

RUM & BONES

REGOLAMENTO



SOMMARIO

Crediti	2
Iniziazione	3
Componenti.....	6
Introduzione.....	7
Preparazione	7
Il Tesoro di Davy Jones	9
Termini più Usati	9
Le Miniature.....	10
Eroi.....	10
Attacchi.....	11
Abilità.....	11
Risposte.....	11
Marinai.....	11
Nostromi.....	11
Carte Marea	12
Plancia di Gioco	13
Obbiettivi.....	14
Misura della Portata	15
Combattimento.....	15
Danni e KO	15
Attaccare Miniature e Obbiettivi.....	16
Modificatori e Ritirare.....	16
Condizione dell'Eroe.....	16
Il Turno di Gioco.....	17
Preparare gli Eroi	17
Sparare con il Cannone	17
Schierare la Ciarma.....	17
Attivare la Ciarma.....	18
Schierare gli Eroi.....	18
Attivare gli Eroi.....	18
Bottino e Saccheggio	19
Sartiame	19
Finire Fuoribordo	20
Scatenare il Kraken!	20
Pescare Carte Marea.....	20
Giocare da 3 a 6 Giocatori	21
Creature Marine	24
La Fratellanza di Wellsport.....	25
Le Ossa del Diavolo	28
Conseguenze	30
Sommario.....	32

Crediti

Autore

David Doust and Michael Shinall

Sviluppatore

Landon Doeckel

Direzione Creativa

Jose Manuel Palomares

Concept Art

Ivan Gil Fernandez, Adrian Prado Lopez, Pedro Nuñez

Scrittura

Eric Kelley

Graphic Design

Matthias Haddad and Jeff Yu

Game Board Design

Jose David Lanza

Scultura

Hugo Gomez Briones, Joaquin Palacios, Raul Fernandez Romo, Leonardo Escobar Quintero e Alfonso Giraldes Bermejo

Direttore della Scultura

Ivan Santurio de la Uz

Pittura

Jose Manuel Palomares, Sergio Calvo, Marc Masclans, Miguel Matias, Pedro Souto e Adrian Sanchez Valero

Direttore della Pittura

Ruben Martinez

Produttore Esecutivo

David Preti

Production Managers

Thiago Aranha and Guilherme Goulart

Editore

David Doust and Chern Ann Ng

Playtesting

Mike An, Thiago Aranha, Jason Blackstock, Wil Blanks, Trutan Detweiler, Sean Dooley, Elizabeth Beckley, Shaughn Fowlkes, Ian Hunter, Eric Kelley, Jason Koepp, Tim Korklewski, Gavin Lee, Chris Linton, Anthony Livsey, Derek Osborne, Andrew Persaud, Jonathan Philips-Bradford, Rejn Randeb, Raymond Rappaport, Spencer Reeve, Casey Sears, Terry Terman, Jessie Thomas, Amanda Watson, Jamie Wolff, Forrest Wolff, Jeff Yu

Edizione italiana a cura di:

Silvio Negri-Clementi

Traduzione

Massimo Lizzori

Revisione

Simona Baulino e Andrea Vigiak

Impaginazione

Davide Corsi

INIZIAZIONE

di Eric Kelley



“Cosi sarebbe questo il tesoro di Davy Jones?”

Il nuovo membro dell'equipaggio, Draber, sbirciò verso la grande cassa borchiata.

“Sì, amico, è questo,” disse Collin, suo compagno di bordo e vecchio amico. “Vuoi dargli un'occhiata? Porta quella lanterna più vicino”.

Draber sganciò la lanterna dondolante e la portò a poppa. Il fasciame della nave scricchiolava con il mare mosso, e l'acqua sciabordava lungo la sua fiancata. Si fermò sopra la cassa preoccupato. “Il capitano non ci spellerà vivi per aver curiosato nel suo tesoro?”

Collin aprì la serratura della cassa. “No, basta non prendere nulla, o lui lo verrà a sapere. E d'altronde dove mai potremmo spendere il tesoro qui in mezzo al mare?” Sollevò il coperchio. Innumerevoli pezzi da otto scintillarono alla luce della lanterna.

Draber provò a mettersi a contare, ma non avendo dimestichezza con i numeri, non era mai arrivato ad un numero così grande. E questi parevano numero enormi, monete di forma e taglio irregolare provenienti da dozzine di nazioni ed epoche differenti. La mano di Draber si mosse di propria iniziativa

verso le monete. Voleva prendere tra le mani quella ricchezza inimmaginabile e guardarne cadere moneta dopo moneta. Le tolse di scatto non appena Collin richiuse con forza il coperchio.

“Fruga tra le tue cose, amico”, disse Collin. “Hai già ricevuto una di queste monete quando ti sei unito alla ciurma. Proprio una di quelle provenienti da questa riserva privata del capitano. Sono avvolte da un'antica magia e solo il capitano e gli ufficiali sanno come funziona.”

Draber prese il suo pezzo da otto dalla tasca del suo cappotto. Era bella, come tutte le monete, ma allo stesso tempo pareva assolutamente normale. La rigirò in mano. “Quindi questa ci tiene al sicuro vero? Porta fortuna?”

“Molto più di questo, amico. Sono stato pugnalato, bastonato, annegato, strangolato, e una volta mi hanno anche sparato in testa. Ma sono forse morto?” Batté le nocche sul suo cranio. “No, amico, non lo sono. Mi sono svegliato nella stiva come tutti gli altri. Lo vedrai, quando incontreremo la prossima preda.”

Draber aveva sentito questa stessa storia diverse volte da vari membri della ciurma. L'aveva attribuita al grog e alle vanterie, ma conosceva Collin da anni. Era ragionevolmente sobrio (per essere un pirata), e in verità non era uno portato a raccontare storie (a meno che non stesse parlando con le donne alla tav-

erna). Scosse ancora la testa. “Bene, cosa vorresti dire amico?” La faccia di Collin si riempì di un sorriso sdentato. Un dente brillava d’oro massiccio. “Non mi credi vero? Preferisci finire negli Abissi?”

Draber si strinse nelle spalle. “Beh va così sul mare, amico. Ho sempre pensato di finire così il mio tempo. Sempre che non venga impiccato prima a terra.”

Una voce profonda proveniente dalle scale fece trasalire entrambi.

“È questa per te la vita del pirata?” Una figura enorme avanzò imponente verso la luce della lanterna. Un uomo alto, con spalle enormi e un’immensa barba rossa. Il Capitano Daniel Pale. “Draber, giusto? Dunque non credi al nostro Collin?”

Draber si raddrizzò e cominciò a lisciarsi in modo ridicolo i capelli arruffati. “No, signor Capitano Pale, signore. Non è questo. È solo... voglio dire, bisogna sforzarsi per crederci.”

Il capitano Pale ridacchiò per un momento, quindi estrasse la sua pistola e sparò un colpo mortale a Draber.

Draber trasalì al forte boato in uno spazio così ristretto e sentì il proiettile frantumargli lo sterno e trapassargli il cuore. Per un attimo emise un gorgoglio e quindi cadde in avanti nel buio.

Si risvegliò poco dopo steso sulla schiena, ancora nella stiva. Collin aleggiava su di lui, e il Capitano Pale era in piedi davanti alla cassa aperta, che osservava il tesoro.

Draber si sentiva come se avesse bevuto un intero barile di rum. Gemette e si sedette, guardando il sorriso sdentato di Collin. “Hai visto amico?” disse Collin. Gli infilò un dito nel buco della camicia da cui colava il sangue ancora non rappreso. “Non sei morto, e non sei negli Abissi. Questa è la magia di Davy Jones”.

Il Capitano Pale parlò senza guardarli. “Gli Abissi sono aperti e senza cancelli, amici. Quelli che muoiono in mare possono tornare, fino a quando posseggono una moneta. Mentre quelli che non ne hanno rimarranno intrappolati là sotto, persi tra i mondi, incapaci di riposare e di tornare.”

Un gelido brivido attraversò la spina dorsale di Draber. “Questa è magia nera” mormorò.

Il capitano sentì. “Certo, amico, è proprio così.” Raccolse una manciata di monete e se le fece scorrere tra le dita. “Niente di più oscuro di Davy Jones ha mai solcato questi mari. Ma ora...” l’ultima moneta cadde e il Capitano Pale rivolse verso di loro un paio di occhi scintillanti. “Davy Jones è morto”.

“È vero,” disse Collin. “Lo abbiamo visto.”

Draber non riusciva a crederci. “Come può ciò che è morto morire ancora?”

“Già, come può?” disse il capitano. Cominciò a camminare avanti e indietro, le mani dietro la schiena, la voce persa nei ricordi. “Fu vicino a Madeira che L’Olandese Volante prese la nostra scia. All’inizio non sapevo chi fosse. Era solo un puntino all’orizzonte con nuvole scure raccolte dietro di se. Abbiamo serrato le vele, solo per finire ad essere loro prede, prede di cacciatori affamati di anime.

“Siamo fuggiti ad ovest sud ovest, verso le Indie Occidentali. Ma L’Olandese ci rimaneva a poppa sempre più vicino. Abbiamo girato a sud, trovando burrasche e tempeste, bordeggiato un uragano, e poi giù nelle bonacce dei Sargassi, dove abbiamo

remato fino a che le nostre spalle non si sono spaccate di fatica sotto il sole cocente. E poi giù nuovamente verso le rotte commerciali, con le riserve di cibo al limite e quasi senza acqua nonostante quella recuperata dalle precipitazioni.

“E L’Olandese era ancora lì. Ogni mattina, lo stesso grido ‘Vele oscure a poppa.’ Abbiamo iniziato a temere l’alba, a causa di quel fantasma che ci dava la caccia.”

“Sì,” disse Collin, rabbrivendo. “Il Capitano usò falsi bersagli, fughe veloci per tutta la notte attraverso burrasche. Ma L’Olandese era sempre lì, non è vero signore?”

“Dici bene, amico. Quando L’Olandese ti cerca, sei condannato. Così come abbiamo fatto a sopravvivere? Te lo racconterò: siamo fuggiti di nuovo verso sud sud ovest. Giù lungo la costa del Brasile, passando il capo in mezzo ad una tempesta, il vento ci tirava indietro, ci sbatteva e ancora L’Olandese si faceva beffe di noi. Attraversammo il Pacifico, fino a ridurci pelle e ossa e fino a che anche il più piccolo pezzo di cuoio a bordo non fu masticato. Siamo fuggiti in acque sconosciute dove l’oceano si contorceva e il cielo diventava cinereo, e il mare stesso prendeva il colore di un vino scuro.”

“Fu incredibile, amico,” disse Collin.

“E fu allora che il fuoco ci colpì!”

“Il fuoco!” Draber era completamente rapito, come se fosse stato lì con loro in quel viaggio da incubo.

“Emerse dal mare,” disse Capitan Pale. “A poppavia un vulcano vomitava con furia mortale rocce e fiamme come se fosse l’alito stesso di Satana. Colse L’Olandese Volante proprio al centro scagliandola in aria come un giocattolo.”

“Ehehe,” ridacchiò Collin. “Volava davvero, non è vero, Capitano?”

Ma Capitan Pale non gli prestò attenzione, perso com’era nel suo racconto. “Fu fatta a pezzi quando si schiantò giù in quell’inferno. Distrutta e in fiamme. Nulla avrebbe potuto sopravvivere, amico. Nemmeno ciò che è morto.”

Nessuno parlò per un lungo minuto. Poi la fronte di Draber si aggrottò. “Ma, mi scusi, Capitano, nessuno ha visto Jones morire? Come potete essere sicuro che lo sia per davvero?”

“Bene, quindi hai un cervello dietro a quella tua fronte bassa, Draber. Come possiamo saperlo, infatti?” Lanciò un pezzo da otto in aria.

Draber lo afferrò e lo guardò.

“Il giorno dopo, ogni nave ancora a galla nei dintorni trovò alcuni di questi nella propria stiva. All’inizio non ci avevamo fatto caso. Pochi pezzi caduti accidentalmente attraverso le fessure nella sentina. Ma il loro potere era noto ad alcuni. I Capitani, per lo più, quelli più simili a Jones stesso, lo capirono. Con abbastanza di questi, puoi cambiare i flussi, amico, in bene o in male. E così non passò molto che scoprimmo anche i loro... poteri curativi.”

Draber pensieroso toccò ancora il buco nella sua camicia.

Il capitano continuò, “Con L’Abisso aperto, ciò che è morto può tornare. E possiamo guadagnare il regno di Davy Jones! E così cerchiamo, cacciamo, e setacciamo le onde in cerca di ogni nave che trasporti alcuni di questi maledetti gingilli. Chi possiede il Tesoro di Davy Jones guadagna anche i suoi poteri oscuri, il controllo dei mari, e l’Abisso stesso dove custodire il

suo bottino!”

Draber diede un'occhiata alla cassa, intimorito. “È da non credere, è...” Ci pensò un attimo. “Ma... Capitano, qualcun altro è a conoscenza di questa storia?”

Capitan Pale rise e disse a Collin, “Questo è più furbo di molti altri.”

“Sì, signore, e mio amico da quindici anni.”

Capitan Pale tese la mano a Draber e lo rimise in piedi. “Sei sopravvissuto alla tua iniziazione senza impazzire. Benvenuto nella ciurma.”

“Voi fate questo a tutti, signore?”

“No, solo a quelli nuovi. Quindi non aver paura a gettarti su di loro.”

“Su di chi, signore?”

Il sorriso del capitano divenne quello di un predatore. “Sulle Ossa del Diavolo.”

Rumore di piedi in corsa risuonarono giù dalla scala. Un giovane mozzo comparve. “Capitano, signore, una voce dalla vedetta. Vele nere due gradi a babordo di prua, in avvicinamento.”

“Albrecht. Finalmente,” sibilo il capitano. “Serrate tutte le vele, e mano alle quarte! Cercate di rimanere vivi, amici, è tempo di guadagnare qualche moneta!”



COMPONENTI

35 Miniature Fratellanza di Wellsport



5 Eroi

6 Nostromi

24 Marinai

35 Miniature Ossa del Diavolo



5 Eroi

6 Nostromi

24 Marinai



10 Basette Wellsport
(2 dimensioni)



10 Tessere Obiettivo



8 Dadi a sei facce



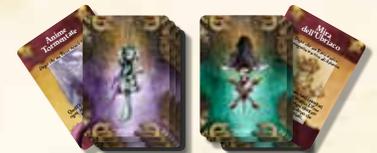
10 Carte Eroe



10 Basette Ossa del Diavolo
(2 dimensioni)



2 Carte Creatura Marina



60 Carte Marea



1 Tessera Kraken



3 Tessera Passerella



1 Tessera Drago Marino



50 Segnalini Monete d'Oro



6 Segnalini Punto
di Raccolta



36 Segnalini Danno
(valore da 1 a 3)



6 Segnalini Uomo Morto



15 Segnalini Condizione



1 Plancia Nave di Wellsport



1 Plancia Nave Ossa del Diavolo

INTRODUZIONE

Rum & Bones è un gioco di pirati, di avventure e di arrembaggi! In Rum & Bones, i giocatori prendono il controllo di una potente ciurma di pirati che si scontra in un combattimento testa a testa, con lo scopo di seminare abbastanza caos sulla nave del vostro avversario per costringerlo ad arrendersi.

La vostra ciurma è composta sia da potenti combattenti che da umili marinai, ognuno con i propri compiti. Spetta a voi saper usare al meglio le loro abilità e le loro capacità uniche per avere la meglio sui vostri nemici in mare aperto. Ma la vostra ciurma non conterà solo sulle proprie abilità! Il leggendario **Tesoro di Davy Jones** sarà il premio finale, e con esso giungerà il controllo dei Sette Mari.

In Rum & Bones coordinerete i vostri attacchi con audacia sulle passerelle verso la nave dei vostri nemici, lanciandovi con il sartiame, e, auspicabilmente, facendo un lauto bottino per la gioia del vostro spirito da pirata.

I giocatori si alterneranno nei turni, attivando tutti i loro membri dell'equipaggio e gli eroi nel tentativo di sopraffare il vascello nemico. Il primo giocatore che raggiungerà **6 Punti Vittoria** sarà il vincitore. I giocatori guadagnano Punti Vittoria distruggendo gli **Obbiettivi** – i vari luoghi disseminati sulla nave nemica – così come risolvendo prove di forza come sconfiggere il **Kraken** o il **Drago Marino**.

Quando un giocatore ottiene 6 Punti Vittoria, il gioco ha immediatamente termine, e viene dichiarato vincitore!

PREPARAZIONE

Selezionare una Fazione

Ogni giocatore deve scegliere con quale **Fazione** preferisce giocare. Questa scatola contiene la Fratellanza di Wellsport e le Ossa del Diavolo, ma altre saranno disponibili nelle prossime espansioni. Con la scelta della Fazione vengono determinate alcune importanti cose, la più importante delle quali è sicuramente quali Eroi avrete a disposizione.



Scegliere gli Eroi

Quando un giocatore ha scelto la propria Fazione, deve scegliere con quali **Eroi** vuole giocare. Gli **Eroi** sono l'elemento più forte di ogni banda di pirati. Sono personaggi unici che hanno tratti e abilità che potrete usare per assicurare la vittoria alla vostra fazione!

Quando scegliete gli Eroi, applicate le seguenti regole:

- Ogni giocatore deve scegliere 5 Eroi.
- Un giocatore può scegliere solo Eroi provenienti dalla propria Fazione, o Eroi Mercenari (Eroi che lavorano per ogni Fazione). Ogni Eroe ha una corrispondente **Carta Eroe** che vi indica a che Fazione appartiene, o se è un Eroe Mercenario.
- Volendo, un giocatore se preferisce può scegliere una squadra formata interamente da Eroi Mercenari. Comunque dovrà scegliere ugualmente la fazione che rappresenteranno.
- Ogni Eroe ha un **Ruolo**. Si tratta della loro specifica mansione sulla nave. Vi sono 5 differenti ruoli: **Capitano**, **Quartiermastro**, **Spadaccino**, **Cannoniere** e **Bruto**. Ogni giocatore deve scegliere un Eroe per ciascun ruolo.
- Entrambe le Fazioni possono schierare una copia dello stesso Eroe.

Una volta che tutti i giocatori hanno scelto con quali Eroi vogliono giocare, consegnate le miniature degli Eroi corrispondenti a ciascun giocatore. Ogni giocatore dovrà quindi posizionare la miniatura in una delle **Basette Colorate** fornite. Ogni Fazione ha uno specifico colore assegnato per le proprie basette. Questo permette ad ogni giocatore di identificare velocemente a quale Fazione appartiene ciascun Eroe sulla plancia di gioco. Quindi, prendete le **Carte Eroe** corrispondenti agli Eroi che avete scelto, e posizionatele a faccia in su e a portata di mano.

Prendere la Ciarra

In aggiunta agli Eroi, ogni Fazione ha una ciarra composta da un numero di miniature di **Marinai** e **Nostromi**, la cui Fazione viene indenticata dal colore. I Marinai si distinguono a loro volta per la loro basetta quadrata e i Nostromi per la loro basetta tonda. Ogni giocatore deve prendere tutte le 24 miniature Marinaio e le 6 miniature Nostromo appartenenti alla propria fazione e tenerle a portata di mano.



Nostromi

Marinai

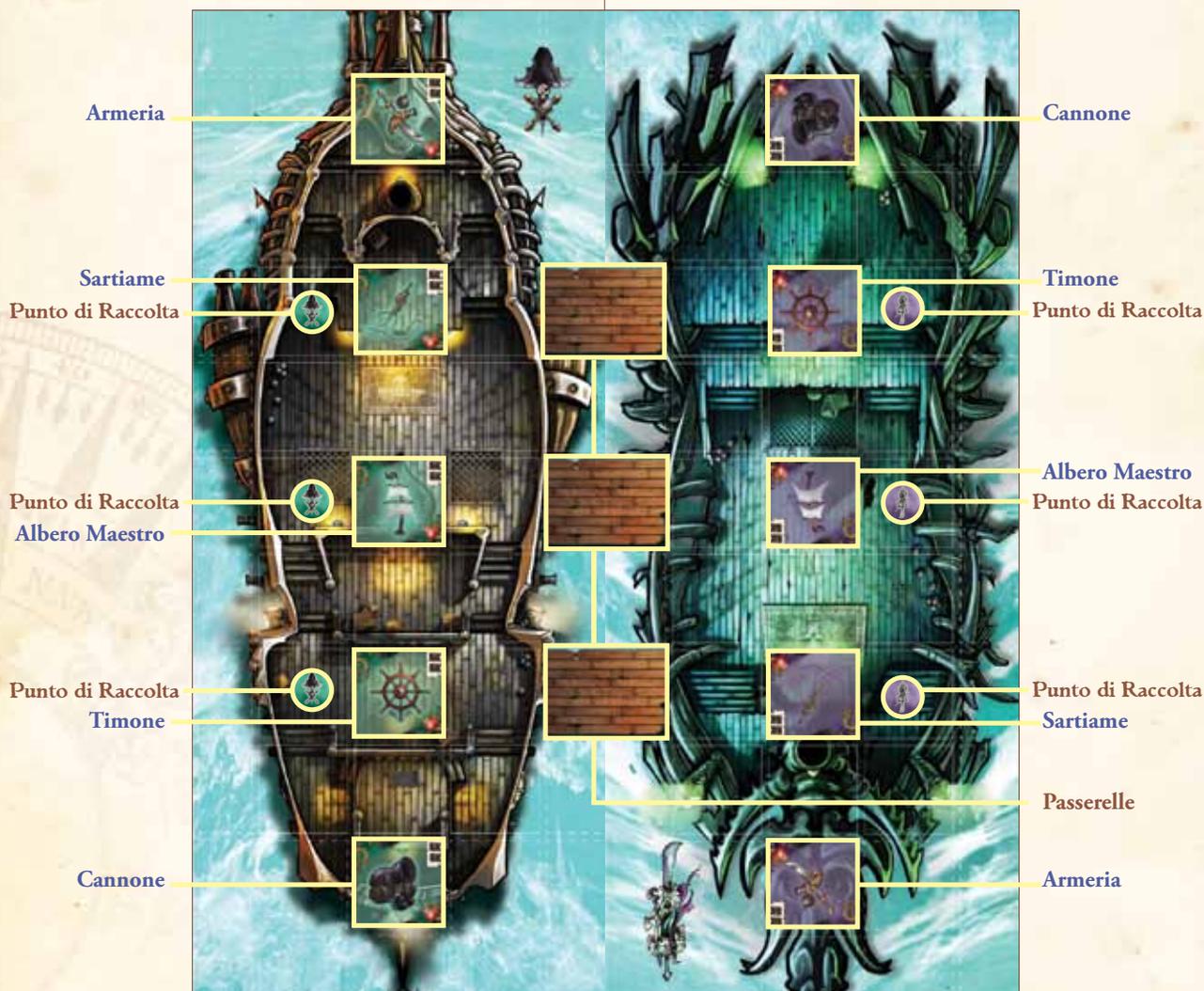
Prendere il Mazza Marea

Ogni Fazione ha un suo **Mazza Marea**. Il Mazza Marea è un mazzo di 30 carte che rappresentano differenti poteri speciali e abilità uniche di quella Fazione. Il Mazza Marea viene identificato con il simbolo della Fazione corrispondente sul dorso delle carte. Prendete il Mazza Marea corrispondente alla vostra Fazione, mischiatelo e posizionate a portata di mano.



Comporre la Plancia di Gioco

La plancia di gioco di Rum & Bones è formata da 2 Navi pirata collegate con 3 Passerelle. Ognuna di queste Navi ha una serie di zone importanti, rappresentate da diverse tessere. Una volta che avrete posizionato le plance delle navi, sistemate le varie tessere come è mostrato nel disegno qui sotto riportato. Le tessere dovranno essere posizionate in modo che il lato con l'immagine sia rivolto verso l'alto.



Allestire la Plancia di Gioco

Ogni giocatore posiziona 4 dei propri Marinai in ciascuna delle Aree della propria nave che contiene i seguenti Obiettivi: Sartieme, Albero Maestro e Timone.

Infine, prendete i **Dadi**, i **Segnalini Danno**, i **Segnalini Condizione**, i **Segnalini Uomo Morto**, le **Monete**, la tessera e la carta **Kraken**, la tessera e la carta **Drago Marino** e posizionate il tutto in modo che sia raggiungibile da entrambi i giocatori.

Una volta che tutto questo è stato fatto, la Preparazione è ora completata, e potete iniziare a giocare!

Il Tesoro di Davy Jones



Il motivo principale per cui i pirati si scontrano per raccogliere il tesoro di Davy Jones, composto dalle mitiche monete dai grandi di poteri. In Rum & Bones, i vostri Eroi potranno usare i poteri di queste monete per scatenare potenti attacchi e utilizzare abilità uniche contro i vostri nemici!

Queste monete vengono rappresentate dal simbolo .



Termini più Usati

Amico: quando una regola si riferisce ad un "amico" si riferisce a te stesso e ai pezzi che controlli.

Nemico: quando una regola si riferisce ad un "nemico" si riferisce ad un vostro avversario e ai pezzi sotto il suo controllo.

Lo stato di un Eroe indica la sua posizione e la condizione in cui si trova.

Ci sono 4 possibili stati:

Schierato: questo descrive un Eroe la cui miniatura si trova sulla plancia di gioco.

In Riserva: questo descrive un Eroe che sta aspettando di entrare sulla plancia di gioco. Viene rappresentato posizionando la miniatura dell'Eroe sopra la sua carta Eroe.

In Recupero: questo descrive un Eroe che è stato messo KO e aspetta di poter essere rimesso In Riserva. Viene rappresentato posizionando la miniatura dell'Eroe insieme al Segnalino Uomo Morto sulla sua carta Eroe.

Fuoribordo: questo descrive un Eroe che è stato temporaneamente buttato fuori dalla plancia di gioco (ma non è stato messo KO!) di solito mediante l'uso di un Abilità o fallendo un Tiro sul Sartieme. Viene rappresentato posizionando la miniatura dell'Eroe sdraiata su un fianco sulla propria carta Eroe.

LE MINIATURE



1

Capitano 3

2

Capitan Daniel Pale

4

10



5

SPADA QUICKSILVER

Gli Eroi Colpiti con un  ottengono la condizione MUTO

0

 4
  +
  1



5

MAGNIFICO BASTARDO

Prima di tirare, Pale può scartare fino a 3  Per ogni  scartata questo attacco guadagna +1 Dado.

0

 2
  +
  1



5

ISSATE IL JOLLY ROGER!

1 Eroe può ritirare ogni Mancato ottenuto in questo turno.

4

I vari Eroi e la ciurma di supporto in *Rum & Bones* sono rappresentati da miniature. Vi sono tre tipi di miniature nel gioco: **Eroi**, **Marinai** e **Nostromi**.

Eroi

Queste sono le miniature più importanti di cui ciascun giocatore avrà il controllo durante la partita. Ciascun Eroe ha un'importante funzione nella compagine della vostra nave. Pertanto ognuno ha poteri unici e speciali abilità che li distinguono da tutti gli altri. Ognuno ha una corrispondente **Carta Eroe**, che vi illustrerà le più importanti informazioni sul vostro Eroe. Mentre ogni Eroe è unico, tutti condividono alcuni tratti comuni sulla loro carta Eroe:

1. **Fazione:** questo indica quale Fazione può scegliere questo Eroe (i Mercenari possono essere scelti da qualunque Fazione).
2. **Nome:** questo indica il Nome dell'Eroe.
3. **Ruolo:** quando selezionate i vostri 5 Eroi, può essere scelto solo 1 Eroe per ciascun Ruolo. I Ruoli servono anche

generalmente a indicare i punti di forza di ciascun Eroe.

I 5 Ruoli sono:

Capitano: il Capitano della nave è il leader della ciurma e detiene il potere supremo a bordo della nave. Normalmente il Capitano ha una varietà di potenti e differenti abilità.

Quartiermastro: il Quartiermastro eccelle nel supportare il resto della ciurma. La maggior parte dei Quartiermastri sono specializzati nel fornire potenti vantaggi e bonus agli altri Eroi, anche se tendono a mancare in forza di combattimento.

Spadaccino: astuti e mortali, gli Spadaccini sono i migliori combattenti sulla nave. Sono generalmente specializzati nel procurare ferite e nell'eliminare gli Eroi nemici.

Cannoniere: specialisti del combattimento a distanza e distributori di danni, i Cannonieri eccellono nel colpire il nemico mentre stanno al sicuro lontano dalla battaglia.

Bruto: il più duro della ciurma, i Bruti possono sopportare più ferite di ogni altro Eroe. Non solo, i Bruti tendono a diventare tanto più forti e letali quante più ferite subiscono.

4. Punti Ferita (PF): i Punti Ferita rappresentano il totale di Ferite che un Eroe può subire prima che venga rimosso dalla battaglia.

5. Azioni: ogni Eroe ha 3 Azioni uniche disponibili. Queste rappresentano le azioni che l'Eroe può fare oltre a muoversi. Salvo diverse indicazioni, il testo delle Azioni dell'Eroe fa sempre riferimento all'Eroe stesso. Ci sono 3 tipi di Azioni che possono comparire sulla Carta Eroe: Attacchi, Abilità e Risposte.

Attacchi



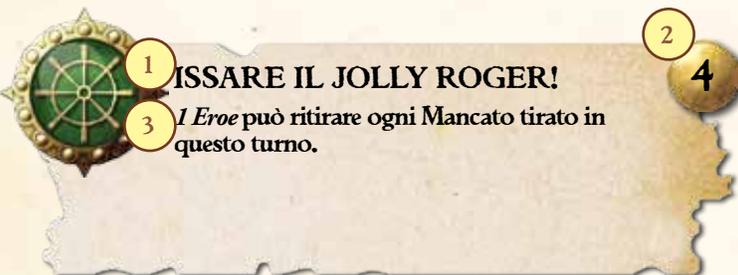
1 SPADA QUICKSILVER **2**
6 Gli Eroi Colpiti con un  ottengono la condizione MUTO **0**

3 **4** **5** **1**

È il modo principale con cui un Eroe infligge danni. Tutti gli Attacchi condividono le seguenti caratteristiche comuni:

- 1. Nome:** questo è il nome identificativo dell'Attacco.
- 2. Costo in Monete:** questo è il numero di  che devono essere scartate **da questo Eroe** per poter usare questo Attacco.
- 3. Dadi:** indica il numero di dadi che devono essere tirati quando si usa questo attacco.
- 4. Per Colpire:** ogni risultato di dado uguale o superiore a questo valore vale un **Colpito**. Ogni risultato di dado inferiore a questo valore vale un **Mancato**.
- 5. Portata:** questo valore indica a quante Zone di distanza l'Attacco può essere portato.
- 6. Effetto:** qui viene descritto ogni effetto speciale che si verifica quando si usa questo Attacco.

Abilità



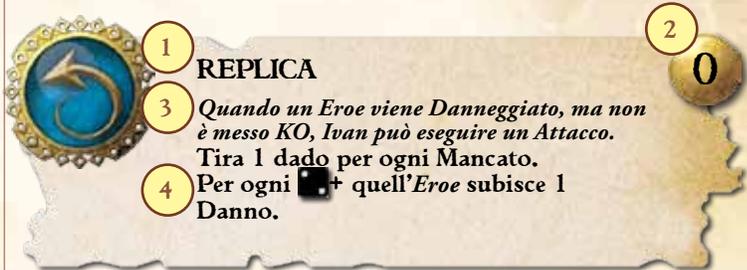
1 ISSARE IL JOLLY ROGER! **2**
3 L'Eroe può ritirare ogni Mancato tirato in questo turno. **4**

Le Abilità rappresentano le varie capacità non di combattimento che un Eroe possiede. Tutte le Abilità condividono le

seguenti caratteristiche comuni:

- 1. Nome:** questo è il nome identificativo dell'Abilità.
- 2. Costo in Monete:** questo è il numero di  che devono essere scartate **da questo Eroe** per poter utilizzare questa Abilità.
- 3. Effetto:** qui viene descritto l'effetto speciale che deriva dall'uso di questa Abilità.

Risposte



1 REPLICA **2**
3 Quando un Eroe viene Danneggiato, ma non è messo KO, Ivan può eseguire un Attacco. **0**
Tira 1 dado per ogni Mancato.
4 Per ogni + quell'Eroe subisce 1 Danno.

Le Risposte sono simili alle Abilità, eccetto per il fatto che hanno bisogno di uno specifico evento che le inneschi e che permetta di usarle, evento che spesso può accadere fuori dal proprio turno. L'uso delle Risposte non comporta il consumo di Azioni ad un Eroe. Tutte le Risposte condividono le seguenti caratteristiche comuni:

- 1. Nome:** questo è il nome identificativo della Risposta.
- 2. Costo in Monete:** questo è il numero di  che devono essere scartate **da questo Eroe** per poter usare questa Risposta.
- 3. Innesco:** questo indica quando la Risposta può essere attivata.
- 4. Effetto:** qui viene descritto l'effetto speciale garantito dall'uso di questa Risposta.

Marinai

I **Marinai** sono i membri di grado più basso nella ciurma, i gregari senza volto che accompagnano i vostri Eroi in battaglia. I giocatori hanno un controllo limitato su questi pezzi di solito i loro ordini sono semplicemente di andare avanti e distruggere la nave nemica. Mentre possono essere letali se in numero elevato, raramente rappresentano una minaccia reale. Vengono messi KO non appena subiscono 1 Danno.

Nostromi

I **Nostromi** sono la fascia gerarchica più bassa sulla nave. Come per i Marinai, i giocatori raramente avranno il controllo dei propri Nostromi. Lo scopo principale di un Nostromo è quello di rendere i propri Marinai intorno a loro un po' più efficaci in combattimento. Vengono messi KO non appena subiscono 1 Danno.



CARTE MAREA

Ogni fazione possiede un mazzo di 30 **Carte Marea**, che si compone di 20 carte uniche che compaiono solo in quello specifico mazzo di fazione, e 10 carte generiche che si possono trovare in tutti i Mazzi Marea. Questi mazzi sono identificati dal Simbolo Fazione di appartenenza stampato sul retro delle carte. Le Carte Marea sono risorse preziose, ognuna rappresenta un potere minore o un effetto che la vostra fazione può utilizzare a proprio vantaggio o per sovrappassare il nemico.

Ogni Carta Marea riporta le seguenti informazioni:

- 1. Nome:** il nome del potere o dell'effetto che descrive.
- 2. Innesco:** indica quando questa specifica Carta Marea può essere giocata.
- 3. Effetto:** descrive l'effetto speciale della Carta Marea. Ogni carta è unica per cui assicuratevi di leggerla con attenzione!
- 4. Simbolo del Kraken:** alcune Carte Marea hanno 1 o più simboli  sul fondo della carta. Questo simbolo significa che l'uso di questo potere potrebbe richiamare l'ira del leggendario famiglio di Davy Jones: il Kraken – uno spaventoso mostro che vaga per i mari alla ricerca di navi da divorare (vedi pagina 20).

I giocatori iniziano la partita senza Carte Marea, ma potranno pescarne fino ad avere in mano al massimo 3 alla fine del proprio turno di gioco. Quindi potranno giocare quante ne vorranno dalla loro mano ogni volta che si attiva un corrispettivo effetto di innesco. Giocare una Carta Marea non richiede l'utilizzo di alcuna Azione o . I giocatori semplicemente dichiarano di giocare una Carta Marea, la rivelano dalla loro mano, e realizzano il suo effetto.

Attenti! Giocare una Carta Marea con il  aumenta il rischio di evocare il famiglio di Davy Jones – il KRAKEN!

Se una Carta Marea viene giocata e non ha alcun simbolo , una volta che il suo effetto è concluso, viene riposta nella vostra pila degli scarti. Se una Carta Marea viene giocata e possiede 1 o più simboli , posizionatela in una speciale pila degli scarti accanto alla vostra normale pila degli scarti. Questa nuova pila prenderà il nome di **Riserva del Kraken**. Se il vostro Mazzo Marea termina, rimescolate la vostra pila degli scarti per crearne uno nuovo. La Riserva del Kraken rimarrà, comunque, inalterata.

Nota: le Carte scartate dalla vostra mano (non giocate) vengono messe nella pila degli scarti. Solo le Carte Marea che sono state giocate possono attirare l'ira del Kraken e verranno messe nella vostra Riserva del Kraken.

Nota: le Carte nella vostra Riserva del Kraken contano come se fossero nella vostra pila degli scarti, in questo modo, se un effetto vi permette di riprendere in mano una carta dalla vostra pila degli scarti, potrete riprenderla anche dalla Riserva del Kraken.



PLANCIA DI GIOCO

La plancia di gioco è composta da una serie di importanti aree:

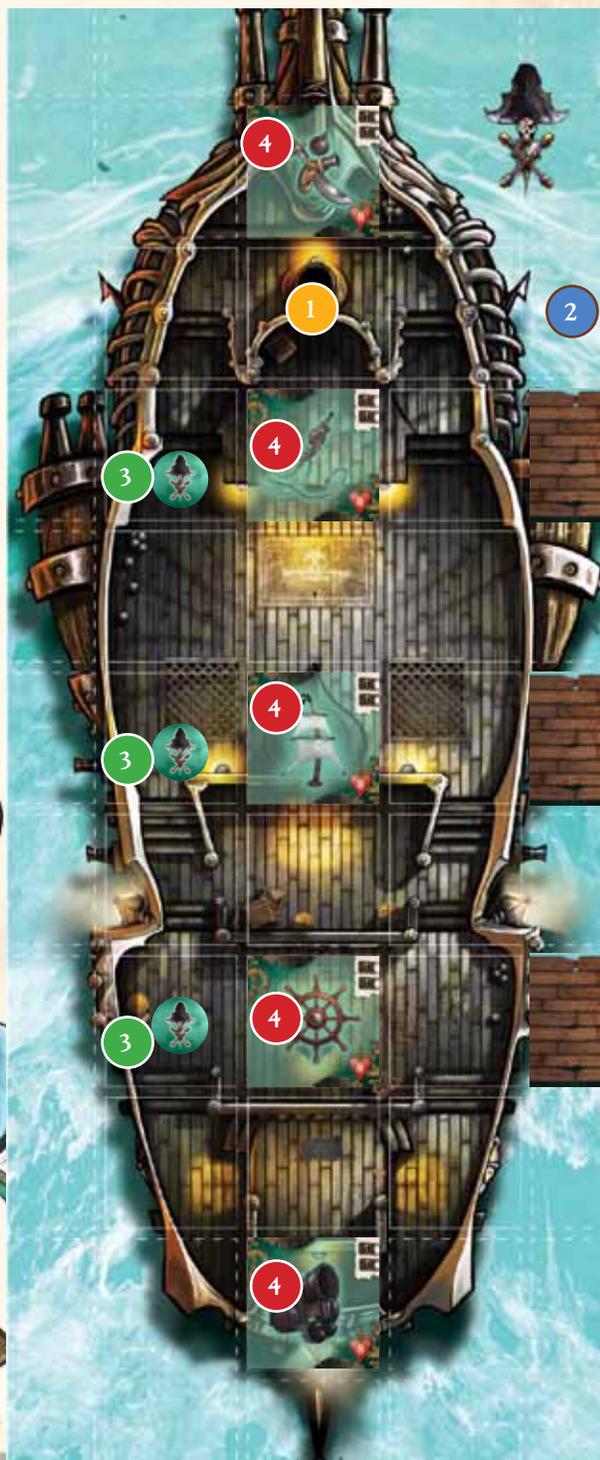
1. Zone: la plancia di gioco è composta da un certo numero di quadrati detti **Zone**. Queste Zone determinano la posizione delle miniature, di quanto le miniature si possono muovere, e la portata delle varie Azioni.

2. Zone Fuori dal Ponte: queste Zone non sono accessibili dalle miniature controllate dai giocatori.

3. Punto di Raccolta: i Punti di Raccolta sono Tessere speciali che vengono posizionate sulla plancia di gioco per indicare le Zone in cui gli Eroi, Marinai e Nostromi dei giocatori entrano in gioco. **Una miniatura non può MAI entrare in gioco in una Zona contenente un Punto di Raccolta nemico.**

4. Obbiettivi: gli Obbiettivi sono Tessere speciali che vengono posizionate sulla plancia di gioco per rappresentare aree importanti della nave. Distruggere questi Obbiettivi è la via principale per un giocatore di guadagnare Punti Vittoria. Le Creature Marine che potrebbero entrare in gioco durante la partita (il Kraken e il Serpente di Mare) sono anch'esse considerate degli Obbiettivi.

5. Zone Legali: una Zona Legale è qualsiasi Zona che non si trovi Fuori dal Ponte, occupata dai nemici o contenente un Punto di Raccolta nemico.



OBBIETTIVI



Ogni tessera Obiettivo riporta le seguenti informazioni:

- 1. PF:** questo indica quanti Danni vanno inflitti per poter distruggere questo Obiettivo.
- 2. Punti Vittoria:** quanti Punti Vittoria si ottengono distruggendo questo Obiettivo.
- 3. Ricompensa in Monete:** quando un Obiettivo viene distrutto, il giocatore che l'ha distrutto riceverà questo numero di . Il giocatore potrà distribuire queste in qualsiasi modo preferisca tra i propri Eroi.
- 4. Effetto:** se gli Obiettivi vengono distrutti possono anche assicurare dei vantaggi permanenti ai vostri Eroi. Questi benefici vengono qui indicati e una volta acquisiti rimangono attivi fino alla fine della partita.

Quando un Obiettivo viene distrutto, il giocatore che lo distrugge prende la Tessera, la gira a faccia in giù, e la posiziona davanti a se. Questo mostrerà velocemente sia quanti Punti Vittoria avrà ottenuto, sia il vantaggio che l'Eroe avrà ricevuto dall'aver distrutto quell'Obiettivo.

Creature Marine: le Creature Marine sono considerate nemiche di tutti i giocatori, e ne ostacolano i movimenti. Quando un giocatore ha conquistato un Obiettivo Creatura Marina, questo non può più rientrare in gioco.

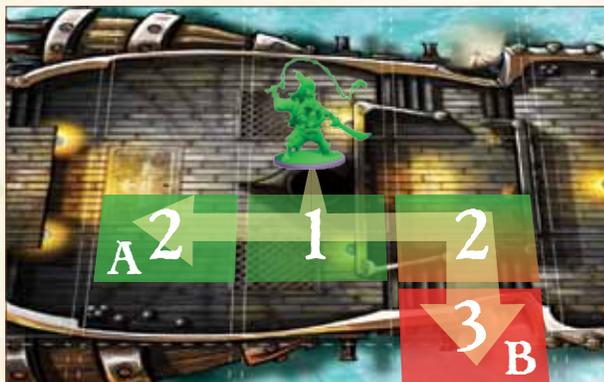


MISURA DELLA PORTATA

Quando un'Azione o un'Abilità (come ad esempio un Attacco) indica una distanza questa viene sempre misurata in **Zone**. La misura parte sempre dalla Zona in cui l'Azione si origina fino alla Zona del suo bersaglio. **Le Zone poste diagonalmente non si considerano MAI quando misuriamo una distanza, si usano solo le Zone contigue ortogonalmente.** Per vedere se una zona è nel raggio di effetto di un'Abilità, fate nel seguente modo:

Selezionare la Zona in cui l'Azione, o l'effetto si origina.

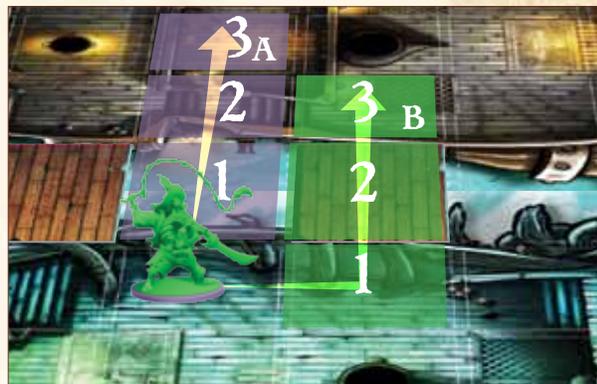
Iniziando da qualsiasi Zona adiacente in modo ortogonale alla Zona di origine, contare il numero di Zone necessarie per raggiungere la Zona che vogliamo colpire (inclusa la Zona bersaglio).



Esempio: Tom ha un effetto con un raggio di 2. Egli può colpire la Zona A perché si trova a 2 Zone di distanza, ma non può colpire la Zona B, perché si trova a 3 Zone di distanza.

Un'Azione o effetto può sempre colpire una Zona all'interno della propria portata – le altre miniature, tessere, o Obbiettivi non possono bloccare o impedire questo in alcun modo.

Le zone tra le navi sono composte da Zone Fuori dal Ponte indicate con linee tratteggiate (metà Zona su ciascun bordo). Queste Zone si possono usare solo per determinare la portata, i giocatori non possono muovere normalmente le proprie Miniature in queste Zone.



Esempio: Tom ha un attacco con un raggio di 3. Misurando dalla sua Zona verso la nave nemica, si può vedere che il suo attacco può raggiungere ugualmente la Zona A e B.

COMBATTIMENTO

Danni e KO

Ogni Miniatura e ogni Obbiettivo in Rum & Bones ha un numero di Punti Ferita (PF) . Questo rappresenta la resistenza della Miniatura o dell'Obbiettivo.

I PF di una miniatura sono sempre indicati nella sua corrispondente carta o Tessera (come sulla Tessera Eroe e su quella Obbiettivo). Se una miniatura non ha una carta o una Tessera corrispondente (come per i Marinai e i Nostromi) si considera che quelle miniature abbiano solo 1 PF.

Quando una Miniatura o un Obbiettivo viene danneggiato, posizionate un numero di Segnalini Danni su di essa pari all'ammontare dei Danni che riceve. Quando una Miniatura o un Obbiettivo raggiunge un ammontare di segnalini uguale o superiore ai propri PF, viene immediatamente rimosso dalla plancia di gioco. Questo prende il nome di mettere KO una Miniatura o un Obbiettivo.

Quando un Marinaio o un Nostromo viene messo KO, rimuovetelo dalla plancia di gioco e posizionate a portata di mano del proprio giocatore.

Quando un Eroe viene messo KO, rimuovetelo dalla plancia di gioco e posizionate sopra la propria Carta Eroe. L'Eroe perde tutti le presenti sulla propria Carta Eroe, scartandole o consegnandole all'Eroe nemico che lo ha abbattuto. Quindi posizionate un Segnalino Uomo Morto sopra la Carta Eroe, con il lato a faccia in su.

Quando un Obbiettivo viene messo KO, rimuovetelo dalla plancia di gioco e posizionate a portata di mano del giocatore che l'ha messo KO, mostrandone il retro per indicare chiaramente il numero di Punti Vittoria ottenuti.

Attaccare Miniature e Obbiettivi

Normalmente il nemico non ha intenzione di rimanere a guardare mentre riducete la sua nave ad un relitto! Perciò dovrete usare la forza bruta e l'astuzia per levarvelo di torno!

Attaccare è il modo principale con cui è possibile fare Danni alle Miniature e agli Obbiettivi. Mentre ogni Attacco è unico, tutti condividono alcune regole di base:

Bersaglio

L'Attacco ha come bersaglio sempre l'intera **Zona**, mai una specifica Miniatura o Obbiettivo. Quando viene utilizzato un Attacco **deve** avere come bersaglio una Zona entro la sua portata che contenga Miniature o Obbiettivi nemici. Se una zona non contiene Miniature o Obbiettivi nemici non può essere bersaglio di un Attacco. Una Miniatura può attaccare la propria Zona, se questa contiene un Obbiettivo nemico.

Tirare l'Attacco

Ogni attacco indica un numero di **Dadi**, e allo stesso tempo un numero **per Colpire**. Quando viene usato un attacco, si tira il numero di Dadi indicati. Ogni risultato di dado uguale o maggiore del numero necessario per Colpire fornirà un **Colpito**, ogni risultato inferiore al numero necessario per Colpire sarà un **Mancato**.

Dopo che i Dadi sono stati tirati e il numero di Colpiti determinato, questi Colpiti vengono assegnati alle Miniature o Obbiettivi nemici nella Zona bersaglio. Miniature amiche nella Zona non vengono mai colpite dai vostri Attacchi. I Colpiti non vengono assegnati mai liberamente alle Miniature e agli Obbiettivi nella Zona bersaglio ma si segue questo ordine di priorità:

1. **Marinai**
2. **Nostromi**
3. **Eroi**
4. **Obbiettivi**

- I Colpiti devono essere assegnati ai bersagli con il primo livello di priorità fino a che tutti questi non sono KO, quindi ai bersagli con il secondo livello di priorità fino a che non sono tutti messi KO, e così via.
- Se molteplici nemici con lo stesso livello di priorità si trovano nella stessa Zona, l'attaccante può distribuire liberamente come vuole i Colpiti tra quei nemici presenti.
- **Esempio:** 2 Eroi nemici sono le uniche miniature nella Zona sotto attacco. Vengono realizzati 4 Colpiti. L'attaccante può distribuire 2 Colpiti a ciascun Eroe, 4 Colpiti ad un Eroe e 0 all'altro, o 3 Colpiti ad un Eroe e 1 all'altro.
- Tutti i Colpiti di un attacco devono essere distribuiti se possibile, un attaccante non si può mai trattenere! Inoltre i Colpiti non potranno essere conservati per momenti successivi!

Se non diversamente specificato, ogni Colpo infligge 1 Danno.

Conflitti di Sincronizzazione

Qualche volta alcuni effetti o abilità si attivano nello stesso momento. Ogni volta che si verifica un conflitto di questo tipo, il giocatore di turno decide l'ordine in cui questi si risolvono.

Modificatori e Ritirare

Ogni tanto un effetto o un'abilità fornisce ad un Attacco un modificatore Per Colpire (ad esempio -1 o +1). Notate che questo modificatore si applica al risultato dei dadi, e non al valore Per Colpire dell'Attacco.

Esempio: Tom ha un attacco che gli fa tirare 4 Dadi con un valore Per Colpire di 5+. Un effetto gli permette di ottenere un +1 Per Colpire. Tom ottiene [1], [2], [4], [4]. Ha così ottenuto 2 Colpiti grazie all'effetto che proviene da +1 Per Colpire.

Qualche volta un effetto o un'abilità può darvi la possibilità di ritirare un certo numero di dadi. Ognuno di questi effetti o abilità indica quanti dadi vi è possibile ritirare. Quando un dado viene ritirato, il precedente risultato viene scartato e il nuovo risultato ottenuto si considera valido a tutti gli effetti. Sebbene diversi effetti vi permettano di ritirare più di un dado durante una singola Azione, notate che non è mai possibile ritirare lo stesso dado più di una volta.

Condizione dell'Eroe

Ci sono molte Condizioni che possono capitare ad un Eroe come conseguenza di un Attacco o Abilità nemica. Quando un Eroe è affetto da una Condizione, prendete il corrispondente **Segnalino Condizione** e posizionalo accanto all'Eroe. Fino a che l'Eroe ha il segnalino Condizione, soffrirà gli effetti di quella Condizione, come descritto qui sotto. **Le Condizioni dell'Eroe vengono sempre rimosse alla fine dell'Attivazione di quell'Eroe, o se quell'Eroe viene rimosso dalla plancia di gioco.**



ACCECATO: l'Eroe ha un -1 Per Colpire.



STORDITO: l'Eroe perde 1 Azione.



RALLENTATO: l'Eroe può effettuare solo 1 Azione di Movimento.



MUTO: L'Eroe non può usare Attacchi, Abilità o Risposte che costano .



SANGUINANTE: l'Eroe prende 1 Danno ogni volta che compie 1 Azione.

Spingere

Occasionalmente un effetto o un'abilità potrà indicarvi di "Spingere" una miniatura nemica. Quando succede questo, la miniatura viene forzatamente fatta muovere del numero di Zone indicate nell'abilità o effetto che hanno causato la Spinta. Questo spostamento segue le normali regole per le azioni di Movimento con la sola eccezione che è possibile forzare i nemici a muoversi nelle Zone Fuori dal Ponte. Se questo succede, la miniatura nemica viene sbalzata Fuoribordo (vedi Finire Fuoribordo, pagina 20).

IL TURNO DI GIOCO

Rum & Bones si svolge in una serie di turni, con un giocatore che attiva tutte le sue miniature e quindi l'avversario potrà a sua volta fare lo stesso, continuando così ad alternarsi fino a che un giocatore ottenga la vittoria. All'inizio della partita, sorteggiate con un Segnalino Uomo Morto quale giocatore inizierà per primo. L'ordine delle azioni del turno è il seguente:

ORDINE DEL TURNO

1. Preparare gli Eroi
2. Sparare con il Cannone
3. Schierare la Ciurma
4. Attivare la Ciurma
5. Schierare gli Eroi
6. Attivare gli Eroi
7. Scatenare il Kraken!
8. Pescare le Carte Marea

Preparare gli Eroi

La prima cosa che un giocatore deve fare ogni turno è preparare i propri Eroi. Questo si fa eseguendo questi passaggi:

Prendere 1 segnalino  per ogni Eroe amico **In Riserva** e posizionatelo sulla sua Carta Eroe (*Notate che ogni Eroe inizia la partita In Riserva!*).

Ogni Eroe non può mai avere più di 8  in qualsiasi momento.

Rianimare gli Eroi KO: se un Eroe ha il Segnalino Uomo Morto sulla propria carta con il lato  a faccia in su, rimuovete il Segnalino Uomo Morto. L'Eroe si trova ora **In Riserva**.

Pagare il Pedaggio della Morte: se un Eroe ha il Segnalino Uomo Morto sulla propria carta con il lato  a faccia in su (perché è stato appena messo KO!) posizionate il Segnalino Uomo Morto in maniera tale che ora mostri il lato  a faccia in su.



Sparare con il Cannone

Durante questa fase potrete scatenare una salva devastante dal Cannone, che è anche uno degli Obbiettivi della vostra nave, e potenzialmente eliminare una grossa quantità di nemici – ammesso che non vi abbiano distrutto il vostro Cannone prima! Non otterrete  per aver messo KO dei nemici con il Cannone.

Il Cannone è un Attacco speciale che segue le regole qui di seguito descritte:



CANNONE

Può aver come bersaglio qualsiasi Zona a bordo. Non può mai danneggiare degli Obbiettivi ad eccezione delle Creature Marine.



4



Special

Schierare la Ciurma

Durante questa fase potrete schierare alcuni **Marinai** e **Nostromi**. Questa fase è suddivisa nei seguenti passaggi:

Schierare i Marinai: il giocatore attivo schiera i **Marinai**, posizionandone 2 in ciascuno dei Punti di Raccolta amici.

Schierare i Nostromi: il giocatore attivo posiziona 2 **Nostromi** su un qualsiasi Punto di Raccolta amico a sua scelta. (*Esempio: un Giocatore potrà scegliere di schierare entrambi i Nostromi sullo stesso Punto di Raccolta o di separarli e schierarne ciascuno in un differente Punto di Raccolta, se così preferisce*).

Nota: se un giocatore dovesse per caso esaurire i Marinai e Nostromi da schierare, dovrà comunque schierarne il maggior numero possibile. Una volta che tutti i Marinai ed i Nostromi si trovano sulla plancia di gioco non ne potranno esserne schierati altri fino a che qualcuno non finisca KO!



Attivare la Ciurma

Una volta che avete schierato i vostri Marinai e Nostromi, è arrivato il momento di attivarli. Questa fase è suddivisa nei seguenti passaggi:

1. Attaccare: ogni **Marinaio** e **Nostromo** attacca. Ognuno di essi può bersagliare una diversa Zona, se ci sono nemici in più di una Zona a portata. I Marinai ed i Nostromi utilizzano i seguenti attacchi:



MARINAIO

Se c'è un Nostromo nella Zona del Marinaio, il suo attacco colpisce con 3+



NOSTROMO



Nota: Marinai e Nostromi **devono** sempre attaccare se possono - non possono trattenersi!

2. Movimento: dopo che tutti i Marinai e i Nostromi hanno attaccato, potranno avanzare lungo una retta di 1 Zona verso il Punto di Raccolta nemico che si trova di fronte al proprio Punto di Raccolta. Se ci sono nemici che bloccano la loro strada, non potranno muoversi.



Marinai e Nostromi non sono furbi! Hanno i propri ordini e questo è tutto quello che sanno fare. Avanzano sempre in linea retta verso il Punto di Raccolta nemico. Siccome le miniature non possono entrare in una Zona contenente un Punto di Raccolta nemico, quando raggiungeranno quella zona, si ammasseranno semplicemente nella zona subito accanto al Punto di Raccolta e proveranno ad uccidere ogni miniatura nemica che verrà lì schierata!

Schierare gli Eroi

Un giocatore può avere fino ad un massimo di **3 Eroi Schierati** in qualsiasi momento. Se ne ha schierati meno di 3, può schierarne altri per la battaglia! Questo avviene seguendo questi passaggi:

1. Per prima cosa, deve essere schierato ogni Eroe che in questo momento è **Fuoribordo**. Posizionatelo in un Punto di Raccolta amico. Questo Eroe è ora **Schierato**. Ripetete questa azione per ogni Eroe amico che si trovi al momento Fuoribordo.

2. Dopo di che, il giocatore può contare il numero di **Eroi Schierati** che possiede, così come il numero di **Segnalini Uomo Morto** sui propri Eroi in Recupero. Se il numero di Eroi Schierati più quello dei Segnalini Uomo Morto è minore di 3, può essere schierato un Eroe supplementare. Il giocatore può scegliere qualsiasi Eroe amico **In Riserva**, e schierarlo in un Punto di Raccolta amico. Questo Eroe è ora **Schierato**. Un Eroe **non può mai** essere schierato nello stesso Punto di Raccolta in cui un altro Eroe è stato schierato nello stesso turno.

Il giocatore ripete il passaggio 2 fino a che il numero totale di **Eroi Schierati** più **Segnalini Uomo Morto** è uguale a **3**.

Pedaggio della Morte: *risanare lesioni gravi non è cosa da poco, quindi quando un Eroe viene messo KO riceve un Segnalino Uomo Morto – un medaglione che rappresenta l'uso del potere del Tesoro di Davy Jones di ingannare la morte per poter vivere e combattere un altro giorno.*

Pronto per lo Scontro: *come indicato in Preparare gli Eroi, gli Eroi In Riserva guadagnano 1 all'inizio di ciascun turno amico, il che significa che anche se si sono persi l'azione nei turni precedenti, quando verranno schierati avranno a disposizione una riserva di monete che gli permetterà di utilizzare i loro attacchi e le loro abilità più potenti!*

Attivare gli Eroi

Dopo che i vostri Marinai e i vostri Nostromi sono stati attivati, è ora il momento degli Eroi pronti a fare a pezzi i nemici! Diversamente dai Marinai e dai Nostromi, avrete il completo controllo delle azioni dei vostri Eroi e del loro movimento sulla plancia di gioco.

Durante la fase di Attivazione degli Eroi, selezionerete 1 dei vostri **Eroi Schierati** da attivare. Questi potrà quindi compiere fino a **3 Azioni** prima di terminare la propria attivazione.

Quindi selezionerete un differente Eroe Schierato da attivare e compiere le sue 3 Azioni. Una volta attivati tutti i vostri Eroi Schierati, la fase di Attivazione degli Eroi avrà termine.

Un Eroe può eseguire le seguenti Azioni durante la propria attivazione (ogni Azione può essere eseguita più di una volta):

Eseguire un Attacco

Quando un Eroe attacca dovrà scegliere ed eseguire uno degli Attacchi riportati sulla propria Carta Eroe. Ricordate che se un Attacco ha un costo in , l'ammontare deve essere scartato da quello specifico Eroe per poter essere usato.



Bottino e Saccheggio!

Ogni volta che un **Eroe** mette KO un **Marinaio** o un **Nostromo** con un **Attacco**, riceve 1  per ogni membro della ciurma messo KO.

Ogni volta che un **Eroe** mette KO un **Eroe** nemico con un **Attacco**, riceve tutte le  che quell'Eroe possiede.

Ricordate che un **Eroe** in qualsiasi momento può avere al massimo 8 .

Un Eroe che ha già 8  e deve riceverne altre, scarterà quelle in eccesso in modo da non averne mai più di 8.

Mettere KO una miniatura nemica non utilizzando un Attacco (ma un'Abilità, una Risposta, una Carta Marea, ecc.) non vi farà guadagnare . Anche i Marinai, i Nostromi e altri effetti non vi faranno guadagnare  per aver messo KO miniature nemiche con un Attacco.

Usare una Abilità

Quando un Eroe decide di utilizzare un'Abilità, dovrà scegliere ed eseguire una delle **Abilità** riportate sulla propria Carta Eroe. Ricordate che se un'Abilità ha un costo in , l'ammontare deve essere scartato da quel specifico Eroe per poterla utilizzare.

Movimento

Per ogni Azione di Movimento che un Eroe esegue, questi potrà muoversi di un massimo di 2 Zone. Le miniature non possono mai Muoversi in zone contenenti nemici, in zone contenenti Punti di Raccolta nemici, diagonalmente, o in Zone Fuori dal Ponte.

Sartiame

Ci sono occasioni in cui un Eroe ha bisogno di muoversi da una nave all'altra molto velocemente, e non ha tempo di usare le Passerelle (o magari i nemici le stanno occupando). In queste situazioni un Eroe potrà usare il Sartiame.

Quando un Eroe esegue questa manovra, può spostarsi rapidamente in **qualsiasi Zona legale** su un'altra nave (ovvero Zone che non contengano miniature nemiche, o Punti di Raccolta nemici) – fate attenzione,

comunque, perché se utilizzare il sartiame è un modo veloce per arrivare dove avete bisogno di essere, ogni volta che un Eroe tenta questa manovra rischia di fallirla e finire Fuoribordo!

Utilizzare il Sartiame è parte del Movimento, e viene eseguito nel seguente modo:

Utilizzare il Sartiame conta come 1 Zona di Movimento. Questo significa che un Eroe può usare il sartiame e muoversi ancora di 1 Zona, oppure muoversi prima di 1 Zona e poi utilizzare il Sartiame, oppure se parte già da una zona adeguata, utilizzare il sartiame (e se atterra in un altro punto legale per usare il Sartiame) potrà utilizzarlo ancora per ritornare indietro!

Per utilizzare il Sartiame, un Eroe deve trovarsi in un Zona lungo il bordo della nave che si affacci verso un'altra nave.



Esempio: il Pirata Tom si trova sulla Nave B e vuole usare il Sartiame per passare sulla nave A. Si dovrà trovare in una delle zone indicate con il simbolo  per poter utilizzare il Sartiame.

Misurate la distanza della Zona in cui l'Eroe desidera atterrare e tirate un dado. Se il numero ottenuto è uguale o superiore alla distanza da percorrere, la manovra avrà avuto successo e l'Eroe verrà posizionato nella Zona che voleva raggiungere. Effettuare questo tiro prende il nome di eseguire un **Tiro Sartiame**.



Esempio: il Pirata Tom vuole utilizzare il sartiame per andare nella Zona A. Dopo aver misurato la distanza vede che gli serve un tiro di 4 o più per aver successo nel proprio Tiro Sartiame. Se Tom desiderasse invece atterrare nella Zona B avrà bisogno di tirare un 6! Una manovra davvero audace!

Se un Eroe fallisce il Tiro Sartiame (tirando un numero minore della distanza da percorrere) qualcosa è andato storto! Quell'Eroe verrà immediatamente sbalzato **Fuoribordo!**

Finire Fuoribordo

Diversi effetti, come ad esempio fallire un Tiro Sartiamo o venire spinti da un'Abilità nemica possono far cadere le proprie miniature Fuoribordo, rimuovendole dalla plancia di gioco. Quando un Eroe finisce Fuoribordo, tutte le  su di esso vengono immediatamente scartate e la sua attivazione ha immediatamente termine. Posizionate la miniatura di quell'Eroe sulla sua Carta Eroe, sdraiata su un lato. Ma non preoccupatevi, sarà solo temporaneamente fuori dal gioco mentre si arrampica di nuovo sulla nave (non malmesso, ma solo un po' inzuppato!). Verrà schierato durante la prossima fase di Schieramento Eroi amica.

Dopo che un Eroe ha eseguito le sue 3 Azioni, l'attivazione ha termine. Quindi si continua ad attivare gli altri Eroi nella stessa maniera fino a che tutti gli Eroi Schierati amici non avranno completato la loro attivazione.

Scatenare il Kraken!

Una volta che un giocatore ha attivato tutte le sue miniature, dovrà controllare se lo spargimento di sangue e il combattimento avranno attirato l'attenzione del Kraken! Questa fase si divide in due passaggi:



1. Esaminare le Acque (se il Kraken è già a Bordo o è stato ucciso, saltate questo passaggio).

Il giocatore attivo tira 2 dadi e somma il risultato. Se questo numero è uguale o minore del **numero totale di ** sulle carte di **entrambi i giocatori** presenti

nelle Riserve del Kraken, il Kraken verrà evocato! Prendete la tessera Kraken e posizionala come mostrato nella figura qui sotto rimuovendo la Passerella centrale.



Se ci sono delle Miniature nella Passerella rimossa, verranno sbalzate Fuoribordo. Se il Drago Marino viene sbalzato fuoribordo, viene rimosso dalla plancia di gioco senza fornire PV a nessuno. Scartate tutti i danni che aveva eventualmente ricevuto fino a quel momento e potrà essere evocato nuovamente in seguito.

Una volta rimosso il Kraken dalla plancia di gioco, la Passerella centrale viene riposizionata al suo posto.

2. Attacco del Kraken! (Se il Kraken non è sulla plancia di

gioco, saltate questa fase).

Il Kraken si attiva e attacca come viene descritto nella sua carta.

Il Kraken viene considerato **nemico** per tutti i giocatori. Occupa 3 Zone Fuori dal Ponte, i suoi Attacchi e Abilità provengono dunque da tutte e 3 le Zone allo stesso tempo.

Pescare Carte Marea

Ogni giocatore non può avere più di 3 Carte Marea nella propria mano in qualsiasi momento.

Durante questa fase, se un giocatore ha meno di **3 Carte Marea** nella propria mano, ne pesca a sufficienza dal suo mazzo in modo da raggiungere questo limite di carte in mano.

Se un giocatore possiede carte Marea in mano all'inizio di questa fase (ad esempio non le ha usate nel precedente turno di gioco), potrà scartarne alcune o tutte nella pila degli scarti, e procedere comunque a pescarne fino ad arrivare ad avere il massimo numero di carte possibile in mano.

Una volta che tutte queste fasi sono state completate, il turno del giocatore ha termine e inizia il turno del suo avversario. Il gioco continua in questa maniera, con entrambi i giocatori che eseguono i propri turni di gioco fino a che uno dei giocatori accumula **6 Punti Vittoria**, vincendo così la partita.



GIOCARE DA 3 A 6 GIOCATORI

Rum & Bones può essere giocato con un numero differente di giocatori. Il gioco sarà più o meno uguale al normale gioco a 2 giocatori, ma si useranno alcune regole in base al numero dei giocatori presenti. Giocatori della stessa squadra sono liberi di condividere informazioni e prendere decisioni di squadra. Comunque, l'ultima parola su cosa fare appartiene al giocatore che controlla l'Eroe o la carta che è stata giocata.

3 Giocatori (2 vs. 1)

Per prima cosa i giocatori si devono dividere in due squadre, una composta da 2 giocatori e l'altra dal rimanente giocatore. Ogni squadra dovrà quindi scegliere una Fazione e gli Eroi relativi proprio come in una normale partita. Diversamente da una normale partita, si applicheranno le seguenti modifiche:

Ogni squadra deve sempre avere un massimo di 2 Eroi Schierati in ogni momento. Durante la fase di Schieramento Eroi verranno schierati Eroi aggiuntivi in quella squadra se il numero di Eroi Schierati sommato ai Segnalini Uomo Morto sarà minore di 2.

Nella squadra composta da 2 giocatori, ogni giocatore controllerà 1 degli Eroi Schierati in ogni momento.

Nella squadra composta da 2 giocatori, la mano di Carte Marea all'inizio della partita sarà limitata a 2 carte per ciascun giocatore. Tutto procede normalmente, tranne durante la fase di Pesca delle Carte Marea, entrambi i giocatori della squadra potranno pescare nuove carte in modo da avere ancora al massimo 2 carte in mano.

La mano di Carte Marea della squadra composta da 1 giocatore all'inizio della partita sarà limitata a 4 carte.

Tutti i vantaggi della distruzione di un Obiettivo si applicheranno ad entrambi i membri della squadra composta da 2 giocatori.

4 Giocatori (2 vs. 2)

Per prima cosa compongono due squadre da 2 giocatori. Ogni squadra dovrà quindi scegliere una Fazione e gli Eroi proprio come in una normale partita. Diversamente da una normale partita, si applicheranno le seguenti modifiche:

Ogni squadra potrà avere al massimo 2 Eroi Schierati in ogni momento. Durante la fase di Schieramento Eroi verranno schierati Eroi aggiuntivi in quella squadra se il numero di Eroi Schierati sommato ai Segnalini Uomo Morto sarà minore di 2.

Ogni giocatore controllerà 1 degli Eroi Schierati in ogni momento.

La mano di Carte Marea all'inizio della partita sarà limitata a 2 carte per ciascun giocatore.

Tutto procede normalmente, tranne durante la fase di Pesca delle Carte Marea, entrambi i giocatori della squadra potranno pescare nuove carte in modo da avere ancora al massimo 2

carte in mano.

Tutti i vantaggi della distruzione di un Obiettivo si applicheranno ad entrambi i membri della squadra.

5 Giocatori (3 vs. 2)

Per prima cosa compongono due squadre, una da 3 giocatori e l'altra da 2 giocatori. Ogni squadra dovrà quindi scegliere una Fazione e gli Eroi proprio come in una normale partita. Diversamente da una normale partita, si applicheranno le seguenti modifiche:

Nella squadra da 3 giocatori, ogni giocatore controllerà 1 degli Eroi Schierati in ogni momento.

Nella squadra da 2 giocatori, un giocatore controllerà 1 degli Eroi Schierati mentre l'altro giocatore controllerà i rimanenti 2 Eroi Schierati in ogni momento.

Un solo giocatore per ciascuna squadra sarà incaricato di controllare le Carte Marea. Nella squadra composta da 2 giocatori, dovrà essere il giocatore che controlla 1 solo Eroe Schierato.

Tutti i vantaggi della distruzione di un Obiettivo si applicheranno ad entrambi i membri della squadra.

6 Giocatori (3 vs. 3)

Per prima cosa compongono due squadre da 3 giocatori. Ogni squadra dovrà quindi scegliere una Fazione e gli Eroi proprio come in una normale partita. Diversamente da una normale partita, si applicheranno le seguenti modifiche:

Ogni giocatore controllerà 1 degli Eroi Schierati in ogni momento.

Un giocatore di ciascuna squadra sarà incaricato di controllare le Carte Marea.

Tutti i vantaggi della distruzione di un Obiettivo si applicheranno ad entrambi i membri della squadra.



IL MONDO DI



RUM & BONES



CREATURE MARINE

Il Kraken

Le leggende che parlano di Davy Jones e del suo Kraken attraversano i secoli. Alcune narrano che trovò la creatura negli abissi e l'addestrò ad obbedire alla sua volontà. Altre narrano che lo vinse ad un partita a scacchi con Nettuno, che l'allevò lui stesso da quando era solo un cucciolo, che fosse la forza della natura a guardia del Tesoro, un regalo da una dea pagana a cui aveva rubato il cuore... Solo Jones conosce la verità, e il Kraken certamente non ve la rivelerà.

Ora "Junior" (come molte ciurme lo chiamano) vaga tra le onde in cerca di Davy Jones. Ovunque si accumuli un tesoro o venga utilizzato il potere dei pezzi da otto, le monete di Davy Jones, potete essere sicuri che il Kraken percorrerà oscuri sentieri fino a raggiungere la vostra scia. La bestia non può essere uccisa, solo allontanata, ed è meglio che la ciurma riesca a farlo in fretta, se non vuole trovarsi con la nave distrutta e affondata nelle più nere profondità degli abissi.

Draghi Marini

I Draghi Marini sono normalmente piuttosto rari, ma la dispersione del Tesoro li ha fatti agitare ovunque. Forse perché il Kraken si muove nei loro territori, o forse (proprio come tutti i draghi) hanno sono attirati dai tesori. In ogni caso un capitano con potere sufficiente e un' indole sanguinaria può evocare un potente Drago Marino. Ma attenzione, questo è un atto che rivela disperazione, perché le monete non hanno il potere di controllare i Draghi. Questi si scaglieranno contro chiunque e qualunque cosa intorno a loro: ciurma, eroi, e anche contro il potente Kraken stesso (circostanza che ha portato ad alcune delle più epiche battaglie in cui solo gli Eroi più folli hanno avuto il coraggio di partecipare).



LA FRATELLANZA DI WELLSPORT



Capitan Pale e la Fratellanza di Wellsport hanno saccheggiato porti e navi dalle coste della Spagna ai mari delle Indie Orientali. Appaiono in una zona, vi indugiano per un anno, per poi sparire nel blu. Nessuno sa dove si trovi "Wellsport", e nessuno della ciurma ne ha mai parlato. Una storia racconta che i capitani di Wellsport possano magicamente trasportare istantaneamente la propria nave al largo delle onde di una magica isola ricca di delizie piratesche: birra, donne (e uomini), musica, e feste... ma è possibile farlo solo se possiedi le monete.

Che sia così o che "Wellsport" sia un qualunque luogo scelto come base operativa, la leggenda della Wellsport magica suona sempre molto meglio, non credete?

Capitano – Capitan Daniel Pale

Capitan Pale comanda la Fratellanza con pugno di ferro e guanti di velluto. Tollerante con i loro eccessi in porto, è altrettanto inflessibile nella disciplina sul mare. Ogni preda che si arrende alla sua bandiera nera può contare su un trattamento equo. Sarete derubati ovviamente, ma è possibile che possiate conservare la vostra nave e che non venga alzata una mano sul vostro equipaggio o sui passeggeri. Rifiutare un onorabile quartiere però, farà sì che non ve ne sia dato alcuno. Quando gli si chiede circa il suo successo come bucaniere, Capitan Pale risponde che è tutta una questione di meditazione. "Riflettete sempre", dice, "E non esiste posto migliore per avere una buona, lunga meditazione se non dove possiate stagliarvi affascinanti con uno sfondo di onde spazzate dal vento". Egli raccomanda la polena, la coffa, il ponte di poppa, e le finestre di poppa come principali luoghi di meditazione. Capitan Pale è avanti negli anni e vuole ritirarsi prima di diventare vecchio e grigio. Ora che Davy Jones è morto, vuole cogliere l'occasione di guadagnare una fortuna come nessun altro pirata ha mai fatto nella storia! Capitan Pale è completamente devoto a Margaret Hale, Quartiermastro sulla *Favore*



della Fortuna.

Bruto – Pete "il Monco", Marinaio Scelto

Pete "il Monco" ha ottenuto il suo soprannome nella Marina Reale dopo che ha perso la sua gamba combattendo la Fratellanza di Wellsport. Fino a quel momento, Pete era sempre stato un fedele (ma irascibile) membro della Marina Reale. Data la sua menomazione Pete visse un momento difficile a causa delle prese in giro e degli scherzi, cosa che precedentemente la sua stazza gli aveva evitato. Dopo la terza risatina a proposito del suo grado di "Abile" nonostante la gamba di legno, gettò lo spiritoso guardiamarina fuoribordo e subito dopo lo seguì. Riuscì a rintracciare la Fratellanza dove ottenne il suo vecchio grado e salario. Pete vuole ritirarsi un giorno e comprare a sua moglie un palazzo. Molti dubitano dell'esistenza di questa semi-mitologica moglie, ma nessuno osa sfidare Pete su quale sia la verità in merito.





Cannoniere - “Blackout” Bart

Bart (che ha dimenticato il suo cognome) è un altro fallimento della Marina Reale. Ha ottenuto il suo brevetto da cannoniere prima che il suo amore per il rum e l'alcol superasse la sua dedizione al dovere. Capitan Pale lo ha trovato nelle Indie Occidentali, immerso fino alla vita in un barile di rum mentre sparava a chiunque tentasse di avvicinarsi alla sua “scorta”. Sorprendentemente, non stava sparando per uccidere. Anche da ubriaco la sua abilità con pistole e cannoni rimane superba. Diversamente dalla Marina Reale, alla Fratellanza di Wellsport non importa molto quando e quanto bevi, fintanto che sei in grado di fare il tuo lavoro. Così, “Blackout” Bart si prende cura meticolosa delle armi e delle munizioni della sua nave, meglio di quanto abbia mai fatto al servizio di Sua Maestà. Il sogno di Bart è quello di aprire un giorno una taverna, ma egli stesso ammette che gli serve un enorme tesoro prima, perchè potrebbe terminare lui stesso tutta la scorta di bevande in una sola settimana.

Quartiermastro – Margaret Hale (Miss Mags)

La ciurma sussurra che se ferisci Miss Mags, sanguinerà acqua di mare. E questo non è poi tanto distante dalla verità. Margaret Hale è cresciuta con le onde, servendo in vari ruoli nella ditta di trasporti del padre da quando è stata in grado di camminare. Ma quando arrivò il momento di “sistemarsi” e di sposare uno dei pretendenti che suo padre aveva in serbo per lei, scappò per mare. Dopo molte false partenze e incomprensioni (e più di un paio di cadaveri sulla sua scia), si



dice che abbia pilotato lei stessa la sua barca alla semi mitica isola di Wellsport. L'impresa impressionò tutta la ciurma e Capitan Pale l'accolse a bordo come Quartiermastro. La sua conoscenza dell'arte della navigazione è così vasta che spesso serve come Maestro delle Vele, specialmente quando il Capitano è a terra. Visto che si sono conosciuti molto tempo fa, non è un segreto per nessuno che lei e il Capitano hanno una particolare intesa. Così è diventata di fatto il Primo Compagno (e ogni nuovo membro dell'equipaggio fa presente l'ovvio gioco di parole, sempre e solo una volta). Pur adorando il suo Capitano lei non sta cercando di ritirarsi come lui, ma invece spera di prenderne il posto una volta che questi sarà sbarcato per l'ultima volta.

Spadaccino – Ivan il Matto

Ex ufficiale sulla nave del Bey di Algeri (una nave pirata a tutti gli effetti), Danar ibn Mohammed fu costretto ad abbandonare il suo posto quando il Capitano-Bey venne deposto durante una sanguinosa rivolta. Ancora fedele al proprio Bey, Danar obbedì all'ultimo ordine di non permettere che l'usurpatore mettesse piede sulla nave ammiraglia. Sfortunatamente, con così tanti rivoltosi che si facevano strada sulle passerelle, nonostante l'incredibile abilità con la spada di Danar, quel giorno non era proprio possibile vincere. Per cui diede fuoco alla nave ammiraglia, e così fu accusato di tradimento dal nuovo Bey. Era difficile rimanere un uomo d'onore, una volta bollato come pirata. La sua storia era simile a quella di Capitan Pale, così simile che Pale lo reclutò per servire come Secondo Ufficiale, e non si è mai pentito della sua decisione. Danar vorrebbe ritornare a casa un giorno, preferibilmente con un esercito alle proprie spalle, per deporre il Bey usurpatore e prenderne il posto.

E per quanto riguarda il suo soprannome? Beh quello gli deriva da un particolare incontro con "Blackout" Bart che, in uno dei suoi celebri deliri, prese a biasciare "Ibn" come "Ivan", con il risultato di provocare un confronto esplosivo quando Danar prese la cosa come un insulto. Comunque, il nome rimase, e Danar si rassegnò a diventare "Ivan il Matto".



LE OSSA DEL DIAVOLO



Capitan Albrecht e le sue Ossa del Diavolo hanno un destino maledetto. Nella loro vita commisero crimini così orribili che persino Davy Jones non volle averli nelle sue lande desolate in fondo al mare. Ma piuttosto che lamentarsi del proprio destino, il Capitan Albrecht e gli altri signori pirati non morti se ne stanno costruendo uno migliore: ora che Jones è sceso nelle profondità a incontrare Belzebù, loro sono intenzionati a prendere il suo tesoro, reclamare il suo potere e eliminare tutta la concorrenza! La morte per i marinai sarà solo un ricordo e potranno vagare per sempre tra le onde in cerca di qualcosa da saccheggiare!

Capitano – Capitan Albrecht Il Tre Volte Dannato

Si dice che il Diavolo stesso non voglia incrociare la strada di Capitan Albrecht. A dare ascolto alle storie che lo riguardano, ha navigato in coste così esotiche e lontane da vedere sorgere il sole ad ovest, vedere le onde scorrere all'incontrario e il cielo notturno rischiarato dal lato oscuro della luna. Ha tirato la barba di Satana, saccheggiato la Volta Celeste, e giocato a dadi con la Morte (vincendo)! L'unico nemico che Albrecht non è riuscito a superare fu Davy Jones. Fino ad oggi! Con la morte di Jones, e la dispersione del suo tesoro, Capitan Albrecht ha l'opportunità di prendere il suo posto nel mondo e vivere per sempre come il terrore dei sette mari!

Bruto – Piccolo Tom

Piccolo Tom era uno dei più stimati contrabbandieri sul mare. Anche se non è mai diventato un capitano, ha un senso innato per il mare, e potrebbe pilotare una nave in modo sicuro, attraverso gli scogli, in una notte senza luna, dando un solo breve sguardo ad una mappa. E nelle rare occasioni in cui è necessario combattere, la taglia ridotta di Piccolo Tom lo rende un pericoloso spezza ginocchia. Ahimè, la fortuna dei pirati non dura per sempre, e Tom mise alla prova la sua una volta di troppo. Da qualche parte, nel tragitto in fondo al mare, prima che Capitan Albrecht rianimasse Tom e la sua ciurma dalla morte, è successo qualcosa alle gambe di Tom. Fortunatamente, non tutti i morti sono stati rianimati, e Piccolo Tom, con le parti non usate, ha potuto costruire un "guscio" e "indossarlo". Non abbiate paura dei possenti bruti, abbiate invece dei piccoli uomini vendicativi!



Canniere – Gunther Occhio Fantasma

Un pirata tedesco con un'inclinazione per la polvere da sparo: la prematura morte di Gunther è giunta dal cielo stesso. Mentre la sua nave era inseguita dalla *Rosa Maledetta*, si arrampicò sulla cima dell'albero maestro per vedere meglio. Un fulmine lo colpì e l'albero maestro si infranse insieme a Gunther. Con l'albero andato e la nave in fiamme, la *Rosa* la catturò facilmente. Una volta rianimato, Gunther si unì abbastanza facilmente al Capitano Albrecht, ma la sua struttura scheletrica è tuttora devastata da spasmi incontrollati, dono permanente del fulmine che lo ha colpito. Ciononostante, rimane un micidiale tiratore (anche se non certo furtivo), e ogni tentativo di chiamarlo "Ginocchia Tremanti" porta come risultato un'immediata esecuzione.



Quartiermastro – Patchwork Porter

La smemoratezza non è certamente il tratto più peculiare del quartiermastro, ma "Patchwork" Porter smarrisce regolarmente la lista di carico, il libro di bordo e qualsiasi altra cosa che non gli sia inchiodata addosso. Si è giunti al punto che, quando Capitano Albrecht fece notare che "perderebbe anche il suo braccio se non ce l'avesse attaccato" alcuni ingegnosi membri dell'equipaggio gli rubarono il braccio per fargli uno scherzo. Facile da fare, dato che i membri delle Ossa del Diavolo dormono come morti stecchiti! Ma nessuno si divertì a lungo, Porter si fabbricò un nuovo braccio da solo, rintracciò i burloni e li "fece camminare" fino a casa (un viaggio piuttosto lungo dal centro dell'Atlantico fino alla costa).

Da quel momento Porter ha scoperto che, in realtà, avere un braccio di legno è abbastanza utile come scudo di fortuna ed è facile da riparare. Ha anche cominciato ad attaccarsi altri pezzi e oggetti; la cosa più interessante è la sua scatola del tesoro che tiene sospesa su una catena di fronte a sé, così che non possa mai essere rubata (o smarrita).

Spadaccino – Lo Spettro

A bordo della *Rosa Maledetta* un avatar della Morte stessa serve come primo ufficiale. Lo Spettro è legato a Capitano Albrecht da un empio patto di vendetta contro Davy Jones per offese sia reali che immaginarie. Un tempo le anime affogate attraversavano le lande sul fondo del mare, verso la propria destinazione, come prestabilito dalla Morte. Ma Jones scoprì il potere innato di questi spiriti, e lo prese tutto per sé. Ora che è assente (e non morto, come lo Spettro insiste a dire, nonostante i molti racconti sulla sua scomparsa), la Morte ha un'opportunità per reclamare ciò che le è dovuto.



CONSEGUENZE

di Eric Kelley

Draber si trovava sulla nave sbagliata. Il mare agitato infine separò le due navi agganciate con la furia della tempesta a piena forza, e vide il *Favore della Fortuna* ruotare via, con il suo timone fracassato, giusto dritto nel morso della bufera.

E il povero Draber era, con gli ultimi suoi compagni, ancora bloccato sulla disalberata *Rosa Maledetta*. La nave piena di non morti.

Erano circondati. Alcuni si buttarono in mare. Uno si sparò dritto alla tempia e cadde morto. Draber si trovò solo, circondato da un cerchio di lame e da sorrisi ghignanti. Con gli occhi fuori dalle orbite, combatteva strenuamente, ma nulla sembrava funzionare.

Infine, si ricordò della moneta, il pezzo da otto del tesoro di Davy Jones. Se fosse morto, si sarebbe svegliato nella propria stiva! Si puntò la spada contro il proprio petto e chiuse gli occhi.

“Amico”, disse una voce grave dietro di lui.

Si girò, gli occhi sbarrati alla vista della figura del Capitan Albrecht che si avvicinava verso di lui.

“Troppo tardi,” lo scheletrico capitano lanciò in aria una moneta, che Draber afferrò al volo per riflesso. Albrecht prese la pistola e gli sparò un colpo dritto in testa.

“Non un'altra volta...” Draber gemette, e cadde nel nulla.

La stiva in cui si risvegliò era sporca, e puzzava di alghe marce e sentina. I non morti erano sopra di lui, il Capitan Albrecht e un altro. I loro occhi bruciavano di una luce innaturale.

“Benvenuto nella ciurma, ragazzo-”, disse Capitan Albrecht.

Draber sollevò la propria mano e la guardò con orrore. Era cambiato! Agito le sue dita scheletriche. “Cosa mi hai fatto?”

Albrecht rise. “Ti ho salvato, direi. E mi aspetto più cortesia per gli sforzi di Mastro Spettro qui.”

“Ma perché? Siete dei mostri! Perché mi avete fatto questo?”

Albrecht estrasse la sua spada. “Ricorda alla tua lingua, ragazzo, che in questo momento non hai nessuna moneta.”

Draber osservò la spada puntata vicino al suo occhio.

Degluti.

“Hai ancora la possibilità di essere un pirata, ragazzo. Puoi ancora avere un vita fatta di libertà e vagabondaggi, lontano da ogni costa maledetta. Ma ora dimmi: dove potrebbe essere andato Capitan Pale?”

“Io... io non lo so, signore.”

“Bah!” Albrecht tirò indietro la spada come se lo volesse colpire.

“No! Lo giuro!” Draber alzò la sua mano scheletrica. “Io sono solo un marinaio! E nemmeno da due settimane! Siamo salpati da Nassau, ma questo è tutto quello che so!”

Albrecht mantenne per un attimo la sua posizione, gli occhi socchiusi. Rinfoderò la spada e lanciò una maledizione. “Una mano sfortunata. Bah!”

“Così ha voluto il destino,” disse la figura scura dietro ad Albrecht.

“Proprio così, Mastro Spettro. Com'è messo l'albero di trinchetto?”

“Ripescato e sistemato. La tempesta non durerà ancora a lungo. La sento morire.”

Albrecht sogghignò. “Bene così. Potremo dunque a breve rincontrare Pale ancora una volta.”

“Sì” mormorò Draber. “Dopo aver visto Davy Jones morire, vuole il tesoro per sé ora.”

Tutti si fecero silenziosi, e la nave si incrinò. Fuori i fulmini dividevano l'aria e tuonavano intorno alla nave.

Albrecht si sporse in avanti. “Cosa?”

“Emh, perdonatemi padrone, signore, ma Capitan Pale voleva la vostra parte del tesoro di Jones...”

“Lo so questo, piccola pulce incompetente! Che cosa hai detto a proposito della morte di Jones?”

Draber provò a leccarsi le labbra, quando realizzò che non ne aveva più uno.

“Bene, signore, si tratta di questo...” e gli narrò il racconto di Capitan Pale, della sua fuga dall'*Olandese Volante* e della sua scomparsa ad opera del vulcano.

Quando ebbe finito, il Capitano e lo Spettro rimasero silenziosi come tombe.

“Ti avevo detto che non era morto,” disse lo Spettro.

“Bah! Quando è accaduto questo, Signor Draber?”

“Io... io non lo so, signore. Capitan Pale non ha mai detto quando.”

Albrecht grugnì.

Lo Spettro disse, “Non è mai passato attraverso il mio regno.”

Albrecht battibeccò, “Va bene, ma ha ammiccato alla tua cappa una volta di troppo, e quando lo abbiamo visto l'ultima volta, Giove stesso aveva infilzato l'*Olandese* con una freccia dopo l'altra. Venne fatta a pezzi e affondò, bruciando per sempre.”

Draber esclamò, “Giove!”

Albrecht grugnì. “Mai imbrogliare le carte contro un dio maggiore, Signor Draber. O almeno, non farti prendere,

ahahah! Ora, Mastro Spettro, se lui non è morto, come può il suo tesoro trovarsi qui? E come mai l'Abisso è spalancato? Umh? Mi sai rispondere?"

Lo Spettro non disse nulla. Si limitò a guardare in cagnesco. Albrecht scosse la testa. "No, c'è più di quello che è stato detto. Due equipaggi hanno visto Jones morto o almeno l'Olandese distrutta. Ah, ora si fa più interessante, eh? Distrutta senza superstiti. Hmm." Il Capitano Albrecht divenne pensieroso per un momento. "Ho la sensazione che qualcuno si stia prendendo gioco di noi, ragazzi. E le Ossa del Diavolo non sono degli sciocchi."

Lo Spettro disse: "Non si può negare che questo sia proprio il tesoro di Jones. Il potere in queste monete è reale."

"Sì," disse Albrecht "Bene, continueremo per la nostra strada, raccoglieremo la nostra parte e tutto quello che troveremo. Incontreremo Pale un'altra volta e un'altra volta ancora se

sarà necessario. Ma cerchiamo di mantenere le orecchie aperte. Quando la tempesta si sarà placata, tratteremo una rotta per Atlantide"

Lo Spettro annuì. "Agli ordini, signore."

"Atlantide!" Esclamò Draber. Chiuse la bocca quando lo guardarono.

Albrecht disse, "E trova un incarico per quest'uomo. Ha l'aspetto di una vedetta."

"Sì, signore," rispose ancora lo Spettro.

"Benvenuto a bordo della *Rosa Maledetta*, amico," disse Albrecht.

"Sentiti a casa." Il capitano lasciò cadere una moneta di fronte a Draber, e lasciò la stiva.

La moneta ruotò, fino a fermarsi con un tintinnio. Draber la raccolse sentenziando: "Qualsiasi porto è buono in una tempesta."



RIEPILOGO DELLE REGOLE

Preparazione

Ogni giocatore posiziona 4 Marinai in ogni Zona della propria nave che contiene i seguenti Obbiettivi: Sartame, Albero Maestro e Timone.

Turno di Gioco

1. **Preparare gli Eroi** – Dai 1  ad ogni Eroe che si trova In Riserva.

Rimuovi tutti i . Gira tutti i tuoi  dal lato .

2. **Sparare con il Cannone** – Il tuo Cannone esegue un Attacco:



CANNONE

Puoi bersagliare qualsiasi Zona a bordo. Non puoi danneggiare Obbiettivi, a meno che non siano le Creature Marine.

 4  +  Special

3. **Schierare la Ciurma** – Posiziona 2 Marinai in ciascuno dei tuoi Punti di Raccolta. Posiziona 2 Nostromi in uno dei Punti di Raccolta a tua scelta.

4. **Attivare la Ciurma** – Ogni tuo Marinaio e ogni tuo Nostromo esegue un Attacco:



MARINAIO

Se c'è un Nostromo nella Zona del Marinaio, il suo attacco colpisce con 3+

 1  +  1



NOSTROMO

 1  +  1

Quindi avanza tutti i tuoi Marinai e i tuoi Nostromi in linea retta di 1 Zona verso il Punto di Raccolta nemico di fronte a quello in cui sono stati schierati.

5. **Schierare gli Eroi** – Posiziona ogni tuo Eroe Fuoribordo in un tuo Punto di Raccolta. Se il numero dei tuoi Eroi Schierati sommato a quello dei tuoi Segnalini Uomo Morto è minore di 3, schiera un Eroe In Riserva in uno dei tuoi Punti di Raccolta fino ad arrivare a 3 (ognuno in una Zona differente).

6. **Attivare gli Eroi** – Attiva ognuno dei tuoi Eroi Schierati. Ogni Eroe può fare 3 Azioni. Ogni Azione può essere un Attacco o un'Abilità tra quelle elencate sulla propria carta (pagando il costo in ) o un Movimento di 2 Zone (un'Azione Sartame può sostituire 1 Zona di movimento).

7. **Scatenare il Kraken!** – Se il Kraken non si trova sulla plancia di gioco, tira 2 dadi. Se il risultato è uguale o minore al valore della Riserva del Kraken di entrambe le fazioni, posiziona il Kraken sulla mappa. Se il Kraken si trova sulla plancia di gioco, attivalo come descritto nella sua carta.

8. **Pescare Carte Marea** – Puoi scartare un qualsiasi numero di Carte Marea dalla tua mano se lo desideri. Quindi pesca tante Carte Marea fino a raggiungere il limite massimo di 3 carte in mano.

Movimento

Le miniature **non** si possono mai muovere in diagonale, in Zone contenenti nemici o Punti di Raccolta nemici, o in Zone Fuori dal Ponte.

Attacco

Scegli una Zona nel vostro Raggio di Attacco e tira il numero di Dadi indicato sulla scheda. Ogni risultato uguale o maggiore al numero Per Colpire sarà un Colpito. I Colpi vengono assegnati ai nemici nella Zona bersaglio seguendo questo ordine:

1. Marinai 2. Nostromi 3. Eroi 4. Obbiettivi

Bottino e Saccheggio

Ogni volta che un Eroe mette KO un Marinaio o un Nostromo con un Attacco, riceve 1 . Ogni volta che un Eroe mette KO un Eroe nemico con un Attacco, ottiene tutte le  di quell'Eroe. Un Eroe può avere sulla propria scheda al massimo 8  in ogni momento. Quando un Eroe è messo KO o finisce Fuoribordo perde tutte le sue .

Vittoria

Mettendo KO gli Obbiettivi, come le parti del ponte e le creature marine, si ottengono Punti Vittoria, Monete, e vantaggi nella partita. Il primo giocatore che accumula 6 Punti Vittoria vince la partita!

Condizioni dell'Eroe - Tutte le Condizioni dell'Eroe vengono rimosse alla fine della sua Attivazione.



ACCECATO: l'Eroe ha un -1 Per Colpire.



STORDITO: l'Eroe perde 1 Azione.



RALLENTATO: l'Eroe può effettuare solo 1 Azione di Movimento.



MUTO: L'Eroe non può usare Attacchi, Abilità o Risposte che costano .



SANGUINANTE: l'Eroe prende 1 Danno ogni volta che compie 1 Azione.