





























## VARIE

































































<b>PUNTI DESTINO</b> 	→ Rimuovere 1 
	→ Azione aggiuntiva di <b>Max Costo 3</b> 
	→ Aggiungere <b>+1</b> al Risultato di ciascun Dado
<b>TIRI DI DADO</b>	- <b>Max 5 Dadi</b> in qualsiasi Tiro
	- Applicabile <b>Max 1 Modificatore</b> per singolo aspetto di un Tiro
<b>TIRO CRITICO</b> 	= In Combattimento, Risultato di <b>6</b> senza applicare Modificatori al Risultato
	- Non è influenzabile da alcuna Penalità al Tiro
	- In Attacco può essere bloccato solo da un altro  ottenuto dal Difensore
	- Un Attaccante causa una  Extra per ogni  ottenuto non annullato dal Difensore
<b>Attributi che mostrano 2 Valori Diversi:</b>	- <b>Valore di Sinistra</b> → per Partite con 3 o - Personaggi (Giocanti + Alleati)
	- <b>Valore di Destra</b> → per Partite con 4 o 5 Personaggi
<b>N.B.</b>	- Un Personaggio  ha <b>-1</b>  disponibili finché non rimuove tutte le sue 
	- <b>Max 5 Personaggi</b> in gioco fra Pirati e Alleati

## FASE AVVENTURA


























<b>SETUP</b>	- I Personaggi possono portare <b>un'Arma o un Oggetto in ogni Mano</b> (eccetto carte con <b>Icona a 2 Mani</b> ): posizionare le Carte Equipaggiamento a <b>Destra e Sinistra</b> della Carta Personaggio.
	- Carte Equipaggiamento Iniziali + <b>Max 3 Oggetti Carte Equipaggiamento non Iniziali</b> . Rum e Intruglio occupano <b>metà</b> spazio
	- Posizionare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b> e il <b>Segnalino Difficoltà - Bussola</b> come indicato nell'Avventura
	- Nominare il <b>Capitano</b> , se non ce ne è ancora uno, con un <b>Tiro Contrapposto di</b>  → Lanciare <b>1d6</b> e aggiungere il valore di  del Personaggio
	- Il <b>Capitano</b> sceglie l' <b>Ordine in cui i Pirati / Alleati</b> si disporranno sulla Tessera Iniziale
<b>1. EVENTI</b> (saltare all'inizio della F.A.)	<b>1.</b> Tirare <b>1d6: 2</b> per ogni Pirata   → Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b>
	<b>2.</b> Rimuovere i <b>Segnalini Nemico Sconfitto</b> e i <b>Segnalini Arma da Lancio</b> (e i relativi Oggetti) dalle Tessere dove non c'è nessun Personaggio
	<b>3.</b> Rimuovere gli <b>Alleati</b>  se non ci sono Personaggi sulla loro Tessera o in quelle Adiacenti: lasciare i loro eventuali Segnalini Obiettivo nella Tessera
	<b>4.</b> I <b>Pirati / Alleati / Nemici Storditi</b> nel Round precedente ritornano alla Condizione di Normalità
	<b>5.</b> Eseguire i Tiri correlati agli <b>Stati Speciale dei Personaggi</b> ( <i>Avvelenato, ecc</i> )
	<b>6.</b> Riportare nella posizione iniziale tutte le <b>Carte Esauste</b> : sono di nuovo riutilizzabili
	<b>7.</b> I Pirati recuperano le <b>Carte Magia</b> nella posizione <b>0</b> . Avanzare di una posizione verso destra le Carta Magia nel <b>Contatore Turni di Ricarica</b>
	<b>8.</b> Pescare una <b>Carta Evento</b> se i Pirati <b>non</b> hanno Nemici sulla loro Tessera o in quella Adiacente (altri Pirati o Alleati  , o PNG <b>non</b> sono presi in considerazione) N.B. Alcune Carte Evento mettono in gioco nuovi Nemici che attaccano: questi attacchi si risolvono <b>immediatamente</b>
<b>2. TURNO DEI PERSONAGGI</b>	- Il Capitano decide l' <b>Ordine di Turno dei Giocatori</b> , finché un altro Giocatore non lo supera in  (ottenuti nella F.A. in corso). Se non c'è il Capitano: <b>Iniziativa</b> → Tiro di  . Ripetere in caso di Parità
	- I Giocatori eseguono <b>a Turno</b> le loro  (-1  se  )
	- Il Giocatore che controlla un <b>Alleato</b> può attivarlo all'inizio o alla fine del Turno del suo Personaggio ( <b>max 2</b>  ). L' <b>Alleato</b> può trasportare <b>max 3 Oggetti</b> : può prenderli, scambiarli con altri Pirati, ma <b>non</b> usarli. Usa solo l'Arma della sua Scheda Alleato
<b>3. TURNO DEI NEMICI</b>	- I <b>Nemici</b> vengono attivati (per l' <b>Ordine</b> vedere il <i>Libro della Campagna</i> ): attivare tutti i Nemici di uno <b>stesso tipo</b> (il Capitano o chi ha l'Iniziativa decide l'Ordine fra questi) prima di passare a quello successivo
<b>FINE</b>	Vedere <b>Condizioni e Esito</b> della F.A.

AZIONI 	DESCRIZIONE / TIRO
CORRERE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Prima Azione del Turno</b></li> <li>- Raddoppia le  ma solo per Azioni: <i>Muovere / Esplorare / Spingere / Saltare / Arrampicarsi</i></li> <li>- <b>Non</b> è obbligatorio fermarsi quando si è Adiacenti ad un Nemico: <i>ma</i> se non ci si ferma →  =  del Nemico</li> </ul>
<b>MUOVERE:</b> 1  2  dall'Acqua	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La <b>Casella d'Arrivo</b> deve essere <b>vuota</b> (libera da Pirati / Alleati / Nemici anche se <i>Nascosti</i> o <i>Tramortiti</i>, ok se Segnalini Arma da Lancio / Nemico Sconfitto, ecc)</li> <li>- Muovere di 1 Casella / , orizzontalmente / verticalmente / diagonalmente</li> <li>- Spendere 2  / Casella da <b>Caselle d'Acqua</b> (linee blu)</li> <li>- <b>Diagonalmente</b> → Le 2 Caselle Adiacenti che si incrociano devono essere libere da Nemici / Caselle Bloccanti (linee rosse)</li> <li>- <b>Vietato</b> muoversi attraverso Caselle occupate da Nemici</li> <li>- <b>Consentito</b> muoversi attraverso caselle occupate da Pirati / Alleati → Chiedere il <b>permesso</b> (se <b>negato</b> → <i>Azione Spingere</i>)</li> <li>- <b>Fermarsi</b> se il  termina in una Casella vuota ma Adiacente ad un Nemico. Per muoversi di nuovo → <i>Azione Disingaggio / Combattere i Nemici</i></li> </ul>
<b>SALTARE:</b> 2 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saltare <b>Abissi</b> (linee tratteggiate) con  X:   → Muoviti in una Casella vuota sull'altro lato   →  e rimani nella Casella da dove hai saltato</li> <li>- Se si usano <b>Oggetti</b> per Saltare (es. Corda) → No Tiro,  automatico ma devi spendere sempre 2 </li> <li>- Saltare da un <b>Tetto</b> ad un altro (max 4 Pirati / Alleati / Nemici sul Tetto)  <b>Tiro di Difficoltà</b> : 2   = Distanza in Caselle fra i 2 Tetti   → - Piazzare la Miniatura del Personaggio in una Casella Adiacente a quella da cui è saltato  - Piazzare il <b>Segnalino Stordito</b> sul Personaggio  - Il Personaggio prende 1 </li> </ul>
<b>ARRAMPICARSI / SCENDERE:</b> 2 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Da <b>Tetti</b> (linee tratteggiate) senza l'icona  →  automatico</li> </ul>
<b>ESPLORARE:</b> 1 	<ul style="list-style-type: none"> <li>= Personaggio su una delle Uscite della Tessera → Rivelare una nuova Tessera per entrarci</li> <li>- Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b></li> <li>- Pescare un <b>Segnalino Tessera</b>, piazzare la nuova Tessera unendo le Caselle d'Uscita e muovere di una Casella adiacente: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Nessun piazzamento possibile</b> → Piazzare un <b>Segnalino Vicolo Cieco</b> (Segnalino Tessera e Tessera tornano nella Riserva)</li> <li>- <b>Tessera Obiettivo</b> → Leggere il <i>Libro della Campagna</i></li> </ul> </li> <li>- Collocare i <b>Nemici</b> → Vedere <i>Libro della Campagna</i> o, se non specificato, la <i>Tabella dei Nemici dell'Avventura</i></li> </ul>
<b>APRIRE UNA PORTA:</b> 1 	<p>Quando un Personaggio si trova nella Casella davanti a una Porta (<b>non</b> da una Casella Diagonale)  → Rimuovere il <b>Segnalino Porta</b> di un Edificio del Villaggio-Città (avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b>) o, se unisce 2 Tessere diverse, girarlo (Porta Aperta)</p>
















<b>SPINGERE:</b> 1 ⚡	= Spingere un Pirata o Alleato ( <b>vietato</b> un Nemico) Adiacente, per attraversare una Casella occupata che impedisce il movimento - <b>Senza Permesso</b> → <b>Tiro Contrapposto di</b> - <b>Di Comune Accordo</b> → <b>Tiro di Difficoltà</b> con <b>X</b> =  del Personaggio Bersaglio → Mettere il Personaggio spinto in una Casella a lui Adiacente (è possibile così <i>Disingagliarlo</i> da un Nemico) → Non succede nulla. <b>Non</b> è possibile riprovare a <i>Spingerlo</i> nello stesso Turno	
<b>CERCARE:</b> 2 ⚡	- <b>Vietato</b> con un Nemico nella Tessera / Stanza - <b>1 volta per Turno</b> <b>Tiro</b> : 4 → Pescare dal Mazzo <b>Carte Ricerca</b> - Se <i>effetto positivo</i> → Tenere coperta - Se <i>effetto negativo</i> → Rivelarla e applicarlo subito	→ - Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b> - Se Risultato almeno un "1" → +  (se non già al max)
<b>PRENDERE / USARE / LASCIARE:</b> 1 ⚡	- <b>Lasciare Oggetti</b> in una Casella Adiacente → Posizionare un <b>Segnalino Arma da Lancio</b> - <b>Prendere Oggetti / Armi</b> da una Casella Adiacente → <i>Equipaggiarlo</i> senza spendere ⚡ - <b>Usare Oggetti</b> → Rum / Intrugli / Mappa → 1 ⚡ / Oggetto o X ⚡ secondo indicazione Carta Oggetto	
<b>DEPREDARE:</b> 1 ⚡	- Depredare un <b>Nemico Sconfitto</b> → Raccogliere il <b>Segnalino Nemico Sconfitto</b> Adiacente (torna nella Riserva) e ottenere la Ricompensa indicata - Depredare un <b>Pirata o un Alleato</b> (anche più volte) → prendergli Carte Oggetti / Segnalini Obiettivo /  (1d6 + 3 )	
<b>CAMBIARE EQUIPAGGIAMENTO:</b> 1 ⚡	- <b>Cambiare</b> Equipaggiamento fra Borsa / Mani → 1 ⚡ / ∞ cambi - <b>Scambiare</b> Equipaggiamento con un Personaggio Adiacente → 1 ⚡ / ∞ scambi → Solo il Personaggio Attivo spende ⚡ → Entrambi possono subito ri-equipaggiare i loro Oggetti a Costo 0 ⚡ → Se l'Oggetto / Arma scambiata è un Equipaggiamento Iniziale di un altro Pirata / Alleato, si perderà alla Fine dell'Avventura	
<b>RICARICARE ARMA DA FUOCO:</b> 3 ⚡	- <b>Vietato</b> con un Nemico in una Casella Adiacente	→ 1 ⚡ / Ricarica di 1 Arma (equipaggiata o meno)
<b>MAGIA:</b> X ⚡	Vedere <b>Carta Magia</b>	
<b>INSULTARE:</b> 1 ⚡	- <b>Ultima Azione del Turno</b>	→ Aggiungere 1 Dado al <b>Tiro</b> fino al prossimo Turno
<b>PRENDERE FIATO:</b> <b>Intero Turno</b>	- <b>Vietato</b> con un Nemico Adiacente - <b>Unica Azione di tutto il Turno</b>	- Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b> → Recuperare tutti i
<b>DISINGAGGIO:</b> 2 ⚡	- <b>Tiro Contrapposto di</b> vs  Nemico (se + Nemici, vs Nemico con > ) per potersi allontanare da un Nemico Adiacente che lo blocca → Muovi di 1 Casella senza subire  e puoi continuare il tuo movimento → Muovi di 1 Casella ma ricevi dal Nemico (con >  se + Nemici)  =  in caso di	












<b>RIANIMARE:</b> 2 ⚡	- <b>Vietato</b> con un Nemico in una Casella Adiacente
	- Rianimare un Personaggio  Adiacente con un <b>Tiro</b>  : 3
	- Se il Personaggio  è anche <i>Maledetto</i> : Penalità di -1 al <b>Tiro di</b> 
	- Con almeno 1  si guadagna 1 
	- Il Personaggio  rimuove tutte le sue  e:  → Subisce 1  <b>Permanente</b> (tira 1d6 e confronta <i>Tabella</i> ) e perde il suo Turno se ancora non lo ha giocato 1  +  → Viene <i>Rianimato</i> ma perde il suo Turno se ancora non lo ha giocato 1  <b>Critico</b> → Può giocare il suo Turno se ancora non lo ha giocato
<b>COMBATTERE:</b> 2 ⚡	<b>Tiro Critico</b>  → Risultato di 6 naturale, senza applicare Modificatori al Risultato: - Non è influenzabile da alcuna Penalità al Tiro - In Attacco può essere bloccato solo da un altro  ottenuto dal Difensore - Un Attaccante causa una  Extra per ogni  ottenuto non annullato dal Difensore
	- Uso della <b>mano non dominante</b> → -1 al Risultato di tutti i Dadi lanciati, sia in Attacco che in Difesa
	- Il Personaggio che infligge l'ultima  a un Nemico, lo sconfigge e guadagna X  (vedere Scheda Nemico)
	- <b>Nemico Sconfitto</b> → Sostituire la Miniatura del Nemico con un <b>Segnalino Nemico Sconfitto</b>
<b>COMBATTIMENTO SENZA ARMI</b> 	- Tra un Personaggio <b>non</b> equipaggiato con Arma  e un Nemico in una Casella Adiacente
	- <b>Tiro Contrapposto di</b>  del Personaggio vs  del Nemico, vs   Personaggio =  >  Nemico  Nemico =  >  del Personaggio Confronto  di entrambi i <b>Tiri</b> : >  → L'Avversario viene <b>Stordito (no )</b>
<b>COMBATTIMENTO CORPO A CORPO</b> 	- Tra un Personaggio (equipaggiato <b>con</b> Arma  o con Arma  a 2 Mani) e un Nemico in una Casella Adiacente
	- <b>Tiro Contrapposto di</b>  vs  fra Attaccante e Rivale: - Se il Difensore è senza Armi  o con Armi  a Singola Mano → Tira 1 solo Dado 1d6 vs  Nemico  =  >  Nemico / Personaggio Confronto  di entrambi i <b>Tiri</b> : - Un  dell'Attaccante viene annullato da un  del Difensore - Per ogni  <b>non</b> annullato dal Difensore → Si applicano le  dell'Arma (+ vedi Tiro  ) - Se il Difensore ottiene n° ≥  → Attacco Bloccato: non succede nulla
	- Se il Difensore ottiene n° ≥  → Attacco Bloccato: non succede nulla
<b>COMBATTIMENTO A DISTANZA</b> 	- Tra un Personaggio (equipaggiato <b>con</b> un'Arma  ) e un Nemico non Adiacente
	- Verificare se il Personaggio ha <b>Linea di Vista</b> ( <b>no</b> da Terra a Tetto, <b>sì</b> da Tetto a Tetto o Tetto a Terra)
	- <b>Tiro Contrapposto di</b>  vs   =  >  - Per ogni  → Si applicano le  dell'Arma (+ vedi Tiro  )
	- <b>Armi da Fuoco</b> (Icona Fuoco): si scaricano (non + utilizzabili) dopo aver sparato → <b>Girare</b> la Carta orizzontalmente ( <i>Ricaricarla</i> con Azione) - <b>Armi da Lancio</b> :  = Gittata  → Piazzare il <b>Segnalino Arma da Lancio</b> nella Casella del Nemico e la relativa <b>Carta</b> accanto al Tabellone

## COMBATTIMENTO


















<b>LINEA DI VISTA LdV (dei Personaggi)</b>	= Disegnare linea retta immaginaria dagli angoli della Casella del Personaggio al centro della Casella del Nemico Bersaglio		
	- <b>Non</b> ci devono essere <b>Ostacoli</b> : Muri, Porte Chiuse, Caselle Bloccanti, altri Nemici <b>non</b> Bersaglio		
	- Caselle occupate da altri Pirati o Alleati <b>non</b> ostacolano la LdV <i>ma</i> → Tirare -1 Dado per ogni Personaggio attraversato → Se ottieni tutti "1" →  dell'Arma va al Personaggio più vicino		
	- I Personaggi o Nemici <b>Nascosti</b> devono essere ignorati → <b>Non</b> ostacolano la LdV o riducono il lancio dei Dadi		
	- In <b>Città</b> non c'è LdV fra un Personaggio o Nemico sulla Strada e un Personaggio o Nemico sul Tetto		
	- In <b>Città</b> c'è LdV fra un Personaggio o Nemico sul Tetto e un Personaggio o Nemico sulla Strada o su un altro Tetto		
<b>GITTATA</b>	= Numero di Caselle che attraversa in linea retta la <b>LdV</b> fino alla Casella Bersaglio		
	- Le Caselle Abisso e le Caselle di un Tetto contano come una Singola Casella		
	- Le Armi  riportano il loro Valore di Gittata 		
<b>MODALITÀ DI ATTACCO</b>	<b>Attacchi Singoli</b> : dopo un'  di Attacco si esegue un'  diversa		
	<b>Attacchi Consecutivi</b> : il Personaggio ripete <b>2</b> o + volte <b>di seguito</b> l'  Attaccare <b>con la stessa Mano</b> (verso lo stesso Nemico o un altro) → per ogni Attacco successivo al <b>1°</b> deve spendere <b>2</b>  → -1 al Risultato di tutti i Dadi lanciati		
	<b>Attacchi Alternati</b> : il Personaggio ripete <b>2</b> o + volte <b>di seguito</b> l'  Attaccare <b>alternando la sua Mano</b> Dominante con la sua Mano non Dominante (verso lo stesso Nemico o un altro) → Per ogni Attacco successivo al <b>1°</b> deve spendere <b>2</b>  → Nessuna Penalità al Tiro		
<b>FERITE PERMANENTI</b>	= Quando un Personaggio  a <b>Rianimare</b> un Personaggio  , il Personaggio subisce <b>1</b>  Permanente		
	- Tirare <b>1d6</b> per determinare la Perdita		
	- Se il membro è già stato perso, ignorare il Risultato		
	- Il <b>Valore Minimo</b> delle <b>Caratteristiche</b>  ,  ,  ,  è <b>2</b> → Ignorare i Risultati che porterebbero a -2		
	- Se tale F.P. <b>non</b> lo costringe a ritirarsi dalla <b>Campagna</b> , il Personaggio riceve, <i>una sola volta</i> , <b>5</b>  dal Bottino di ciascun Personaggio, se possibile, all'Inizio della prossima <b>Fase Porto</b>		
	Se un Personaggio riceve <b>2 F.P. alle stesse parti del corpo</b> (entrambe le mani, gambe, occhi), deve andare in <b>Pensione</b> → Si raccoglie una <b>Compensazione</b> di <b>10</b>  dal Bottino di ciascun Personaggio, se possibile, <i>una sola volta</i> , all'Inizio della prossima <b>Fase Porto</b> (non si consegna al Giocatore) → Il Giocatore che controlla un Personaggio in Pensione sceglie un <b>Nuovo Personaggio</b> , all'Inizio della prossima <b>Fase Porto</b> → Tale Giocatore può <i>trasferire</i> al suo Nuovo Personaggio tutte le sue  e tutti gli Oggetti non Iniziali (vedi <i>Foglio di Salvataggio del Personaggio Ritirato</i> )		
	1 - Occhio Sinistro → -1 	3 - Gamba Sinistra → -1  e -1 	5 - Mano Sinistra → non può Equipaggiare
	2 - Gamba Destra → -1  e -1 	4 - Mano Destra → non può Equipaggiare	6 - Occhio Destro → -1 

## NEMICI




























<b>GENERAZIONE NEMICI</b>	- I <b>Nemici</b> appaiono ogni volta che viene posizionata una Tessera / per effetto di una Carta Ricerca / per effetto di una Carta Evento → seguire indicazioni <i>Capitolo (Tabella dei Nemici: Tiro di 1d6, per Tessera di Villaggio Città / Apertura Porta)</i>
	- <b>Priorità di Posizionamento Nemici</b> (se non specificato dal <i>Capitolo</i> ): - Il <b>1° Nemico</b> → Nella Casella d'Uscita dalla Tessera + lontana dai Personaggi - Il <b>seguito Nemico (e i successivi)</b> → Nella 2 <sup>a</sup> (3 <sup>a</sup> ecc) Casella d'Uscita + lontana della stessa Tessera - <b>Se non ci sono più Uscite</b> (non contare l'uscita da dove è entrato il Personaggio) → In una Casella Adiacente all'Uscita del 1° Nemico - <b>Se la Tessera / Stanza ha una sola Uscita</b> → Nella Casella + lontana all'Uscita da cui è entrato il Personaggio
	- Se <b>non</b> ci sono + Miniature del Tipo indicato dalla <i>Tabella</i> → Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b> per ciascun Tipo di Nemico
<b>COMPOR-TAMENTO DEI NEMICI</b>	Dopo l'Attivazione di un Nemico si deve determinare il suo Comportamento:
	- I Nemici attaccano  quando hanno un Personaggio Adiacente
	- Se un Nemico <b>non</b> ha Personaggi Adiacenti → <b>Tiro di Comportamento con 1d6</b> (vedere Scheda Nemico) - <b>Affronto</b>  → Il Nemico Muove e / o Attacca (  o  ) il Personaggio + vicino secondo le Regole di  e Combattimento - <b>Attacco</b>  → Se <b>non</b> ha sufficiente Gittata o LdV, si muove secondo il suo Valore di  per avere Gittata e / o LdV - <b>Attacco</b>  → Se <b>non</b> è specificato il Bersaglio, attacca il Personaggio + vicino che rientra nella sua Gittata e LdV - Se il Nemico ha solo Armi da  → Usa il suo  per raggiungere una Casella Adiacente al Pirata o Alleato Bersaglio
	- I Nemici <b>non</b> si bloccano la LdV fra loro
	- I Personaggi (Pirati o Alleati) <b>bloccano</b> la LdV verso altri Personaggi
	- I Nemici <b>non</b> hanno bisogno di <i>Ricaricare</i> le loro <b>Armi da Fuoco</b>
<b>MOVIMENTO DEI NEMICI</b>	- <b>Non</b> vengono <i>Ingaggiati</i> quando passano Adiacenti ai Personaggi
	- Ignorano le <b>Penalità</b> delle Caselle con Acqua (linee blu) e del  su Tessere Speciali
	- <b>Non</b> hanno bisogno di fare Tiri di  per saltare gli <b>Abissi</b>
	- <b>Non</b> possono finire il loro Turno su una Casella <b>Abisso</b>
	- Gli <b>Abissi</b> contano come un'unica Casella ai fini del 
	- Possono <i>Arrampicarsi</i> e <i>Scendere</i> dai <b>Tetti</b> come se fosse terreno normale
	- <b>Non</b> possono <i>Salire</i> su un <b>Tetto</b> se non c'è alcun Personaggio su di esso
	- Possono terminare il loro  sopra un <b>Segnalino Arma da Lancia</b> o <b>Nemico Sconfitto</b>
- Possono attraversare nel loro  Nemici del loro <i>stesso Tipo</i> (umani, soprannaturali o abomini)	

<b>ABILITÀ SPECIALI NEMICI</b>	- <b>Trattenere</b> → Se l'Attacco ha successo, rimuovere la Miniatura del Personaggio e posizionare il suo <b>Segnalino</b> sotto il Nemico
	- <b>Doppio Attacco</b>  o  → Può attaccare 2 volte  o  , secondo indicazioni, lo stesso Bersaglio, nel Turno dei Nemici
	- <b>Ignorare X</b> → <b>Non</b> possono subire  da un Attacco che proviene dalla fonte citata
	- <b>Immortale</b> → Non fa guadagnare  una volta Sconfitto → Il Personaggio che depreda il suo <b>Segnalino Nemico Sconfitto</b> ottiene i  indicati nella Scheda Nemico → Un N.I. <b>non Depredato</b> riappare all'Inizio del Turno Nemici nella Casella in cui si trova il suo Segnalino Sconfitto
	- <b>Inarrestabile</b> → Si muove (verso Casella vuota) per la via + breve verso il suo Bersaglio, ignorando Ostacoli o Miniature di altri Pirati o Alleati
	- <b>Maledire</b> → Maledice il Personaggio che lo ha sconfitto (un Alleato riceve invece 1  ). Se un Personaggio <i>Maledetto</i> sconfigge un altro Nemico con questa Capacità, finisce immediatamente 
	- <b>Rigenerazione (X)</b> → Rimuove all'Inizio del suo Turno X 
	- <b>Resistenza (X)</b> → Quando attaccato, ignora X  da un singolo Attacco
- <b>Superiorità</b> → Se 2 Nemici di questo <i>stesso Tipo</i> sono Adiacenti ad un Personaggio, aggiungono +1 ai loro Tiri di Combattimento	

## CONDIZIONI DI PIRATI / ALLEATI / NEMICI

<b>STORDITO</b>	= Come conseguenza di un  / Carte Ricerca / Carte Evento
	- Mettere il <b>Segnalino Stordito</b> sotto la Miniatura
	- <b>Personaggio:</b> deve spendere 2  (anche + volte) per superare un <b>Tiro di</b>  : 4 <b>all'Inizio del suo Turno</b> per poter giocare il Turno.  → Perde il Turno. Il Turno successivo uscirà cmq dallo Stordimento
	- <b>Nemico:</b> deve superare un <b>Tiro di</b>  : 4 <b>all'Inizio della sua Attivazione, solo una possibilità</b>  → Perde il Turno. Il Turno successivo uscirà cmq dallo Stordimento
	- Personaggi / Nemici <i>Storditi</i> possono difendersi se attaccati
	- Ci si può <i>Disingaggiare</i> da un Nemico <i>Stordito</i> senza subire 
	- Consentite  <i>Rianimare</i> / <i>Ricaricare Arma da Fuoco</i> / <i>Prendere Fiato</i> se tutti i Nemici Adiacenti sono <i>Storditi</i>
<b>TRAMORTITO</b>	= Come conseguenza di Carte Ricerca / Carte Evento / Armi
	- Distendere la Miniatura
	- Si rialza <b>all'Inizio del Turno</b> ma non può fare Azioni di 
	- Personaggi / Nemici Tramortiti possono difendersi se attaccati - Ci si può <i>Disingaggiare</i> da un Nemico Tramortito senza subire 
<b>FERITO</b>	- Mettere 1  sulla Scheda Personaggio o sulla base della Miniatura del Nemico
	- Un Personaggio con almeno 1  avrà -1  (indipendentemente dal n°  ) finché non rimuoverà tutte le 
	- Nemici ed Alleati <b>non</b> perdono  se vengono 



<b>AVVELENATO</b>	= Come conseguenza di Armi Avvelenate / Carte Ricerca / Carte Evento
	- Il Personaggio <i>Avvelenato</i> piazza il Segnalino Veleno sulla sua Scheda Personaggio
	- Deve superare un <b>Tiro di</b>  : 5 durante la <b>Fase Eventi</b>
	 → Riceve 1 
	- Rimane <i>Avvelenato</i> finché non rimuove 1  o supera il <b>Tiro di</b> 
	- <b>Non</b> si può essere <i>Avvelenati</i> 2 volte di seguito
	- I Nemici <b>non</b> possono essere <i>Avvelenati</i>
<b>TRATTENUTO</b>	- Armi <i>Avvelenate</i> dei Personaggi infliggono 1  Extra
	- Rimuovere la Miniatura del Personaggio e posizionarla sulla Scheda Nemico
	- <b>All'inizio del Turno</b> , il Personaggio deve fare un <b>Tiro Contrapposto di</b>  per cercare di liberarsi
	 → Riceve 1  e perde il Turno
	 (o il Nemico viene Sconfitto) → Il Personaggio continua il Turno da una Casella Adiacente al Nemico, senza doversi <i>Disingaggiare</i>
	- Se  → Posizionarlo in una Casella Adiacente al Nemico
	- Un Personaggio <i>Trattenuto</i> <b>non</b> può essere preso di mira da altri Nemici
<b>NASCOSTO</b>	- Un Nemico può trattenere <i>un solo</i> Personaggio alla volta
	- Sostituire la Miniatura col Segnalino Personaggio
	- I Personaggi o Nemici <i>Nascosti</i> devono essere ignorati da tutti gli altri Personaggi o Nemici <b>fino alla Fine del Turno successivo</b>
	- <b>Non</b> ostacolano la <b>LdV</b> : altri Personaggi o Nemici possono passare loro attraverso ma non possono finire il →  nella loro Casella
	- Un Personaggio mantiene lo Stato <i>Nascosto</i> fino al termine del seguente Turno dei Nemici o finché non effettua un Attacco  / 
<b>MALEDETTO</b>	- Se all'inizio del suo Turno un Personaggio si trova Adiacente ad un Nemico <i>Nascosto</i> , quel Nemico perde immediatamente tale Stato
	- Annotare la Condizione del Pirata nel <b>Foglio di Salvataggio</b> del Personaggio
	- Penalità di -1 nel <b>Tiro</b>  quando viene <i>Rianimato</i>
<b>INCOSCIENTE</b>	- Un Alleato <b>non</b> può essere Maledetto: riceve invece immediatamente 1 
	= Quando le  subite (piazzate sulla Scheda Personaggio / base Miniatura Nemico) sono di n° ≥ al Valore di  indicato nella Scheda Personaggio / Scheda Nemico, questo si considera <b>Sconfitto</b>
	- Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b>
	- I <b>Nemici Sconfitti</b> non possono finire  : rimuoverli dal Tabellone, sostituirli coi <b>Segnalini Nemico Sconfitto</b>
	- Distendere la Miniatura del Pirata / Alleato <i>Sconfitto</i> in Combattimento
	- Un Pirata  perde tutti i  accumulati durante l'Avventura e tutti i <b>Segnalini Obiettivo</b> (che non sono Oggetti)
	- Il Pirata  è fuori gioco finché non viene <i>Rianimato</i> da un altro Personaggio (senza Nemici Adiacenti)
	- Se il Personaggio  è anche <i>Maledetto</i> : Penalità di -1 al <b>Tiro di</b>  per <i>Rianimarlo</i>
	- Un Personaggio  può essere <i>Depredato</i> da altri Personaggi per prendergli Carte Oggetto / Segnalini Obiettivo / 
	- Nella <b>Fase Eventi</b> , tirare <b>1d6: 2</b> per ogni Pirata   → Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b>

## ALLEATI

<b>GESTIONE ALLEATI</b>	- Il Giocatore che controlla un Alleato, può attivarlo <b>all'Inizio o alla Fine del Turno del suo Personaggio</b>
	- Quando attivato, un Alleato può eseguire <b>Max 2</b> ⚡
	- Può trasportare <b>Max 3 Oggetti</b> : può <i>Prenderli / Scambiarli</i> con altri Pirati ma non può <i>Usarli</i>
	- Può usare solo l'Arma indicata nella sua Scheda Alleato
	- Alla Fine del <i>Capitolo</i> , il Pirata che controlla l'Alleato aggiunge al suo Bottino: <ul style="list-style-type: none"> <li>- ½ delle sue 🍷 arrotondato per eccesso</li> <li>- il suo Equipaggiamento</li> <li>- i 📋 degli Obiettivi da lui realizzati</li> </ul>
	- Quando un Alleato termina un <i>Capitolo</i> , vengono rimosse le 🍷 dalla sua Scheda Alleato
	- Un Alleato può essere <i>Curato</i> da un altro Alleato o Pirata e può usare una Carta per guarire se stesso
	- Un Alleato può essere <i>Rianimato</i> solo una volta per Avventura (con almeno 1 ✅ nel <b>Tiro</b> 🎯 per <i>Rianimare</i> )
	- Quando un Alleato finisce 🚫 e non c'è nessun altro Personaggio sulla sua Tessera o in una Adiacente: <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Rimuovere la sua Miniatura dal Gioco. Eventuali Segnalini Obiettivo in possesso dell'Alleato che rappresentano un Oggetto devono essere lasciati nella Casella in cui si trova l'Alleato</li> <li>→ Avanzare il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b> (come per i Pirati)</li> <li>→ Non viene fatto alcun <b>Tiro</b> 🎯 conseguente al 🚫 nella <b>Fase Eventi</b></li> </ul>
	<b>AZIONI ALLEATI</b>
- Stesse ⚡ dei Pirati con <b>Eccezioni</b> :	
- <b>Cambiare Equipaggiamento</b> : non possono cedere Carte Ricerca che danno 🍷 o 📋 (= loro retribuzione)	
- <b>Cercare e Depredare</b> : gli Equipaggiamenti o 🍷 trovati vanno posti sulla Scheda Alleato (con la <i>Carta Ricerca Visione Tormentosa</i> riceve 1 🍷)	
- <b>Attaccare</b> : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Combattono usando i Valori indicati sulla Scheda Alleato (<b>non</b> possono usare Carte Equipaggiamento)</li> <li>- Quando sconfiggono un Nemico non guadagnano 📋</li> <li>- <b>Non</b> possono essere <i>Maledetti</i>: se sconfiggono una Mummia ricevono 1 🍷 invece della Condizione <i>Maledetto</i></li> </ul>	
- <b>Ricaricare Armi da Fuoco</b> : non hanno bisogno di <i>Ricaricare</i>	
- Non possono eseguire ⚡ <i>Prendere Fiato e Correre</i>	

<b>SEGNALINO BANDIERA PIRATA</b>	<b>Il Segnalino Bandiera Pirata Avanza:</b>
	- Con l'  Esplorare, quando viene pescato un Segnalino Tessera
	- Nelle Tessere Città, quando un Edificio (Chiesa, Caserma, Taverna, Compagnia delle Indie, Casa del Mercante e Bottega) o una Tessera Speciale (Cimitero, Cantina, Cripta o Prigione) sono aperte / rivelate
	- Quando un Pirata o Alleato finisce 
	- Con un Risultato di <b>1 o 2</b> al lancio del Dado <b>1d6</b> nella <b>Fase Eventi</b> per i Pirati 
	- Con un  nell'  Cercare
	- Quando un Pirata esegue l'  Prendere Fiato
	- Per <i>ciascun Tipo di Nemico</i> che <b>non</b> puoi piazzare per mancanza di Miniature
- Ogni volta che il <i>Libro della Campagna</i> lo preveda	
<b>FINE AVVENTURA</b>	<b>Condizioni:</b>
	- I Pirati riescono a raggiungere gli Obiettivi indicati nel <i>Libro della Campagna</i>
	- All'Inizio di una <b>Fase Eventi</b> tutti i Pirati e gli Alleati sono 
	- i Personaggi <b>non</b> possono continuare a <i>Esplorare</i> la Mappa e rivelare Tessere essenziali per la trama, a causa del piazzamento delle Tessere e dei Segnalini Vicolo Cieco
- Il <b>Segnalino Bandiera Pirata</b> raggiunge lo <b>0</b>	
<b>FINE AVVENTURA: ESITI</b>	<b>Alla Fine della Fase Avventura:</b>
	- I Giocatori devono consultare la <b>Tabella Esito della Missione</b>
	- A seconda degli Obiettivi raggiunti / Nemici Sconfitti / Tessere rivelate, i Personaggi possono avere ottenuto  <b>Totale</b> , <b>Parziale</b> o <b>Fallimento</b> : il <i>Libro della Campagna</i> indicherà se hanno ottenuto una <i>Ricompensa</i> , se devono ripetere l'Avventura o se possono continuare con la <i>Campagna</i>
	- Se i Personaggi hanno ottenuto un <b>Parziale</b>  e possono continuare la <i>Campagna</i> , possono cmq decidere di <i>ripetere</i> l'Avventura per migliorare il risultato
	- Se un'Avventura viene <i>ripetuta</i> : scartare tutte le  , i  , Oggetti, Oggetti Leggendarie, Carte Ricerca, Segnalini Obiettivi ottenuti nel tentativo precedente (l'Avventura va ricominciata in condizioni identiche (Equipaggiamento,  ,  ) al tentativo precedente)
	<b>Dopo aver completato con  un'Avventura</b> e prima di passare alla successiva <b>Fase</b> , seguire i seguenti Passi:
	- Prendere le  indicate nelle Carte Ricerca
	- Tutti gli Oggetti e Armi ottenute tramite Carte Ricerca vanno messe nei rispettivi Mazzi
	- I Personaggi che hanno Segnalini Obiettivi ricevono il  indicato nell'Avventura
	- Ogni Giocatore registra sul proprio <b>Foglio del Salvataggio</b> i cambiamenti in  ,  ,  Permanenti, ecc.