Attacco \otimes , puoi spendere esattamente 1 🗡️ per invertire il risultato (ad esempio, il tuo Tiro difesa diventa il tuo Tiro attacco e il Tiro attacco del Nemico diventa il suo Tiro difesa).**Veterano**Prerequisiti: **Scherma**

👤: 130 / 145 / 195 | 🗡️: 70 / 80 / 105

In caso di parità vinci quando attacchi con \otimes (almeno 1 \checkmark). Applica il danno provocato dall'arma una sola volta.**Sfiguratore**Prerequisiti: **Scherma****Sinergia:** se hai l'abilità **Colpo Preciso**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 70 / 85 / 105 | 🗡️: 50 / 60 / 75

Puoi spendere 1 ⚡ dopo un attacco andato a segno effettuato con Spada o Pugnale contro un Nemico umano. Se lo fai, infliggi solo 1 🗡️ e guadagni +1 🗡️.

Scherma

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Aggiungi +1 ai tuoi tiri \otimes relativi a Spade e Pugnali.**Stoccata Rapida****Sinergia:** se hai l'abilità **Scherma**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Se infliggi un colpo critico con una Spada o un Pugnale, recuperi 1 ⚡.

Finta**Sinergia:** se hai l'abilità **Scherma**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 70 / 85 / 105 | 🗡️: 50 / 60 / 75

Se infliggi un colpo critico con una Spada o un Pugnale, invece di infliggere 1 🗡️ extra, puoi togliere -1 al tiro di difesa del Nemico.

Colpo di Grazia

👤: 130 / 145 / 195 | 🗡️: 70 / 80 / 105

Se attacchi \otimes un Nemico **Stordito** o **Tramortito**, questi non tira i dadi per difendersi.**Schermagliatore**Prerequisiti: **Scherma**

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Ignora la penalità di -1 ai tiri di attacco consecutivi.

Ufficiale di Coperta

Viaggio

👤: 130 / 145 / 195 | 🗡️: 70 / 80 / 105

Aggiungi 1 dado, in aggiunta al tuo \otimes o \otimes , ai tuoi Tiri di Combattimento durante l'Abbordaggio.**Opportunista**

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Se un Nemico passa in uno spazio a te adiacente e non si ferma per attaccarti, puoi spendere 1 🗡️ per infliggere automaticamente tante 🗡️ quante indicate dalla tua arma.

Parata**Sinergia:** se hai l'abilità **Ambidestro**, riduci il costo di 10 🍀.

👤: 100 / 115 / 150 | 🗡️: 60 / 70 / 90

Aggiungi 1 dado ai tuoi Tiri difesa \otimes finché sei equipaggiato con un'arma su entrambe le mani.

Affondo

Sinergia: se hai l'abilità Scherma, riduci il costo di 10 ☹️.

☹️: 70 / 85 / 105 | 🟡: 50 / 60 / 75

Oltre a causare una 🟡 extra, se infliggi un colpo critico con una Spada, puoi immediatamente occupare il posto del Nemico. Sposta il Nemico in una casella vuota o abisso adiacente, seguendo la direzione del tuo movimento. Se non ci sono spazi vuoti o precipizi, il Nemico viene Tramortito.

Fendente

Prerequisito: Colpo Doppio

☹️: 100 / 115 / 150 | 🟡: 60 / 70 / 90

Se sei equipaggiato con due armi ⚔️, puoi effettuare un singolo attacco ⚔️ (-1 dado) contro tutti i Nemici adiacenti.

Colpo Doppio

Prerequisito: Ambidestro

☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Una volta per turno, se sei equipaggiato con due armi ⚔️, puoi spendere 3 🟡 per effettuare un singolo attacco ⚔️. Ogni 🟢 infligge il danno di entrambe le armi equipaggiate contemporaneamente.

Colpo preciso

☹️: 70 / 85 / 105 | 🟡: 50 / 60 / 75

In qualsiasi Fase, durante ⚔️, puoi ritirare uno dei tuoi dadi e scegliere il secondo risultato.

Vera Maestria

Prerequisito: Scherma

Sinergia: se hai l'abilità Affondo, riduci il costo di 10 ☹️.

☹️: 100 / 115 / 150 | 🟡: 60 / 70 / 90

Ogni volta che un Attacco ⚔️ va a segno, puoi spostarti di uno spazio su una casella adiacente al tuo Nemico. Questo movimento ti consente di Disingaggiarti dai Nemici senza conseguenze. Inoltre, non puoi essere Tramortito, a meno che tu non lo voglia.



Abilità Erudito

Jérôme Feuillet insegna le Abilità Erudito alla Cappella.

Analitico

Sinergia: se hai l'Abilità Lungimirante, riduci il costo di 10 ☹️.

☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Puoi spendere 1 🟡 per fare un Tiro 🟡 5. Se 🟢, fino alla fine del turno puoi bloccare una delle Abilità speciali di un Nemico qualsiasi all'interno della LdV. Le abilità speciali del tipo "Ignora X" non possono essere bloccate.

Arguto

Prerequisito: 🟡 4

☹️: 100 / 115 / 150 | 🟡: 60 / 70 / 90

Riduci il costo di tutte le Abilità di 15 ☹️ e 10 🟡.

Attrezzatore

Viaggio

Prerequisito: 🟡 3

☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Aggiungi 1 dado quando ti trovi al Sartieme, incluso il tiro di Velocità.

Carpentiere

Viaggio

Prerequisito: 🟡 3

☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Aggiungi +1 ai tuoi risultati quando tiri per riparare danni al Ponte Principale.

Cartografo

Viaggio

Prerequisito: 🟡 3

☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Aggiungi +1 ai tuoi risultati quando ti trovi al Castello di Prua.

Comando

☹️: 100 / 115 / 150 | 🟡: 60 / 70 / 90

Una volta per turno, puoi spendere 1 🟡 per fare un Tiro di 🟡 5. Se 🟢, un Alleato sotto il tuo controllo ottiene un'azione aggiuntiva.

Nostromo

Viaggio

Prerequisito: non puoi essere l'attuale Capitano.

☹️: 70 / 85 / 105 | 🟡: 50 / 60 / 75

Inizi sempre la Fase Viaggio con 1 🟡 aggiuntivo e il tuo stipendio aumenta di 10 ☹️. Durante la Fase Porto, puoi effettuare solo azioni esclusive del Capitano (eccetto la riscossione del salario extra) se ottieni il permesso del Capitano in carica. Ogni volta che lo fai, ottieni 1 🟡. Se in qualsiasi momento diventi Capitano, questa Abilità non è più attiva. Questa Abilità può essere appresa solamente da un unico Personaggio.

Primo soccorso

Prerequisito: 🟡 4

☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Una volta per turno, puoi spendere 3 🟡 per scartare 1 🟡 o far scartare 1 🟡 ad un Personaggio adiacente. Quando vengono scartate 🟡 di un altro Personaggio, tu guadagni 1 🟡 e lui, se possibile, perde 1 🟡.

Esploratore


Prerequisito: 🟡 3

Sinergia: se hai l'Abilità Lungimirante, riduci il costo di 10 ☹️.



☹️: 130 / 145 / 195 | 🟡: 70 / 80 / 105

Ogni volta che Esplori, puoi pescare un segnalino Tessera aggiuntivo. Sceglilo uno e rimetti l'altro nella pila corrispondente rimescolandola. Inoltre, ogni volta che riveli una Tessera, ottieni 1 🟡.

Luminare

Prerequisito:  3




: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Se ottieni almeno un , vinci in caso di pareggio durante i Tiri Contrapposti di .

Inoltre, puoi spendere 1  dopo aver fatto un Tiro  per aggiungere +1 al risultato ottenuto.

Mastro di veleni



: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90


All'inizio di un'Avventura, scegli un'arma  in tuo possesso. Durante quell'Avventura, verrà considerata Avvelenata (infligge 1  aggiuntiva). Inoltre, puoi spendere 2  per ignorare lo stato Avvelenato.

Medicina



Prerequisito: Primo Soccorso


: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105


Aggiungi +1 ai tuoi risultati quando Tiri per soccorrere un Personaggio o un  KO sul Ponte Principale.

Meteorologo





Prerequisito:  4

: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90




Una volta per Giorno di Viaggio, puoi ignorare una carta Evento Meteorologico e risolverla nel Turno successivo invece di pescare un'altra carta Evento. Se lo fai, guadagni 1 .



Musico



: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105


Una volta per Giorno di Viaggio e come unica azione del turno, puoi fare un tiro di  5.

 : la tua performance esalta tutti: aumenta il Morale di 1 e guadagna 1  per ogni .

 : hai turbato l'equipaggio con una prestazione mediocre: riduci il Morale di 1 e perdi 1 .



Lungimirante





Prerequisito:  3

: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75

Se esegui con successo un'azione "Cercare", puoi pescare una carta Ricerca aggiuntiva. Scegline una e scarta l'altra.


Tattico



: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75

Alla fine della Fase Eventi puoi spendere 1  ed effettuare un Tiro Contrapposto di  con il giocatore che detiene l'Iniziativa. Se , ottieni 1  e l'Iniziativa fino alla fine del turno.

Timoniere



Prerequisito:  3

: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105

Aggiungi 1 dado ai Tiri quando ti trovi al Timone, incluso il Tiro di Velocità.







Abilità Mistiche

Questa Abilità possono essere apprese solo dai Pirati appartenenti alla classe Mistica. Quindi, mostrano solo un costo.



Marie Laveau insegna le Abilità Mistiche alla Cappella.



Flagello

: 100 | : 60

All'inizio di un'Avventura, scegli un'arma  in tuo possesso per benedirlo. Infliggerà 1  aggiuntiva fino alla fine dell'Avventura.

Benedetto

: 130 | : 70

Quando effettui l'azione "Prendere Fiato", puoi fare un Tiro di  5. Se , il Segnalino Bandiera Pirata non avanza. Altrimenti, avanza di uno spazio come al solito.


Chiaroveggenza



: 130 | : 70



Una volta per Turno, puoi ripetere uno dei tuoi Tiri di dado e tenere il secondo risultato.




Incantatore

: 100 | : 60

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri  o  contro Nemici Soprannaturali.

Guaritore

: 100 | : 60

Ogni volta che usi una carta Intruglio, puoi fare un tiro di  5. Se , puoi riutilizzare la stessa carta Intruglio una seconda (e ultima) volta. Posiziona 1 segnalino  sulla carta per indicare che è stata utilizzata una volta.



Devoto



: 130 | : 70

Ogni qualvolta lanci una magia che richiede il Tiro di dadi, aggiungi +1 al Tiro.


Dominatore dei venti




: 130 | : 70

Aggiungi 1 dado quando effettui il Tiro di Velocità, anche se non sei al Sartame o al Timone. Se ottieni almeno un , guadagni 1 .

Prescelto

: 130 | : 70

Guadagni permanentemente 1  extra.

Arte dello scongiuro

Viaggio

☉: 100 | ☠: 60

Anche quando intagli un piccolo totem di legno o un semplice braccialetto, sei in grado di infondere alle tue creazioni incantesimi protettivi che impediscono qualsiasi disgrazia. Una volta per Giorno di Viaggio, puoi scartare una Carta Evento che è stata pescata.

Totem Magico

Prerequisito: Abilità indicata sulla Scheda Personaggio.

Hai 4 carte Totem e 4 Incantesimi Totem ad esse collegate per lanciare incantesimi. All'inizio di ogni Avventura, scegli un Totem da equipaggiare.

Finché un Totem è equipaggiato, usa gli attributi mostrati sulla carta Totem invece di quelli indicati sulla Scheda Personaggio.

Puoi usare solo l'incantesimo collegato al Totem equipaggiato. La maggior parte degli Incantesimi Totem richiedono di spendere ☉ tranne che l'Incantesimo "La Caccia del Lupo". Durante il tuo turno, puoi cambiare il Totem equipaggiato spendendo il valore ☉ indicato; applica immediatamente i suoi effetti.

Metti il Totem scartato sul Contatore di Ricarica del tabellone Avventura come se fosse un Incantesimo. Non è possibile utilizzarlo di nuovo fino a quando non si sarà ricaricato.

Totem Magico II

Prerequisito: Totem Magico

☉: 100 | ☠: 60

Puoi usare fino a due Totem allo stesso tempo. All'inizio di ogni Fase Evento, devi decidere se vuoi mantenere attivi gli stessi due totem o smettere di utilizzarli. In entrambi i casi, perdi 1 ☠. Se non hai più ☠, subisci 1 ☠.

Purificazione

Viaggio

☉: 130 | ☠: 70

Una volta per ogni Fase Viaggio, puoi fare un tiro di ☠ 5. Se ✓, un Personaggio Maledetto a tua scelta perde tale stato e ottieni 3 ☠.

Soprannaturale

☉: 70 | ☠: 50

Quando vieni attaccato con ☠, puoi ritirare un dado del Nemico.

Trance

☉: 130 | ☠: 70

Se ti trovi su una Tessera senza Nemici e durante il tuo turno non spendi ☉, puoi far avanzare tutti i tuoi Incantesimi di 1 spazio sul Contatore di Ricarica.

Vudu

Prerequisito: Abilità indicata sulla Scheda Personaggio.

All'inizio di ogni Avventura, puoi scegliere 4 carte Vudu (livello 1) da usare come indicato sulle carte stesse. Alcune carte Vudu richiedono di spendere ☉. Una volta utilizzata, posiziona la carta Vudu sul Contatore di Ricarica del tabellone Avventura finché l'Incantesimo non si ricarica.

Vudu II

Prerequisito: Vudu

☉: 100 | ☠: 60

Ora puoi aggiungere le carte Vudu di livello 2 e scegliere 5 carte per ogni Avventura.



Abilità Filibustiere

Gerrit Jensen insegna le abilità Filibustiere alla Taverna.

Abbordaggio dal Boccaporto

Viaggio

☉: 70 / 85 / 105 | ☠: 50 / 60 / 75

Durante l'Abbordaggio, puoi fare un tiro di ☠ 4 per saltare sulla nave nemica dal Ponte di Artiglieria. I Pirati con questa Abilità lanciano i dadi prima di qualsiasi altro Pirata sul Bordo della nave.

Ramponiere

Viaggio

☉: 100 / 115 / 150 | ☠: 60 / 70 / 90

Una volta per Giorno di Viaggio, al Ponte Principale e durante la fase "Incarichi", puoi fare un tiro di ☠ 5 per pescare. Se ✓, ottieni 1 ☠ e un segnalino Provviste. Aggiungi 1 dado quando combatti contro Bestie dalla Postazione Artiglieria o dal Bordo.

Intimidazione

Sinergia: se hai l'abilità Combattente, riduci il costo di 10 ☉.

☉: 70 / 85 / 105 | ☠: 50 / 60 / 75

Se infliggi un Colpo Critico mentre sei Disarmato o utilizzi un'arma ☠, il tuo Nemico viene Tramortito.

Colpo rapido

Prerequisito: ☠ 4

☉: 130 / 145 / 195 | ☠: 70 / 80 / 105



Una volta per turno, se sei equipaggiato con un'arma ☠ a due mani, puoi effettuare un singolo Attacco ☠ contro tutti i Nemici adiacenti.

Spaccone

☉: 70 / 85 / 105 | ☠: 50 / 60 / 75



All'inizio del Turno dei nemici, puoi scegliere di diventare il bersaglio predefinito dei Nemici, anche se non sei il Personaggio più vicino a loro. Se più giocatori vogliono usare questa Abilità allo stesso tempo, solo il Pirata che ha giocato per ultimo durante il Turno dei Personaggi può farlo.





CaricaPrerequisito:  3: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Ogni volta che effettui l'azione **Correre**, puoi effettuare un singolo Attacco  senza spendere .

Energico: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105

Otteni permanentemente 1  extra.



NerborutoPrerequisito:  3: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Se ottieni almeno un , vinci in caso di parità nei Tiri Contrapposti di . Inoltre, puoi spendere 1  dopo aver fatto un Tiro  per aggiungere +1 al risultato ottenuto.

Inarrestabile

Sinergia: se hai l'abilità **Combattente**, riduci il costo di 10 .


: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75



Puoi spendere 1 per **Spingere** un Nemico adiacente facendo un Tiro Contrapposto di . Se , muovi il Nemico in uno spazio vuoto adiacente alla sua posizione originale, nella direzione di tua scelta.



Proiettile improvvisato: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75


Riesci sempre a trovare qualcosa da lanciare contro la testa del tuo Nemico. Finché hai una mano libera, hai sempre a disposizione un'arma da Lancio con le seguenti caratteristiche:



Danno: 1 | Gittata: Forza | Effetto in caso di Critico (opzionale): Stordire


Instancabile: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105


Quando effettui l'azione "Prendere Fiato", puoi fare un tiro di  5. Se , il Segnalino Bandiera Pirata non avanza. Altrimenti, avanza di uno spazio come al solito.






Mano LestaPrerequisito:  3: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75



Una volta per turno, dopo aver attaccato con un'arma da Lancio, puoi effettuare un'azione "Cambiare Equipaggiamento" senza dover spendere  per equipaggiare un'altra arma.

CombattentePrerequisito:  4: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75




I tuoi Attacchi **Senza Armi** andati a segno infliggono 1  in aggiunta a **Stordire**. Tira 2d6 quando ti difendi da Attacchi Senza Armi.


Calpestare: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75



Puoi passare sopra un Nemico Tramortito spendendo 2 . Se lo fai, fai un tiro contrapposto di . Ciascun  infligge 1  al Nemico. Se , interrompi il movimento su uno spazio vuoto vicino al Nemico.


ResistenzaPrerequisito:  3: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90



Non perdi  quando Ferito.



SopravvissutoPrerequisito:  3: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Puoi scegliere di perdere l'intero turno per scartare 1 .

Vendicativo: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90



All'inizio del tuo turno, spendi 1  e scegli un Nemico che ti ha attaccato e ferito nel round precedente. Fino alla fine del tuo turno, aggiungi +1 ai tuoi Tiri contro quel Nemico.


VigorosoPrerequisito:  4: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105


Le tue armi  infliggono 1  aggiuntiva.

**Abilità Tiratore**

Grace Jennings insegna le abilità Tiratore al Molo.


Proiettili grosso calibro: 100 / 115 / 150 | : 60 / 70 / 90

Conosci un armaiolo che può fornirti munizioni di calibro più grande. All'inizio di un'Avventura, scegli tra un'arma Pistola o Fucile. Se sei equipaggiato con un'arma del tipo scelto, infliggi un'ulteriore .


ArtiglieriaVoyage: 130 / 145 / 195 | : 70 / 80 / 105

Aggiungi 1 dado quando ti trovi alla Postazione Artiglieria (inclusi i Tiri di Potenza di Fuoco) quando usi il Petriero e il Mortaio.

PrecisionePrerequisito:  3

Sinergia: se hai l'abilità **Mira**, riduci il costo di 10 .

: 70 / 85 / 105 | : 50 / 60 / 75

Durante gli Attacchi , non perdi alcun dado se la Linea di Vista attraversa altri Personaggi.

Sentinella

Viaggio

Prerequisito: Artiglieria, e non puoi essere il Capitano in carica.

🔴: 70 / 85 / 105 | 🔵: 50 / 60 / 75

Dopo che il Capitano ha assegnato gli Incarichi, puoi spostarti immediatamente al Ponte Artiglieria. Se il Capitano vuole riassegnarti in un'altra posizione, riduci il Morale di 2 invece che di 1. Il tuo salario aumenta di 5 🔴. Se in qualsiasi momento diventi Capitano, questa Abilità non è più attiva.

Questa Abilità può essere appresa al massimo da un Pirata.

Cambio Rapido

Prerequisito: 🌀 3

🔴: 70 / 85 / 105 | 🔵: 50 / 60 / 75

Una volta per turno, puoi effettuare un'azione "Cambiare Equipaggiamento" senza spendere 🔴 per equipaggiare un'arma da Fuoco.

Sparo Rapido

🔴: 100 / 115 / 150 | 🔵: 60 / 70 / 90

Se non sei adiacente a dei Nemici e un Nemico entra nella Tessera o nella stanza in cui ti trovi, puoi spendere 1 🔵 per effettuare immediatamente un Attacco 🎯.

Sparo a Bruciapelo

🔴: 70 / 85 / 105 | 🔵: 50 / 60 / 75

Puoi effettuare Attacchi 🎯 contro Nemici adiacenti tirando un dado in meno.

Sparo in Corsa

Prerequisito: 🌀 3

🔴: 100 / 115 / 150 | 🔵: 60 / 70 / 90

Ogni volta che Corri, puoi effettuare un singolo Attacco 🎯 senza spendere 🔴.

Colpo Paralizzante

Sinergia: se hai l'abilità Mira, riduci il costo di 10 🔴.

🔴: 100 / 115 / 150 | 🔵: 60 / 70 / 90

Se infliggi un Colpo Critico mentre usi un'arma da Fuoco o un'arma da Lancio, il tuo nemico viene Tramortito.

Sparo perforante

Prerequisito: Proiettili di grosso calibro

🔴: 70 / 85 / 105 | 🔵: 50 / 60 / 75

Se un Nemico si trova nella tua LdV e c'è un altro Nemico a lui adiacente (attraversato dalla Linea di Vista), se sono entrambi entro Gittata, puoi provare a colpirli tutti e due con un solo colpo. Se infliggi un Colpo Critico con un'arma da Fuoco con "Proiettili di grosso calibro", oltre al danno inflitto normalmente al bersaglio, il Nemico attraversato dalla Linea di Vista subisce 1 🔴.

Doppio sparo

Prerequisito: Mira

🔴: 130 / 145 / 195 | 🔵: 70 / 80 / 105

Se sei equipaggiato con due armi 🎯, puoi effettuare un singolo Attacco 🎯 con un dado in meno spendendo 3 🔴. Ciascun 🎯 infligge contemporaneamente il danno di entrambe le armi equipaggiate.

Occhio d'aquila

Prerequisito: 🔴 4

🔴: 100 / 115 / 150 | 🔵: 60 / 70 / 90

Una volta per turno, puoi scegliere un Nemico Nascosto nella LdV e fare un tiro di 🔴 5. Se 🎯, ignori lo stato Nascosto del bersaglio fino al prossimo turno.

Mira

Prerequisito: 🔴 3

🔴: 100 / 115 / 150 | 🔵: 60 / 70 / 90

In qualsiasi Fase, durante 🎯, puoi ritirare uno dei tuoi dadi e tenere il secondo risultato.

Tiro al bersaglio

Prerequisito: Mira

🔴: 100 / 115 / 150 | 🔵: 60 / 70 / 90

Puoi spendere 1 🔴 aggiuntivo per aggiungere +1 ai tuoi Tiri di 🎯.

Ricarica veloce

🔴: 70 / 85 / 105 | 🔵: 50 / 60 / 75

Spendi solo 2 🔴 quando Ricarichi armi da Fuoco.

All'erta

Viaggio

Prerequisito: 🔴 3

🔴: 130 / 145 / 195 | 🔵: 70 / 80 / 105

Aggiungi 1 dado quando ti trovi alla Coffa. Inoltre, puoi posizionare i Nemici ad una casella in più o in meno di distanza dalla nave e rivelare i Segnalini Obiettivo (Isola) ad una casella di distanza in più.

Ringraziamenti speciali

Questo gioco non sarebbe mai esistito senza l'aiuto di tutte le persone che hanno fatto parte del primo progetto e del miglior equipaggio di tutti i tempi: 909 backer che si sono uniti a me nella nostra prima avventura di pirati.

Pochi anni dopo, e dopo aver approdato in migliaia di porti, Skull Tales è cresciuto ed è diventato quello che ho sempre sognato: un gioco che fa divertire le persone, che crea un diverso tipo di esperienza e amicizie oltre i confini di un tavolo.

Per questo e molto altro, voglio ringraziare tutte le persone che hanno reso possibile questo nuovo viaggio. Grazie al gruppo di playtester agli sviluppatori di nuove meccaniche, e in particolare a José "el Riojano", José "Rastrapies" e Oscar "el Lobo", che hanno messo l'anima nel nuovo design. Ai miei Fratelli della Costa, "los Risketos", per il loro incoraggiamento, gli utili consigli e i test. A tutta la squadra di illustratori, scultori, designer e collaboratori che hanno dovuto sopportare le mie idee folli, in particolare Eugenio "Patawhisky". Al nostromo Luis "el Bocas" e alla sua famiglia, in cui ho creduto ciecamente e che mi ha conquistato con il suo eccezionale lavoro e affetto. A tutti voi che ora fate parte di questa nuova famiglia di pirati e che state per vivere le più grandi avventure dei Caraibi.

Ma soprattutto, alla luce che guida il mio viaggio, la mia Naty "la Yerbas" e alle piccole stelle che brillano nella notte: i piccoli assistenti di bordo Luan e Lola.

RICONOSCIMENTI

Idea originale e Sviluppatori

Autore: David Illescas
Sviluppatori: David Illescas, Óscar M. Dóniz and José A. Rojo
Editore: Eclipse Juegos Editorial S.L.
Responsabile del progetto: Luis Álvaro Hernández
Coordinatore Revisione: Sergio Rodríguez Yanes

Arte e grafica

Direttore artistico: Jaime González
Artisti: Paco Arenas, Roberto Picó and Eugenio Delgado
Graphic Design: WAH! Studio
Modelli Miniature 3D: 3Dbreed miniatures
Disegni preliminari: Matías Cazorla
Video: Sulker, Buster Lehn and Fran Ruiz

Playtesting e Revisione

Óscar M. Dóniz, José A. Rojo, José Mora, Paula Rodríguez, Naty Caré, Flavio Collovini, Joan Arós, Guillermo García, Toñín Fernández, Raúl Rubio, Oliver Brettschneider, Francisco José A. Muñoz, Francisco Araujo, Alfonso Blanco, Fernando Díaz, Ana Moreno, Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero, Jose Manuel Moreno, Luis Álvaro Hernández and Raquel López

Editing e Traduzione

Scrittura: David Illescas
Correzione Bozze: Sergio Rodríguez Yanes, Javier Romero, José Manuel Moreno, Luis Álvaro Hernández, Raquel López
Traduzione: Jesús Sánchez and Charles Reeder
Traduzione Kickstarter: Buster Lehn
Correzione Bozze Inglese: Charles Reeder
Traduzione Italiana: Flavio Collovini, Daniele Silvi, Daniele Imperiali, Massimo La Torre
Revisione Italiana: Matteo Faccio
Impaginazione Italiana: Simone Rubini

Comunicazione

Javier Romero, Buster Lehn, Sergio Rodríguez Yanes and Luis Álvaro Hernández

Altri collaboratori

Editoriale Draco Ideas, Fardelejo, Joan (Darkstone), Enrique González, Jaime Devesa, Daniel García Lora, Marta Ravina Ramos, Fran Ruiz
“Los casi 300”

Grazie!

Tutti i sostenitori che ci hanno supportato su Kickstarter
Tutti i media che hanno parlato di Skull Tales: Full Sail!
www.kickstarter.com/projects/eclipseeditorial/skull-tales-full-sail



Indice

1 Benvenuto Mozzo!	2	Insultare	18	Dai a sei facce	29
Iconografia	2	Prendere Tfiato	18	Carte Evento Viaggio	29
2 Modalità di Gioco	3	Muovere	18	Indicatore di Sportizzia	29
Campagne	3	Correre	18	Indicatori di Prestigio	29
Capitoli	3	Spingere	19	Tabellone Nave	30
Fasi del Capitolo	3	Disingaggio	19	Sezioni della Nave	30
Sete di avventura (Modalità Veloce)	3	Salsare/Arrampicarsi.....	19	Stiva	30
Bucanieri Solitari	3	Esplorare	20	Sartiame (Manovrare)	30
3 Componenti	4	Cercare	20	Castello di Prua (Cartografia)	30
4 I Protagonisti	6	Depredare	20	Bordo (Tabellone Abboraggio)	30
Pirati (Personaggi Giocanti)	6	Cambiare Equipaggiamento	21	Camerate (Intrigo)	30
Alleati	7	Prendere/Usare/Lasciare	21	Coffa (Avvistare)	31
Nemici	7	Aprire una Porta	21	Ponte Artiglieria (Sparare)	31
5 Tiri di Dado	8	Rianimare	21	Ponte Principale (Manutenzione)	31
Tiri di Difficoltà	8	Magia	21	Ponte di Comando	31
Tiri Contrapposti	9	Gestione dei Nemici	22	Timone (Navigare)	31
Tiri di Carisma	9	Generazione Nemici	22	Infermeria	31
Tiri di Comportamento	9	Posizionamento dei Nemici	22	Preparazione della Fase Viaggio	32
6 Come Iniziare	9	Comportamento dei Nemici	22	Flusso di Gioco della Fase Viaggio	33
7 Fase Avventura	10	Movimento dei Nemici	23	Fase Navigazione	33
Componenti della Fase Avventura	10	Combattimento Nemico	23	Turno Equipaggio	33
Tabellone Avventura	10	Nemico Sconfitto	23	Fase Eventi	38
Tessere	10	Abilità Speciali	23	Turno Nemici Marini	39
Segnalini	10	Condizioni di Pirati, Alleati e Nemici 24		Fine della Fase Viaggio	41
Monete	11	Stordito	24	Personaggi Incoscienti	41
Carte	11	Tramortito	24	Resa	41
Preparazione della Fase Avventura	13	Avvelenato	24	Nave Affondata/ Ammutinamento	41
Flusso di Gioco Fase Avventura	14	Trattenuto	24	Fiducia e Prestigio	41
Fase Eventi	14	Ferito	24	9 Fase Porto	42
Turno Personaggi	15	Nascosto	25	Preparazione	42
Turno Nemici	15	Maledetto	25	Obiettivo	42
Combattimento	15	KO (Incosciente)	25	Flusso di Gioco: Azione ed Eventi	42
Combattimento Corpo a Corpo	15	Ferite Permanenti	25	Location	43
Combattimento a Distanza	15	Ritiro di un Personaggio	26	Molo	43
Modalità di Attacco	17	Villaggio-Città	26	Piazza del Mercato	45
Subire Ferite	17	Nemici nel Villaggio-Città	26	Cappella di San Telmo	45
Azioni dei Personaggi	17	Tetti	26	Taverna	46
Attaccare	17	Alleati	26	Villa di Madame Claude	46
Ricaricare Arma da Fuoco	18	Azioni degli Alleati	26	10 Personaggi: Classi e Abilità	47
		Ferite e Rianimazione	27	Prerequisiti	47
		Segnalino Bandiera Pirata	27	Sinergia	47
		Fine dell'Avventura	27	Maestro e Apprendista	47
		8 Fase Viaggio	28	Costo delle Abilità	47
		Componenti	28	Abilità Furfante	48
		Tessere Viaggio	28	Abilità Duellante	49
		Segnalino Bandiera Pirata	28	Abilità Erudito	50
		Segnalini Pirati- Alleati	28	Abilità Mistiche	51
		Segnalini Gruppo di Pirati	28	Abilità Filibustiere	52
		Tabellone Abboraggio	28	Abilità Tiratore	53
		Segnalini Merce	29	11 Riconoscimenti	55
		Segnalini Cannoni	29		
		Segnalini Impatto	29		
		Schede Eventi Marini	29		
		Segnalini Nemici Marini	29		