





SEQUENZA DI GIOCO

1. Pescaggio
2. Movimento 2d6 -4
3. Affiancamento
4. Assalto

Tabella NAZIONALITA'

1D6	Attributo	
1-2	Potere Marittimo	+1 M
3-4	Gigante Industriale	+1 C
5-6	Potere Terrestre	+1 E

Tabella FLOTTA

1D6	Attributo	Bonus
1-2	Incursione	+1 M
3-4	Guerra	+1 C
5-6	Invasione	+1 E

Tabella NAVE

1D6	Attributo	Bonus
1-2	Albero aggiuntivo	+1 M
3-4	Cannone aggiuntivo	+1 C
5-6	Equipaggio addizionale	+1 E

Tabella CAPITANO

1D6	Attributo	Bonus
1-2	Viaggiatore	+1 M
3-4	Distruttore	+1 C
5-6	Spaccone	+1 E

Tabella EQUIPAGGIO

1D6	Attributo	Bonus
1-2	Perfetti Marinai	+1 M
3-4	Combattenti Agguerriti	+1 C
5-6	Esaltati	+1 E

Tabella ATTRIBUTO CASUALE

1D6	Attributo
1-2	Movimento
3-4	Cannone
5-7	Equipaggio

Le Palle a Mitraglia ottengono un +1 al lancio del dado.
 Le Palle Incatenate danneggiano automaticamente il valore di Movimento.
 Ogni Nave che è ridotta a -2 nel valore del Cannone esplose ed affonda.

Tabella AFFIANCAMENTO

2D6	Effetto
1-4	Nessun Danno
5-6	-1 Random
7-8	-2 Random
9+	-2 a scelta

Sottraete 1 dal lancio del dado per ogni spazio oltre 2 caselle di distanza.
 Aggiungete al lancio di dado il valore offensivo dei Cannoni della Nave attaccante.
 Le Palle Normali ottengono un +1 al risultato del dado.