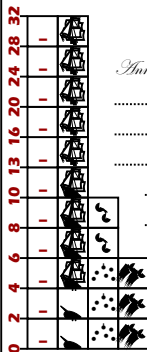
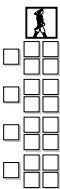


Annottazioni:



manovra	-
combatt.	-
ponti	-
pescaggio	-



Lib (p)libera - www.liblibera.com

virata C	
bolina	-
traverso	-
lasco	-
poppa	-
deriva	-

### Test di manovra

#### Modificatori validi in generale

- 1 Effettivi ridotti a metà o meno
- 2 Equipaggio decimato
- 1 Nave colpita nella stessa fase
- +1 In formazione (opz.)
- 2 Equipaggio disordinato (opz.)

#### Collisioni (anche incagliarsi)

- 1 Per ogni pollice in linea retta

#### Per spegnere un incendio

- +1 Nei turni successivi al primo

#### Per disincagliare

- +1 Nei turni successivi al primo
- ? diff. tra profondità e pescaggio

#### Per liberare da un albero

- +1 Ogni turno oltre al primo

#### Recidere i grappini di arremb.

- +1 Abbordaggio respinto

### Tiro

#### Modificatori validi in generale

- ? Abilità degli artiglieri
- ? Distanza
- 1 Per ogni sezione eliminata
- 1 Ber. mosso nella stessa fase
- +3 Infilata di prua
- +4 Infilata di poppa
- +1 Bersaglio di classe inferiore
- 1 Bersaglio classe superiore
- 3 Impegnata in un abbordaggio
- 1 Ogni sezione in abbordaggio
- +2 Prima bordata
- 1 Nave che tira disalberata

#### Bersaglio: la velatura

- +2 Bersaglio a vele spiegate
- 1 Bersaglio con vele ammainate
- 1 Per ogni albero abbattuto

#### Bersaglio una batteria costiera

- ? Vedi scenario

### Mischie

#### Modificatori validi in generale

- ? Combattimento equipaggio

#### Primo turno di mischia

- ? Numero di ponti

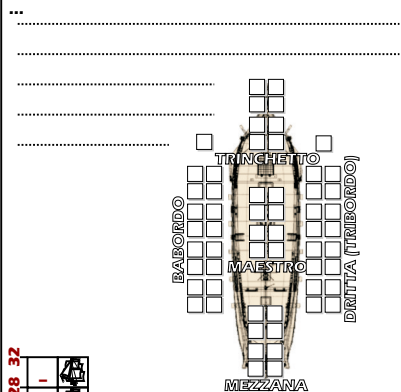
#### Turni di mischia successivi

- +1 Per ogni sezione in più

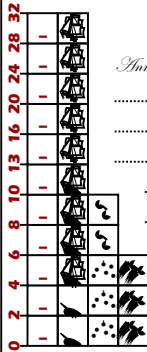
### Albero abbattuto

#### 1d10 Albero cade

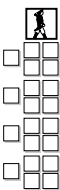
- 1-3 Bordo di dritta (a destra)
- 4-7 Direttamente in mare
- 8-10 Bordo di babordo (a sinistra)



Annottazioni:



manovra	-
combatt.	-
ponti	-
pescaggio	-



Lib (p)libera - www.liblibera.com

virata C	
bolina	-
traverso	-
lasco	-
poppa	-
deriva	-

### Test di manovra

#### Modificatori validi in generale

- 1 Effettivi ridotti a metà o meno
- 2 Equipaggio decimato
- 1 Nave colpita nella stessa fase
- +1 In formazione (opz.)
- 2 Equipaggio disordinato (opz.)

#### Collisioni (anche incagliarsi)

- 1 Per ogni pollice in linea retta

#### Per spegnere un incendio

- +1 Nei turni successivi al primo

#### Per disincagliare

- +1 Nei turni successivi al primo
- ? diff. tra profondità e pescaggio

#### Per liberare da un albero

- +1 Ogni turno oltre al primo

#### Recidere i grappini di arremb.

- +1 Abbordaggio respinto

### Tiro

#### Modificatori validi in generale

- ? Abilità degli artiglieri
- ? Distanza
- 1 Per ogni sezione eliminata
- 1 Ber. mosso nella stessa fase
- +3 Infilata di prua
- +4 Infilata di poppa
- +1 Bersaglio di classe inferiore
- 1 Bersaglio classe superiore
- 3 Impegnata in un abbordaggio
- 1 Ogni sezione in abbordaggio
- +2 Prima bordata
- 1 Nave che tira disalberata

#### Bersaglio: la velatura

- +2 Bersaglio a vele spiegate
- 1 Bersaglio con vele ammainate
- 1 Per ogni albero abbattuto

#### Bersaglio una batteria costiera

- ? Vedi scenario

### Mischie

#### Modificatori validi in generale

- ? Combattimento equipaggio

#### Primo turno di mischia

- ? Numero di ponti

#### Turni di mischia successivi

- +1 Per ogni sezione in più

### Albero abbattuto

#### 1d10 Albero cade

- 1-3 Bordo di dritta (a destra)
- 4-7 Direttamente in mare
- 8-10 Bordo di babordo (a sinistra)

### Azioni

- ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione)
- ♦ *accostare* (movimento modificando la direzione)
- ♦ gettare l'ancora
- ♦ *issare* l'ancora
- ♦ tagliare il cavo dell'ancora
- ♦ *abbattere* (modificare la direzione di nave all'ancora)
- ♦ modificare la velatura
- ♦ caricare i pezzi
- ♦ fare fuoco
- ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (*test di manovra*)
- ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (*test di manovra*)
- ♦ riordinare l'equipaggio (*test di manovra, regola opz.*)
- ♦ spegnere un incendio (*test di manovra*)
- ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (*test di man.*)
- ♦ disincagliare la nave (*test di manovra*)
- ♦ liberare la velatura impigliata (*test di manovra*)
- ♦ riparare danni all'alberatura (*regola opzionale*)

#### Note:

test di manovra: *per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.*

regola opzionale: *l'azione è descritta nelle regole opzionali.*

### Sequenza di gioco

#### 1. Condizioni di vittoria.

**2. Riparazioni (opzionale):** con cinque *fasi di Azione* spese in riparazioni si recupera una casella su un albero.

**3. Affondamento:** le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco.

**4. Rientro sul tavolo di gioco:** test per far rientrare le navi uscite dal tavolo.

**5. Vento:** si tira per le variazioni del vento.

#### 6. Preparazione:

**a.** Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (*regola opz.*) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura);

**b.** si scelgono i punteggi di attivazione per le navi.

**7. Attivazione:** sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale.

**8. Azioni:** le navi attivate eseguono un'azione.

**9.** si ripetono le fasi **7 - Attivazione** ed **8 - Azioni** per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno).

#### 10. Abbordaggi:

**a.** si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia);

**b.** si svolgono le mischie sulle navi abbordate.

**10. Deriva:** le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva.

*Canoni in batteria!*

*Lu (n)doteca - www.luizdoteca.com*

### Azioni

- ♦ manovrare (movimento senza modificare la direzione)
- ♦ *accostare* (movimento modificando la direzione)
- ♦ gettare l'ancora
- ♦ *issare* l'ancora
- ♦ tagliare il cavo dell'ancora
- ♦ *abbattere* (modificare la direzione di nave all'ancora)
- ♦ modificare la velatura
- ♦ caricare i pezzi
- ♦ fare fuoco
- ♦ lanciare i grappini d'abbordaggio (*test di manovra*)
- ♦ recidere i grappini d'arrembaggio (*test di manovra*)
- ♦ riordinare l'equipaggio (*test di manovra, regola opz.*)
- ♦ spegnere un incendio (*test di manovra*)
- ♦ liberare la nave da un albero abbattuto (*test di man.*)
- ♦ disincagliare la nave (*test di manovra*)
- ♦ liberare la velatura impigliata (*test di manovra*)
- ♦ riparare danni all'alberatura (*regola opzionale*)

#### Note:

test di manovra: *per completare 'azione specificata si deve superare con successo un test sull'abilità di manovra dell'equipaggio.*

regola opzionale: *l'azione è descritta nelle regole opzionali.*

### Sequenza di gioco

#### 1. Condizioni di vittoria.

**2. Riparazioni (opzionale):** con cinque *fasi di Azione* spese in riparazioni si recupera una casella su un albero.

**3. Affondamento:** le navi che hanno raggiunto l'ultimo turno di affondamento sono rimosse dal gioco.

**4. Rientro sul tavolo di gioco:** test per far rientrare le navi uscite dal tavolo.

**5. Vento:** si tira per le variazioni del vento.

#### 6. Preparazione:

**a.** Si attribuiscono i danni alle navi ed alle batterie (*regola opz.*) con un incendio a bordo (un danno allo scafo ed uno alla velatura);

**b.** si scelgono i punteggi di attivazione per le navi.

**7. Attivazione:** sono attive le navi con punteggio di attivazione pari o superiore alla fase di attivazione attuale.

**8. Azioni:** le navi attivate eseguono un'azione.

**9.** si ripetono le fasi **7 - Attivazione** ed **8 - Azioni** per il successivo punteggio di attivazione (fino ad arrivare ad uno).

#### 10. Abbordaggi:

**a.** si formano le squadre di abbordaggio (solo nel primo turno di mischia);

**b.** si svolgono le mischie sulle navi abbordate.

**10. Deriva:** le navi impigliate o impegnate in un abbordaggio eseguono un movimento di deriva.

*Canoni in batteria!*

*Lu (n)doteca - www.luizdoteca.com*