

Black Sails: the Golden Age of Piracy

Introduzione

Lo scopo di questo documento è presentare il tech tree relativo alle Bandiere Nere di Nassau (Pirati), una delle fazioni del videogioco “Black Sails: the Golden Age of Piracy”, prototipato nel precedente documento col nome di “Warships”.

In particolare viene sviluppato il tech tree pre-partita (che da adesso in poi chiamerò Strategy Tree) che permette di personalizzare la propria flotta a seconda delle strategie dei vari capitani, utilizzando una certa quantità di punti.

Prima di iniziare con i dettagli relativi agli Strategy Tree, viene presentata l’Errata Corrige del documento di gioco fornito precedentemente, in modo tale da allineare i due documenti.

L’ispirazione e molti dei riferimenti sono relativi alle 3 stagioni della serie TV “Black Sails” (con relativo rischio spoiler!) e alle leggende dell’età d’oro della pirateria.

Errata Corrige

In questo capitolo vengono rapidamente fornite le correzioni rispetto al documento di gioco precedentemente consegnato:

- Come già precedentemente specificato, il nome del gioco cambia in “Black Sails: the Golden Age of Piracy”
- Le fazioni sono 3 (Pirati, Inghilterra, Spagna) invece di 2 (gialli, blu)
- Le due formule relative a Attacco e Difesa hanno un elemento in più che si va a sommare: Modificatori di Strategia (Ms)
- Il “Raggio di rivelamento” viene ora denominato “Raggio visivo” e determina se una nave è fuori dalla nebbia di guerra (visibile) o dentro di essa (nascosta)
- Regola aggiuntiva - Con “rivelamento” si intende il riconoscimento di una classe di nave avversaria; una nave non rivelata è considerata fuori dal Raggio visivo (per determinare l’Attacco)
- Le 5 classi base di navi sono le seguenti (in ordine di costo): Sloop’o’war, Fregata di Prima Linea, Fregata Cannoniera, Man’o’war, Galeone da Guerra. Esse valgono per tutte e 3 le fazioni
- Regole aggiuntiva: le classi di navi sono divise in due categorie: leggere (3 o meno stazza) e pesanti (4 o più stazza)
- L’abilità passiva “Ricognitore” della Sloop’o’war diventa: “Ricognitore: Il Raggio visivo di questa nave aumenta di 1”
- L’abilità passiva “Inarrestabile” del Galeone da Guerra diventa: “Armata: La nave è munita di cannoni posteriori che fanno la metà del danno nominale della nave”
- Regola aggiuntiva - Una nave non può avere due abilità con lo stesso nome

- Regola aggiuntiva - Ambienti Ostili: oltre alla tempesta, esistono altri ambienti ostili come le paludi, le secche ecc; non sono discusse in questo documento
- Regola aggiuntiva - Un giocatore non conosce lo Strategy Tree dell'avversario

Strategy Tree

Lo Strategy Tree è un tech tree che può essere modificato e personalizzato solamente prima di iniziare una partita. I punti totali a disposizione per utilizzarlo sono 30. Se esistesse una modalità campagna o multiplayer, questi punti si guadagnerebbero con un sistema di leveling / esperienza (ad esempio 12 punti dalla campagna e 18 punti dal multiplayer per ogni fazione).

Le strutture degli Strategy Tree di ogni fazione sono praticamente identiche, ma i vari slot (bonus) vanno ad intaccare aspetti diversi.

Gli slot sono di 4 categorie diverse (rappresentate da anelli di esagoni): le prime 3 danno alla flotta dei vantaggi specifici (abbordaggi, uso degli ambienti ostili ecc); l'ultima mette anche a disposizione nuove abilità e navi speciali.

Le abilità speciali non sono assegnate ad una nave: sono utilizzabili direttamente dal giocatore senza nessun costo, ma una volta per partita; le navi speciali sono invece navi di classi esistenti con un bonus di +1 a tutte le statistiche (tranne la stazza) ed un costo delle abilità attive pari a 2 invece che 3. Si può avere al massimo un'abilità speciale o una nave speciale: se sono stati messi punti in più di uno di questi slot, la scelta viene fatta a inizio partita.

I 4 anelli rappresentano:

1. I consigli dei *Capitani* (anello al centro)
2. *La Strategia* da seguire (anello rosso)
3. *La Tattica* da adottare (anello blu)
4. *Le Conseguenze* sulla flotta dovute a esigenze o abilità dei pirati (anello esterno)

I primi punti andranno messi nell'anello più al centro. Per accedere ad un bonus di una categoria superiore è necessario aver messo almeno un punto almeno uno degli slot dell'anello precedente adiacente ad esso ed un minimo di 6 punti totali sempre nell'anello precedente.

Il grado massimo di tutti i bonus (ovvero il massimo numero di punti spendibili in uno slot) nei primi 3 anelli è 3; per acquisire un bonus dell'ultimo anello basta invece 1 punto.

Nella presentazione degli Strategy Tree della fazione, a seconda dei punti messi nei vari slot, va considerato il numero giusto tra quelli separati da "/" (es: in 10/20/30, se si mettono 2 punti, il numero considerato è il secondo, ovvero 20).

Per concludere, tutti i valori delle probabilità sono considerati come si stesse sempre usando un d6 (per essere allineati all'altro documento) quindi, in alcuni casi, potrebbero risultare non perfettamente bilanciate (es: 33% di probabilità equivale a considerare successo 5 e 6 nel d6).



Bandiere Nere di Nassau (Pirati)

Lo Strategy Tree della fazione dei Pirati   composto da 4 “aree”, ognuna basata su caratteristiche diverse:

1. In alto a sinistra: intelligenza anche fuori dal campo di battaglia
2. In alto a destra: esperienza per ogni situazione
3. In basso a destra: spietatezza pi  il nemico   vicino
4. In basso a sinistra: forza della ciurma

Di seguito vengono presentati i singoli bonus dello Strategy Tree (a partire dallo slot pi  in alto a sinistra di ogni anello, seguendo il senso orario).

- 1° Anello

1. **Capitan John 'Jack' Rackham:** 16/33/50% di probabilità che quando si vuole riparare una nave in un porto, si possa riparare un altro danno dello stesso tipo
2. **Capitan James 'Flint' McGraw:** Puoi assegnare l'abilità "Kit di riparazione" a 1/2/3 navi a tua scelta ad inizio partita
3. **Capitan Charles Vane:** Puoi assegnare l'abilità "Abbordaggio" a 1/2/3 navi a tua scelta ad inizio partita
4. **Capitan Edward 'Barbanera' Teach:** Puoi assegnare l'abilità "Comando" a 1/2/3 navi a tua scelta ad inizio partita
5. **Capitan Edward 'Ned' Low:** Quando una tua nave danneggia statistiche di una nave avversaria almeno 5/4/3 volte con successo, ricarica una delle sue abilità attive
6. **Capitan Long John Silver:** Quando si vuole acquisire un potenziamento in un porto, ne vengono presentati 2/3/4 tra cui scegliere (possono presentarsi più potenziamenti uguali)

- 2° Anello

7. **Inganno:** 16/33/50% probabilità di annullare una riparazione di una nave avversaria in uno stesso porto di una tua nave
8. **Conoscenza:** La classe di 1/2/3 navi avversarie viene rivelata ad inizio partita
9. **Esperienza:** 50/66/83% probabilità (invece che 33) di evitare danni alle statistiche nei primi 1/2/3 turni che si entra in un ambiente ostile con una nave (la probabilità va calcolata ogni turno; questo bonus si resetta quando si esce da quell'ambiente)
10. **Posizionamento:** All'inizio della partita puoi posizionare le tue navi anche alla riga numero 6/7/8
11. **Forza:** Il danno dell'attacco delle tue navi nei confronti delle navi avversarie a contatto aumenta di 1/2/3
12. **Resistenza:** La difesa delle tue navi nei confronti delle navi avversarie a contatto aumenta di 1/2/3
13. **Ferozia:** 16/33/50% probabilità di riparare 1 integrità ogni volta che una tua nave fa danno
14. **Terrore:** La difesa delle navi avversarie distanti fino a 2 tile dalle tue navi diminuisce di 1/2/3 (solo un effetto alla volta per nave nemica)
15. **Violenza:** 33/66/83% probabilità di riparare 3 integrità ad una tua nave che ha distrutto una nave avversaria
16. **Rispetto:** 16/33/50% probabilità di riparare 1 integrità ogni volta che una tua nave subisce danno (se la nave viene distrutta prima di poter curare il danno, questo bonus non ha effetto; non si attiva nel caso di danno minimo o di striscio)
17. **Carisma:** 16/33/50% probabilità di poter acquisire un secondo potenziamento al porto (massimo 1 volta per porto)
18. **Astuzia:** La classe di 1/2/3 navi non viene rivelata al primo contatto visivo (o quando si attiva "Conoscenza")

- 3° Anello

19. **Sabotaggio:** 16/33/66% probabilità di fare 1 danno ad una statistica (come l'abilità "Abbordaggio") quando una nave avversaria entra in un porto dove è presente anche una tua nave
20. **Alleati:** 16/33/50% probabilità di fare 1 danno all'integrità quando una nave avversaria entra in un porto (non è necessaria una tua nave nel porto)
21. **Sopravvivenza:** 33/50/66% di probabilità che l'abilità "Kit di riparazione" possa essere ri-usabile (prima della ricarica al porto)
22. **Via di fuga:** 50/66/83% probabilità di poter usare tutta la manovrabilità nei primi 1/2/3 turni che si entra in un ambiente ostile con una nave (questo bonus si resetta quando si esce dall'ambiente ostile)
23. **Rifugio:** +1/2/3 difesa quando una tua nave viene attaccata per la prima volta all'interno di un ambiente ostile (questo bonus si resetta quando si esce dall'ambiente ostile)
24. **Giusto momento:** +1/2/3 attacco quando una tua nave attacca per la prima volta all'interno di un ambiente ostile (questo bonus si resetta quando si esce dall'ambiente ostile)
25. **Determinazione:** Se una nave avversaria a contatto con una tua nave si muove, anche la tua nave può muoversi/ruotare utilizzando fino a 1/2/3 manovrabilità da quella restante
26. **A nuoto:** L'abilità "Abbordaggio" può essere usata a 2/3/4 tile di distanza (invece che 1)
27. **Piedi saldi:** La difesa delle tue navi aumenta di 1 per ogni nave avversaria entro 3 tile per un massimo di 1/2/3
28. **Paura:** L'abilità "Comando" riduce di 1/2/3 la difesa delle navi nell'area di effetto fino alla fine del turno
29. **Carica:** L'attacco delle tue navi aumenta di 1 per ogni nave avversaria entro 3 tile per un massimo di 1/2/3
30. **Nessuna pietà:** 66/83/100% probabilità che i colpi di striscio facciano 1 danno all'integrità (invece che 50%)
31. **Sangue:** 33/66/83% probabilità di aumentare permanentemente di 2 la potenza di fuoco di una tua nave dopo che ha distrutto una nave avversaria
32. **Esempio:** 33/66/83% probabilità di aumentare permanentemente di 1 la manovrabilità di una tua nave dopo che ha distrutto una nave avversaria
33. **Ricompensa:** 33/66/83% probabilità di rigenerare 3 manovrabilità di una tua nave dopo che ha distrutto una nave avversaria
34. **Storie:** 16/50/83% probabilità che una tua nave casuale guadagni +1 difesa e attacco fino alla fine del prossimo turno, quando una nave avversaria entra in un porto
35. **Oltre le armi:** 33/66/100% probabilità che venga riparata 1 integrità quando si entra in porto
36. **Asso nella manica:** I critici riducono di 1/2/3 la manovrabilità della nave avversaria colpita fino alla fine del prossimo turno dell'avversario

• 4° Anello:

37. **Colonial Dawn (nave speciale):** Sloop'o'war
38. **Idelle:** Per ogni turno che una nave avversaria rimane in un porto, si ha accesso ad una informazione del nemico (es: classi di nave non rivelate, potenziamenti attivi, bonus dello strategy tree ecc)
39. **Maroon Queen:** Nei porti è possibile riparare 2 statistiche
40. **Ben Gunn:** Le tue navi hanno +1 Integrità
41. **Walrus (nave speciale):** Fregata cannoniera
42. **De Groot:** Le tue navi hanno +1 Raggio visivo
43. **Billy Bones:** Ogni tua nave può subire al massimo 1 critico per partita
44. **Hal Gates:** Se in un turno una tua nave non attacca o non usa abilità, ha +1 manovrabilità
45. **Il sacrificio (abilità speciale):** Le tue navi non usano manovrabilità per attaccare o usare abilità questo turno.
46. **Albinus:** 83% probabilità che l'abilità "Abbordaggio" faccia anche un secondo danno alle statistiche (sempre da tirare col d6)
47. **Ciurma di Albinus:** L'abilità "Abbordaggio" fa anche 1 danno all'integrità
48. **Mr. Scott:** Le tue navi riducono di 1 qualsiasi malus all'attacco e alla difesa causato da un'abilità o un effetto
49. **Queen Anne's Revenge (nave speciale):** Man'o'war
50. **Sperone (Pesanti):** Tutte le tue navi pesanti hanno l'abilità "Sperone: se la prua di questa nave si trova a contatto con una nave avversaria e ti sei già mosso in questo turno, infliggi 2 danni alla corazza e 1d3+2 danni all'integrità"
51. **Fiamme:** Le Sloop'o'war hanno l'abilità "Nave incendiaria: trasforma questa nave in una nave incendiaria; usare questa abilità fa completare il turno di questa nave" - Nave Incendiaria: mantiene le statistiche della nave precedente con 0 potenza di fuoco e gittata; perde le sue vecchie abilità e guadagna: "Senza timoniere (passiva): questa nave può ruotare al massimo di 45° in un turno" e "Esplosione: questa nave infligge 2 danni alla corazza e 4d3 danni all'integrità ad una nave a contatto; questa nave viene distrutta"
52. **Sperone (Leggere):** Tutte le tue navi leggere hanno l'abilità "Sperone: se la prua di questa nave si trova a contatto con una nave avversaria e ti sei già mosso in questo turno, infliggi 1 danno alla corazza e 1d3 danni all'integrità"
53. **Fancy (nave speciale):** Fregata di prima linea
54. **Meeks:** Le tue navi hanno +1 manovrabilità quando sono danneggiate
55. **Dobbs:** 83% probabilità di confermare un critico (invece di dover paragonare il tiro del d6 dell'avversario con il tuo)
56. **Dooley:** E' possibile ritirare il dado per qualsiasi effetto fallito (massimo una volta per effetto)

57. **La leggenda:** Il tuo avversario non può attaccare né usare abilità attive delle navi il prossimo turno
58. **Jacob Garrett:** Le tue navi al porto non possono essere attaccate finché non attaccano o usano un'abilità
59. **Madi:** 50% probabilità di ricaricare l'abilità di una tua nave quando entra in un porto
60. **Anne Bonny:** 50% probabilità di evitare qualsiasi effetto avversario in un porto