


SIGNAL CLOSE ACTION – FAST PLAY						TABELLA ABILITÀ			
	estinguere incendio	liberare la nave	aumentare velatura	diminuire velatura	modificare la rotta	corta gittata	media gittata	lunga gittata	squadre di abbordaggio
	14	liberare: 15 collisioni: 21	manovre: 17	manovre: 17	orzare: 19 virare: 19	23 tiro critico e decisivo: 25			29
3	fallito -2 DC	fallito	fallito	fallito	fallimento critico	tiro critico	tiro critico	tiro critico	fallito
4	fallito -1 DC	fallito	fallito	fallito	fallito	tiro critico	tiro critico	tiro critico	fallito
5	fallito -50% DC	fallito	fallito	fallito	fallito	mancato	mancato	mancato	fallito
6	fallito -20% DC	fallito	✓	fallito	✓	colpito	mancato	mancato	fallito
7	fallito -10% DC	A	✓	✓	✓	colpito	mancato	mancato	✓
8	fallito	A E	✓	✓	✓	colpito	colpito	mancato	✓
9	fallito	A E B	✓	✓	✓	colpito	colpito	mancato	✓
10	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓
11	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓
12	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓
13	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓
14	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓
15	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓
16	✓	Tutti	✓	✓	✓	tiro decisivo	colpito	colpito	✓
17	✓	Tutti	✓	✓	✓	tiro decisivo	tiro decisivo	colpito	✓
18	✓	Tutti	✓	✓	✓	tiro decisivo	tiro decisivo	tiro decisivo	✓

A: liberare da nave amica, **E:** nave nemica - **ENEMY**, **B:** abbordaggio - **BOARDING**

Sequenza di gioco

- ordini
- tiro per l'Abilità, calcolo del punteggio di Abilità
- manovre (orzare, poggiare o virare)
- movimento e tiro di artiglieria
- abbordaggi
- test del morale

Modificatori al tiro di abilità

- equipaggio **Eccellente** - **ELITE**: +2
- equipaggio **Buono** - **GOOD**: +2
- equipaggio **Scarso** - **POOR**: -1
- per ogni **DC** perso: -1
- per ogni incendio a bordo: -1
- vascello alla deriva: -1
- timone danneggiato: -1

Velocità e manovre

Velatura	debole	normale	forte
Vele spiegate FULL SAIL	150mm	180mm	240mm
Vele manovra EASY SAIL	75mm	90mm	120mm

Per ogni **DC** perso penalità sul movimento di 30mm

Manovre per turno

- poggiare**: 1, 2 o 3 quarte via dal vento
- orzare**: 1 o 2 quarte verso il vento

Tiro critico

Tirare 3d6, se il punteggio è:

- 3-6 - un **HDC** perso e incendio scafo;
- 7-10 - 50% di **HDC** perso e incendio scafo;
- 11-14 - incendio allo scafo;
- 15-18 - nessun danno apprezzabile.

Fuoco

Gittata

- lunga** - **LONG RANGE**: 350-700mm
- media** - **MEDIUM RANGE**: 100-350mm
- corta** - **CLOSE RANGE**: 0-100mm

Danni

Gittata	Scafo Full Sail	Easy Sail
Lunga - LONG	BF x 2	BF x 1
Media - MEDIUM	BF x 5	BF x 4
Corta - CLOSE	BF x 12	BF x 11
Infilata		
di prua	danni x 2	
di poppa	danni x 4	

Abbordaggio

Tirare 3d6, se il punteggio modificato è:

- 0**: abbordaggio **respinto**
- 1-2**: la mischia **continua**
- 3**: vascello abbordato **catturato**

Modificatori

- 3-6: -2
- 7-10: -1
- 11-14: +1
- 15-18: +2
- equipaggio migliore: +1
- ogni **DC** perso sulla nave avversaria: +1
- ogni nave in supporto: +1
- nave più grande (**BF** originale): +1
- nave più piccola (**BF** originale): -1
- equipaggio peggiore: -1
- ogni **DC** perso sulla propria nave: -1
- ogni nave in supporto all'avversario: -1

Test del morale

Il test del morale va eseguito:

- tutti i vascelli quando colpiti d'infilata
- navi ad un ponte: ogni **DC** perso
- navi a due ponti: ogni **DC** perso a partire dal secondo
- navi a tre ponti: ogni **DC** perso a partire dal terzo

Procedure

Partire dal valore base (il valore di un **DC** diviso dieci), tirare 3d6 e applicare i modificatori seguenti:


- 3-6: -2
- 7-10: -1
- 11-14: +1
- 15-18: +2
- fuoco a bordo: -1
- nave alla deriva: -1
- timone danneggiato: -1
- per ogni **RDC** perso: -1
- per ogni **HDC** perso: -2
- per ogni nave avversaria a segno: -1
- per ogni precedente test del morale: -1
- infilata di prua nel turno: -2
- infilata di poppa nel turno: -4

la nave **si arrende** (*ammaina* la bandiera) con un **punteggio** modificato **di zero o meno**. In tutti gli altri casi il test è superato.

Tiro decisivo

Tirare 3d6, se il punteggio è:

- 3-6 - incendio sullo scafo o velatura a seconda dell'obiettivo del tiro;
- 7-10 - danni raddoppiati;
- 11-14 - timone danneggiato;
- 15-18 - la nave esplose.

SIGNAL CLOSE ACTION – FAST PLAY						TABELLA ABILITÀ – INTEGRA REGOLE OPZIONALI				
	estinguere incendio	liberare la nave	aumentare velatura	diminuire velatura	modificare la rotta	corta gittata	media gittata	lunga gittata	ricaricare	squadre di abbordaggio
	14	liberare: 15 collisioni: 21	manovre: 17	manovre: 17	orzare: 19 virare: 19	23 tiro critico e decisivo: 25			51	29
3	fallito -2 DC	fallito	fallito	fallito	fallimento critico	tiro critico	tiro critico	tiro critico	fallito	fallito
4	fallito -1 DC	fallito	fallito	fallito	fallito	tiro critico	tiro critico	tiro critico	fallito	fallito
5	fallito -50% DC	fallito	fallito	fallito	fallito	mancato	mancato	mancato	Elite ok	fallito
6	fallito -20% DC	fallito	✓	fallito	✓	colpito	mancato	mancato	Elite ok	fallito
7	fallito -10% DC	A	✓	✓	✓	colpito	mancato	mancato	Elite Good ok	✓
8	fallito	A E	✓	✓	✓	colpito	colpito	mancato	Elite Good Average ok	✓
9	fallito	A E B	✓	✓	✓	colpito	colpito	mancato	✓	✓
10	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓	✓
11	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓	✓
12	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓	✓
13	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓	✓
14	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓	✓
15	✓	Tutti	✓	✓	✓	colpito	colpito	colpito	✓	✓
16	✓	Tutti	✓	✓	✓	tiro decisivo	colpito	colpito	bordata iniziale	✓
17	✓	Tutti	✓	✓	✓	tiro decisivo	tiro decisivo	colpito	bordata iniziale	✓
18	✓	Tutti	✓	✓	✓	tiro decisivo	tiro decisivo	tiro decisivo	bordata iniziale	✓

A: liberare da nave amica, **E:** nave nemica - **ENEMY**, **B:** abbordaggio - **BOARDING**

Sequenza di gioco avanzata

- condizioni del vento
- test del morale

Primo segmento

- ordini
- tiro per l'Abilità, **punteggio di Abilità**
- movimento e tiro di artiglieria
- manovre
- completamento delle azioni

Secondo segmento

- movimento e tiro di artiglieria
- manovre
- abbordaggi

Modificatori al tiro di abilità

- equipaggio **Eccellente** - **ELITE**: +2
- equipaggio **Buono** - **GOOD**: +2
- equipaggio **Scarso** - **POOR**: -1
- per ogni **DC** perso: -1
- per ogni incendio a bordo: -1
- vascello alla deriva: -1
- timone danneggiato: -1

Velocità e manovre

Per ogni **DC** perso penalità sul movimento di 5mm da scontare in ciascuno dei segmenti

Movimento di deriva (virata fallita)

Vento	-	ES	FS
Light breeze	5-0	5-10	5-20
Moderate breeze	5-5	5-10	5-25
Strong wind	10-10	20-20	45-45

Manovre per turno

- poggiare**: 1, 2 o 3 quarte via dal vento
- orzare**: 1 o 2 quarte verso il vento

www.luridoteca.net

Fuoco

Gittata

- lunga** - **LONG RANGE**: 350-700mm
- media** - **MEDIUM RANGE**: 100-350mm
- corta** - **CLOSE RANGE**: 0-100mm

Danni

Gittata	Scafo Full Sail	Easy Sail
Lunga - LONG	BF x 2	BF x 1
Media - MEDIUM	BF x 5	BF x 4
Corta - CLOSE	BF x 12	BF x 11
Infilata		
di prua	danni x 2 + test morale	
di poppa	danni x 4 + test morale	

Tiro critico

Tirare 3d6, se il punteggio è:

- 3-6 - un **HDC** perso e incendio scafo;
- 7-10 - 50% di **HDC** e incendio scafo;
- 11-14 - incendio allo scafo;
- 15-18 - nessun danno apprezzabile.

Tiro decisivo

Tirare 3d6, se il punteggio è:

- 3-6 - incendio sullo scafo o velatura a seconda dell'obiettivo del tiro;
- 7-10 - danni raddoppiati;
- 11-14 - timone danneggiato;
- 15-18 - la nave esplode.

Abbordaggio

Tirare 3d6, se il punteggio modificato è:

- 0**: abbordaggio **respinto**
- 1-2**: la mischia **continua**
- 3**: vascello abbordato **catturato**

Modificatori

- 3-6: -2
- 7-10: -1

- 11-14: +1
- 15-18: +2
- equipaggio migliore: +1
- ogni **DC** perso sulla nave avversaria: +1
- ogni nave in supporto: +1
- nave più grande (**BF** originale): +1
- nave più piccola (**BF** originale): -1
- equipaggio peggiore: -1
- ogni **DC** perso sulla propria nave: -1
- ogni nave in supporto all'avversario: -1

Test del morale

Ogni **DC** perso (a partire dal primo per navi ad **un ponte**, dal secondo per navi a **due ponti**, dal terzo per navi a **tre ponti**) ed ogni infilata.

Procedure

Partire dal valore base (il valore di un **DC** diviso dieci), tirare 3d6 e applicare i modificatori seguenti:

- 3-6: -2
- 7-10: -1
- 11-14: +1
- 15-18: +2
- fuoco a bordo: -1
- nave alla deriva: -1
- timone danneggiato: -1
- per ogni **RDC** perso: -1
- per ogni **HDC** perso: -2
- per ogni nave avversaria a segno: -1
- per ogni precedente test del morale: -1
- infilata di prua nel turno: -2
- infilata di poppa nel turno: -4

la nave **si arrende** (*ammaina* la bandiera) con **un punteggio** modificato **di zero o meno**. In tutti gli altri casi il test è superato.