

TABLAS DEL MAPA DE BLACKBEARD DE AH PARA IMPRIMIR Y PEGAR ENCIMA DE LAS ORIGINALES EN INGLÉS

| COMBATE | 13.61 |
|--|-------|
| Fuerza del Pirata = Habilidad+Fuerza de Combate. | |
| Diferencia entre el modificado DR¹² = Puntos de daño. | |
| El vencedor sufre 1 punto de daño. | |
| La tirada más alta sin modificar determina si la batalla sigue. | |
| Cada punto de daño una tirada dr⁶ para posibles heridas del Pirata / KC. | |
| <input type="checkbox"/> = herida. D&R modifica todos los DR ¹² con -2. | |

| ESCORBUTO | 17C |
|--|-----|
| Ataca a Piratas / KC del jugador que mueve en el mar y en todas las Zonas de tránsito . | |
| -1 a la Fuerza de Combate | |
| -2 a Tabla Estado de Tripulación | |
| <input type="checkbox"/> : Capitán / KC es afectado | |
| <input type="checkbox"/> : Mueren los rehenes | |
| En siguientes Sucesos Aleatorios se repite el proceso: | |
| Dos <input type="checkbox"/> matan al Pirata / KC. | |

| EVASIÓN | 5.24 |
|--|------|
| Goleta dr⁶ > velocidad de KC / Barco de Guerra = Evasión en hex. costero. | |

| INTENTO DE MOTÍN | 12.3 |
|--|------|
| Se requiere cuando el marcador Estado Tripulación señala "0" o el DR¹² es < que dicho marcador. | |
| dr⁶ < Liderazgo: Sobrevive al motín y el marcador Estado Tripulación pasa a "6". | |
| dr⁶ = Liderazgo: Retirado con Valor Neto escondido. | |
| dr⁶ > Liderazgo: Abandonado en una isla desierta. | |

| SUCESOS ALEATORIOS | 17 |
|--|----|
| Intercepción automática de Pirata en mismo hex / Zona tránsito (8.52). | |
| Los Piratas bloqueados sufren un -1 en Tabla Estado Tripulación (14.3). | |
| El Escorbuto empeora (17C2). | |
| Barco Guerra / KC sobre hex. "→" puede entrar en Zona tránsito (8.6). | |

AJUSTES EN EL MARCADOR DE ESTADO DE TRIPULACIÓN 12.2

- +1 Escapar de un Bloqueo (14.3)
- +1 Torturar un Rehén (9.73)
- +1 Entrar en Refugio Seguro con bodegas llenas (10.4)
- +1 Por cada D&R (9.8)
- +1 Por cada 100 Doblones de botín vendido que incremente el Valor Neto (10.2)
- +2 Ganar un Duelo (19.4)
- +3 Saquear un Puerto (15.5)
- 1 Sobrevivir a un intento de Motín (12.31)
Excepción: El nivel pasa a "6"
- 1 Declinar un intento de apresamiento tras revelarse su nacionalidad (9.6)
- 1 En Puerto Bloqueado *
- 1 Por punto de daño en combate soportado (No por Escorbuto) (13.7)
- 1 Por rehusar mandato D&R (9.7, 9.82)
- 1 Por herida menor del Capitán o Escorbuto (13.712, 17C)
- 2 Por Escorbuto a bordo * (17C)
- 2 Por lisiamiento del Capitán (13.713)
- 3 Por huir de un Duelo (19.4)

* Repitiéndose en cada "Suceso Aleatorio"

NOTORIEDAD

11

Presa capturada: + Nivel de Crueldad.

Presa capturada dañada: + 2 x Nivel de Crueldad.

Ganar Valor Neto al vender botín: +Ganancia dividida por 100

Rehén: + 5

Ataque a Puerto: + Factor de defensa del Puerto.

Saqueo del Puerto: + 2 x Factor de defensa del Puerto.

Escapar de una batalla contra un Barco de Guerra / KC: + 5

Hundir un KC: + Fuerza de Combate que muestre el KC.

Ganar un Duelo: + Factores de Resistencia y Duelo de su rival.

REHENES

9.71

Núm. de rehén + Defensa del Mercante + modificador Océano ≥ 10 = Rehén.

Modificador Océano: Costa del Oro -2 Océano Índico -1 Atlántico Norte +1

TORMENTAS

9.31

Alcance: 3 hexes de radio (incluyendo centro).

Retirar todos Barcos Guerra / Mercantes.

Costero: Velocidad dañada en un DR¹².

Mar o Carenando: Velocidad dañada en un dr⁶.

Anclado: Sin efecto.

| | |
|--------------------------------------|-------------|
| TORTURA | 9.73 |
| $dr^6 >$ Crueldad: Sin efecto | |
| $dr^6 \leq$ Crueldad: Información | |
| $dr^6 <$ Crueldad: Rehenes mueren | |
| Rescate = $dr^6 \times 100$ Doblones | |

| | |
|--|------------|
| ZONAS DE TRÁNSITO | 8.6 |
| Las Zonas de tránsito requieren la máxima capacidad de movimiento | |
| Un KC / Barco Guerra en hex "↗" necesita un Suceso Aleatorio para entrar | |
| Piratas / KC deben entrar en un puerto antes de reentrar en misma Zona tránsito | |
| Un Evento de Escorbuto (17C) aplica en todas las Zonas de tránsito | |
| La Interceptación requiere un Suceso Aleatorio (8.52) o que salga una carta con una Línea de Acción "Barco de Guerra intercepta al Pirata más notorio" | |

| | |
|---|-------------|
| BARCOS DE GUERRA | 6.34 |
| "Mover Barco de Guerra": Mover cada Barco de Guerra \leq velocidad o sacar nuevo Barco | |
| "Interceptar al Pirata más notorio": Retirar todos los Barcos Guerra y sacar 1 para interceptación | |

| GOBERNADORES Los Barcos de Guerra pueden entrar en un puerto de su nacionalidad para desalojar Piratas | | | | | |
|---|-----------------------------------|--|--|----------------------|---|
| PUERTO | ENTRADA | VENDER BOTÍN | D&R CONSECUENCIAS | REPARACIÓN | PATENTE DE CORSO |
| Pro-Pirata | KC NA | Recibe el 110% del valor Soborno: $dr^6 \times 100 =$ Refugio Seguro | Sacar Gobernador (10.221) Anti: Sacar otro y retirar el Pro Pro: retirar el sacado | Pirata repara 2 | $dr^6 \times 50$ |
| Anti-Pirata | Piratas NA Excepto para atacar | — | — | KC repara 2 | — |
| Neutral | Todos pueden entrar | Soborno: $dr^6 \times 100 =$ Gobernador sacado para Refugio | Sacar Gobernador Anti: Permanece el sacado | Pirata / KC repara 1 | $dr^6 \times 100$ |
| Refugio Pirata | KC NA sin Escuadrón (14.31) | Recibe el 80% del valor | Mandato (10.22) | Pirata repara todo | — |
| Refugio Seguro | Depende del Gobernador | Recibe el 120% del valor | Pérdida de Refugio Seguro si se saca un Anti; Retirar el Pro | Pirata repara todo | Gratis para un Pro $dr^6 \times 50$ para Neutral |
| Los Gobernadores Pro-Piratas ya usados se retiran del juego, los Anti-Piratas vuelven al vaso opaco | | | | | |

| | |
|--|-------------|
| INTERCEPTACIÓN | 8.51 |
| Modificador de Velocidad del Pirata + dr^6 | |
| Si $>$ dr^6 de KC / Barco de Guerra = Escapa | |

| | | |
|---|-------------|--------------------------------|
| MERCANTES | 9.61 | Sacar 6 al principio del juego |
| "Retirar impares / pares": Sacar un Mercante | | |
| Combate Pirata + Velocidad + Habilidad - Defensa Mercante = N° Ataque | | |
| $DR^{12} \leq$ N° Ataque = Presa; retirar Mercante | | |
| $DR^{12} >$ N° Ataque +1 (o +2) = Daños en el Pirata de 1 (o de 2); el Mercante permanece. | | |
| $DR^{12} >$ N° Ataque +3 = El Mercante escapa; retirar el Mercante | | |
| Si el DR^{12} es el DOBLE que la presa y no sufre daños = posibilidad de nuevo barco (9.64) | | |