

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

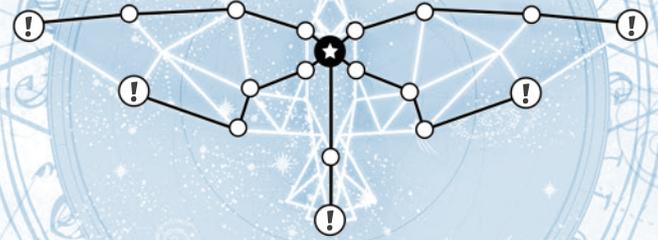
Sapevi che avresti lasciato la tua posizione a bordo della nave prima o poi; l'hai sempre saputo. Una volta conclusa l'avventura, non ti resta che ____ (4) ____ inutile a ricordo di essa. Cedi subito quell'oggetto in cambio di un passaggio fino alla dimora della tua infanzia. La vita che segue è noiosa e prevedibile, e, pur se priva dei pirati e della loro compagnia, sembra anche priva di significato. Trascorri i tuoi ultimi anni scrutando l'oceano con malinconia, chiedendoti se sarebbe potuta andare diversamente. Quando arriva la tua ora, a seguito di una lunga battaglia con ____ (3) ____ feroce, lasci dietro di te un retaggio di amarezza e di potenziale sprecato. La tua famiglia ti seppellisce accanto alla tomba del capitano ____ (2) ____, sapendo da sempre della vostra scandalosa relazione segreta.

⚠️⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Per tutta la vita hai viaggiato alla ricerca di qualcosa. La vita da pirata ti ha finalmente rivelato cosa cercavi. Una volta finito il tuo periodo di servizio sulla nave, vendi ____ (4) ____ e organizzi una spedizione con una volenterosa ciurma di ex ____ (1) ____ fino a un'isola misteriosa nei mari del Tramonto meridionali. Laggiù, nel cuore di una giungla, tu e la tua squadra trovate un misterioso tempio abbandonato. Quando entri nella camera al suo interno, i tuoi occhi sono abbagliati dalla luce di uno splendido e gigantesco cristallo che riempie la tua anima di appagamento e soddisfazione: questo è ciò che era tuo destino trovare fin dall'inizio! Il cristallo divora i tuoi pensieri mentre il resto della squadra urla di terrore e cerca di fuggire dal tempio. Lentamente, la camera si riempie di ____ (3) ____ e le porte esterne si sigillano. Mentre gli altri tentano di scappare, inizi a ridere senza riuscire a fermarti: i segreti del cosmo finalmente ti sono stati rivelati.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Sebbene la vita del pirata si sia dimostrata eccessiva per te, ha risvegliato il tuo desiderio di viaggiare. Dopo il periodo passato a bordo della nave, decidi di prendere le mappe, i diari e gli altri ricordi delle avventure che il capitano ____ (2) ____ si è lasciato alle spalle e cerchi di seguire le sue orme. La prosecuzione del suo operato ti riempie di gratificazione e ti conduce infine a erigere una biblioteca in suo nome dove i pirati e gli esploratori di tutto il mondo possono vendere e condividere le mappe da loro disegnate dei luoghi scoperti nel Tramonto. Questo fornisce alla comunità un servizio indispensabile e ti consente di accedere ai luoghi più interessanti che il mondo ha da offrire. Stringi perfino una salda amicizia con ____ (5) ____, di cui col tempo hai imparato ad apprezzare la puzza.



IL PIRATA CERCATORE

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★	★		★	★		
Forza 	★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Caccia 	★		★			✖	✖
Mira 	★			★		✖	✖
Spavalderia 		★	★			✖	✖
Navigazione 	★		★	★			✖

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Una professione che richieda di viaggiare: _____
2. Un nome maschile stupido: _____
3. Un animale: _____
4. Un oggetto da collezionismo da vero pirata: _____
5. Il nome pirata di un altro giocatore: _____

BACKGROUND DEL PIRATA CERCATORE

Esplorare il mondo è sempre stata la mia passione. In gioventù ero ⁽¹⁾ e mi lanciavo in ogni spedizione esplorativa di cui venivo a sapere. Dopo qualche tempo, mi ritrovai a bordo della nave del capitano ⁽²⁾, il temerario esploratore reale che divenne il mio mentore. Imparai molte cose a bordo del suo vascello durante i nostri viaggi in mare, ma alla fine la fortuna ci tradì e la nostra nave fu affondata da ⁽³⁾ gigante. Il Capitano però e giunse il momento di trovare una nuova nave su cui arruolarsi.

Quando mi giunse voce che un capitano pirata stava per veleggiare oltre i Confini dell'Oceano, pensai che il mondo stava per diventare un posto ancora più interessante e che i pirati potevano essere la chiave per accedere alle esplorazioni più emozionanti.

Ora mi ritrovo a bordo di una nave pirata e devo purtroppo ammettere che odio i pirati, odio i loro corpi sudici, la loro completa incuria per la Lingua del Re e soprattutto la loro ridicola ossessione per ⁽⁴⁾. La loro sola presenza inquina quello che doveva essere un epocale viaggio di scoperta personale. Prendiamo ⁽⁵⁾, per esempio. Chi potrebbe sopportare di stare accanto a una persona tanto becera e puzzolente anche soltanto per cinque minuti? Maledetti pirati.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 Ho mantenuto a stento il controllo mentre cercavo di mandar giù un boccone dopo l'altro. Non è stata la cosa peggiore che abbia mai mangiato, ma il pensiero di mettermi in bocca ⁽³⁾ in miniatura ancora in vita mi ha dato il voltastomaco. Indubbiamente i pirati considerano "cibo" le cose più disparate.

Scorte +3.

 Ho seppellito ⁽⁴⁾ proprio come mi hanno detto di fare, contrassegnando il posto con una "X" in modo da ricordarmi il luogo. Tuttavia, la questione non mi è molto chiara: non mi pare abbia molto senso recuperare un oggetto soltanto per gettarlo poi in un buco in un'isola a caso che dubito fortemente visiterò ancora. Oh, beh, comunque non ha molta importanza. Se possedessi troppe cose, probabilmente finirei con un pugnale nella schiena a bordo di questa nave.

Otteni 1 abilità a tua scelta. Tiro ripetuto +1.

 Finalmente ho trovato qualcosa che sembra adatto a me. Mi ricorda quello che il capitano ⁽²⁾ teneva una volta sulla sua nave. Oh, quanto mi manca stare con lui! Le sue mani erano così grandi e forti...

Recupera la carta 25 (Cannocchiale Superiore) dal mazzo delle storie.

 Forse, se faccio un regalo a ⁽⁵⁾, acconsentirà a spostarsi su un'altra amaca. Non ne posso più di sentire la sua puzza dappertutto. Faccio già fatica a sopportare che il resto dell'equipaggio non si lavi.

Tesoro +1 OPPURE malcontento -2.

 A quanto pare ho attirato due nuovi apprendisti pirati. Pensano sia da tipi tosti che io abbia ancora tutti i miei denti... una rarità in mezzo alle canaglie che occupano il vascello. Soltanto il meglio per questa nave, a quanto pare.

Equipaggio +2.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

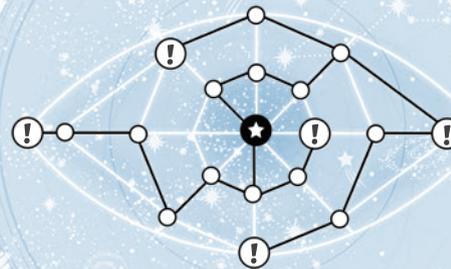
Le tue visioni riguardo (3) non ti hanno mai portato a ottenere più di una manciata di monete. Usando i tuoi risparmi, fai visita a un casinò locale con l'intento di usare le tue doti da veggente per riscuotere grosse vincite. Ci riesci e accumuli una bella fortuna prima che la sicurezza del casinò ti suggerisca che è ora di andare. Ridendo, esci dal casinò con vari sacchi di monete quando un carretto carico di (2) spinto da (1) in fuga ti travolge senza che tu abbia la possibilità di far nulla per evitarlo. Le tue monete si riversano per strada e i passanti si accapigliano per raccogliercle. Quando successivamente il tuo cadavere viene staccato dal carretto, il conducente scuote la testa tristemente. "Che sfortunata", dice, "non l'ha proprio visto arrivare."

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

La maggior parte della gente è schiava del fato e deve giocare la mano che la vita gli serve, ma un pirata con il dono della chiaroveggenza può essere l'artefice della propria fortuna; o meglio, può fare fortuna controllando quali carte vengono distribuite agli idioti che visitano il suo casinò! Pur non avendo mai capito cosa significassero le visioni riguardo (3), hai usato i tesori guadagnati nel corso delle tue scorrerie piratesche per aprire una casa di gioco d'azzardo di grande successo chiamata (4) della Fortuna. Hai anche la possibilità di far fare a (5) degli spettacoli cinque volte alla settimana. Le tue visioni ti consentono di spennare molti polli che si presentano con la speranza di fare il colpo grosso. Forse non sarà un lavoro onesto, ma del resto neanche fare il pirata lo era.

⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Anche se la vita in una ciurma pirata ti aggrada, sei comunque tormentato da una serie di visioni del passato e del futuro. Nella tua mente vedi distintamente (3) che si avvicina sempre di più a te e la cosa non ti dà pace. Un giorno, (5) ti racconta la storia dell'Orribile (1), una nave della marina scomparsa nei dintorni che, a quanto si dice, era carica di tesori reali. Pare che sulla bandiera fosse presente (3) nella stessa identica posizione delle tue visioni! Usando le tue doti, guidi una piccola spedizione alla ricerca del relitto e del suo grandioso tesoro. Le tue visioni si rivelano più accurate e affidabili che mai e riesci a impossessarti di un sontuoso bottino. Dopo aver assegnato a ogni membro della spedizione la sua parte, ti resta più che abbastanza per vivere nel lusso e nei piaceri. Da quel momento in poi le visioni non tornano più e finalmente puoi vivere in pace.



IL PIRATA VEGGENTE

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★		★			✕
Forza			★		★		✕	✕
Caccia		★		★			✕	✕
Mira		★	★		★	★		
Spavalderia		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Navigazione		★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un grosso animale: _____
2. Un oggetto pesante: _____
3. Una professione stimata: _____
4. Un tipo di costruzione: _____
5. Il nome di un uomo famoso: _____

BACKGROUND DEL PIRATA VEGGENTE

Ho trascorso la mia infanzia nel villaggio di un'isoletta governato da mia madre. Grazie al dono della "seconda vista", in diverse occasioni salvò il villaggio dai più svariati pericoli, ed essendo molto amata per questo, nessuno si agitò più di tanto quando anch'io iniziai a dare segno di avere doti da veggente. Ma la vita di un veggente comporta anche molte sfide.

"Non dimenticare", mi disse mia madre un giorno, "che questa è sia una benedizione che una maledizione. Ci sono due visioni a cui un veggente deve sempre fare attenzione: la comparsa di (1) e la comparsa di (2), in quanto sono cattivi presagi per noi." Le sue parole trovarono conferma il giorno che rimase uccisa quando (1) ribaltò un carro carico di (2) che la travolse.

La sua morte divenne un tormento per me e non avendo interesse a governare il villaggio, me ne andai una notte abbandonandolo al proprio destino. Poco dopo mi arruolai a bordo di una nave pirata nella speranza di trovare il mio posto nel vasto mondo.

Viaggiando per mare iniziai ad avere visioni di (3). Che significato possono avere? Spero che le mie avventure mi conducano a una risposta.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

! Ho stretto i tesori tra le mani solo per un secondo e ho subito avuto una visione. Uno di essi mi avrebbe portato piacere, l'altro dolore. Forse i tesori sono ancora legati spiritualmente al vecchio proprietario che da quanto ho capito era (3) ?

Infamia ☠️+1. Guarda 2 carte dalla cima del mazzo dei tesori 🗳️. Ottienine 1 e scarta l'altra OPPURE ottienile entrambe e sventura 🦄+1.

! Le mie visioni mi hanno suggerito di seppellire il tesoro sotto (4). Non avevo idea che le visioni mi avrebbero condotto perfino a una ricompensa più grande. Ricordo che mia madre usava dei sali quando aveva bisogno di "vedere" qualcosa più chiaramente: spero che mi consentano di fare altrettanto.

Recupera la carta 59 (Sali della Visione) dal mazzo delle storie.

! La ciurma ha pensato che fossi pazzo quando mi ha visto saltare in acqua. Non potevano immaginare che avrei riportato indietro con me (5), che lottava per sopravvivere tra le onde. Non so come sia arrivato fin qui, ma lo abbiamo accolto nella ciurma. Le mie visioni mi dicono che sarà bravissimo a lucidare il ponte.

Equipaggio 🧑+1. Infamia ☠️+2.

! Che oggetto affascinante! Possibile che (3) abbia lanciato una magia ancora percepibile su di esso? Prima ancora che lo lanci, l'oggetto vede attraverso i miei occhi e mi dice dove e come colpirà ogni volta.

Recupera la carta 33 (Arpione Tracciante) dal mazzo delle storie.

! Il grande tesoro era lì, proprio come era apparso nella mia visione... ma prenderlo avrebbe potuto causare conseguenze catastrofiche. Forse (3) ci sta conducendo in una trappola? Penso di poter sopportare ogni conseguenza delle mie azioni, ma posso dire lo stesso della mia ciurma? Non c'è certezza nei miei pensieri.

Ogni giocatore ottiene tesoro 🗳️+1 e sventura 🦄+1.

FINALI

!!!=TRISTE

Hai lasciato dietro di te una scia di cuori infranti e prima o poi era destino che ne pagassi il prezzo. Il duca reale ⁽¹⁾ ha seguito le tue tracce per mesi e alla fine ha assalito la tua nave. ⁽⁴⁾ e ⁽⁵⁾ ti consegnano volentieri al duca in cambio di un secchio di occhi di ⁽²⁾. Il duca dichiara che camminerai sull'asse il giorno dopo e, nonostante i tuoi sforzi, tutta la parlantina del mondo non riesce a salvarti dal tuo triste ma prevedibile destino.

!!!=ALLEGRO

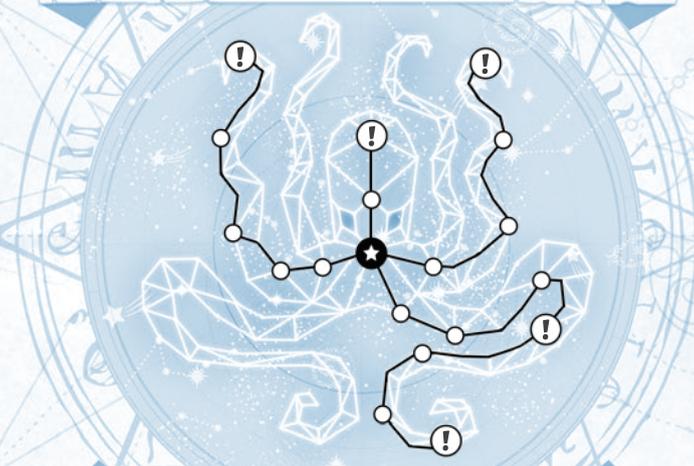
Dopo anni passati a raggirare bersagli facili e gente ottusa, decidi che è ora di restituire qualcosa alla comunità. Usi il bottino che hai accumulato per aprire un istituto chiamato Scuola ⁽³⁾ per Truffatori Dotati, una pregiata istituzione con lo scopo di insegnare l'arte della truffa ai pirati. Dà i suoi frutti, ma si rivela un lavoro frustrante, considerato che quasi tutti i pirati sono assassini analfabeti incapaci di pulirsi persino il proprio ombelico. Ma con un po' di pazienza e di diligenza riesci a sfornare diversi pirati abili e ammirevoli, specializzati nel sottrarre denaro dalle prede più sciocche.

Quando ⁽⁴⁾ e ⁽⁵⁾ sentono parlare della tua stimata scuola, chiedono di potersi iscrivere, ma neghi loro l'accesso ben sapendo che neppure tu puoi fare nulla per renderli pirati raffinati; ovviamente, fai comunque pagare loro la retta di iscrizione visto che ne hanno fatto domanda.

!!!!=LEGGENDARIO

Usi il bottino accumulato nel corso delle tue avventure per acquisire una nave tutta tua che chiami Dolce ⁽³⁾. In qualità di capitano hai la possibilità di usare la tua prontezza di spirito e la tua parlantina sciolta per procurare numerose vittorie alla nave e alla ciurma. Spieghi ai nemici sconfitti quanto in realtà siano fortunati e descrivi loro le orribili violenze che sei in grado di infliggere alle prede meno fortunate usando soltanto una lattina di ⁽¹⁾.

Ben presto, le navi che assali si arrendono senza opporre resistenza. Circolano voci che descrivono te e l'equipaggio della Dolce ⁽³⁾ come demoniaci e spietati predatori in grado di commettere le peggiori atrocità. Sfrutti al massimo la situazione e, quando ti ritiri qualche anno dopo, lo fai dopo aver combattuto soltanto tre volte nel corso della tua illustre carriera.



IL PIRATA TRUFFATORE

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Forza 	★	★				✕	✕
Caccia 		★		★		✕	✕
Mira 	★		★			✕	✕
Spavalderia 	★	★		★	★		✕
Navigazione 	★	★		★			

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un condimento, una minestra o un dolce: _____
2. Un animale buffo: _____
3. Il nome di una persona famosa: _____
4. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
5. Il nome pirata di un altro giocatore diverso da (4): _____

BACKGROUND DEL PIRATA TRUFFATORE

La mamma aveva sempre insistito affinché ricevesti un'istruzione di prima qualità, quindi ovviamente lasciai la scuola e sprecai la quota della retta in rum e bagordi. Non che non apprezzassi il valore dell'istruzione, è solo che sono troppo intelligente per pagare per averla.

Vivendo in strada misi in atto una truffa dopo l'altra, come la Figliastra del Capitano, la Piovra a Sei Carte e il trucco sempre proficuo della gamba di legno riempita di (1) . Ognuna di queste truffe mi procurò notevoli proventi imbrogliando i sempliciotti del mio paese natale. Quando mamma cara morì, soddisfatta e convinta che avessi una mezza dozzina di lauree, un numero imprecisato di certificati di specializzazione e un dottorato in (2) ologia, decisi che era ora di passare a pascoli più verdi.

Quello del pirata può essere un mestiere pericoloso, ma se c'è una cosa che ho imparato nella mia vita precedente è come uscire da una situazione pericolosa a chiacchiere o con qualche trucco. Credo fermamente di potermi fare un nome tra i mari, ma nel caso le cose non andassero come previsto posso sempre contare sul mio fidato pseudonimo, (3) , se qualche soldato reale inizia a fare troppe domande.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

! Ho convinto (4) di non aver preso niente. Questi pirati sono così ingenui. Mi chiedo come mai il Capitano abbia deciso di reclutare questi idioti nella ciurma. Tesoro (4)+1. Ruba 1 tesoro (4) a (4) , se possibile.

! Con una simpatica truffa ho sottratto al duca reale (1) questa penna, insieme al timbro e al sigillo del suo casato. Oh, quanti guai potrò provocare con questi oggetti! Mi sento un po' in colpa, però: quel babbeo stravedeva per me. Mi ricorderà per il resto della sua vita, ma probabilmente più a causa dell'irritazione da funghi di (2) che gli ho procurato.

Recupera la carta 42 (Penna d'Avorio) dal mazzo delle storie.

! Il Capitano non si sentiva troppo bene e mi ha lasciato il timone per un po'. Ovviamente ho sfruttato l'opportunità per comandare un po' a bacchetta (5) . Dopotutto, era ora di rimettere un po' in riga questa nave. Ovviamente ho preso un paio di oggetti da (5) mentre lavorava. Credo che potrei abituarvi a una rispettabile vita con mansioni di comando.

Ruba 1 tesoro (5) a (5) , se possibile. Infamia (3)+3.

! È raro che io scelga di sporcarmi le mani, ma non fa mai male avere una di queste a portata di mano. Ed è sempre bene ricordare agli altri che sono letale, oltre a essere intelligente. Penso che la chiamerò Piccola (3) .

Recupera la carta 27 (Pistola d'Ebano) dal mazzo delle storie.

! Ho detto a (4) che avrebbe ricevuto un bacio se fosse andato a prendermi un po' di pesce, poi ho detto a (5) la stessa cosa. Hanno pescato una quantità di pesce come non se ne vedeva da molto tempo su questa nave: diavolo, che imbecilli che sono quei due! Ho detto loro di chiudere gli occhi e poi li ho fatti baciare a vicenda. Quei due idioti non si sono accorti di niente. A quanto pare ci so ancora fare.

Scorte (4)+4. Infamia (3)+2. Malcontento (3)-1.

FINALI

!!!=TRISTE

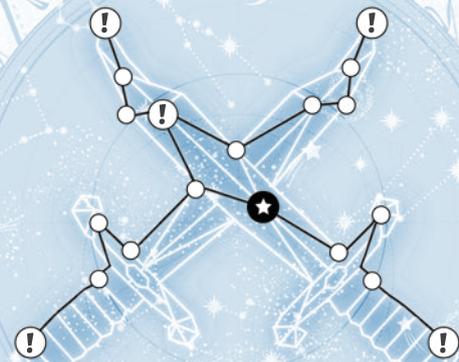
Per tutto il tempo hai pensato di essere un passo avanti al Sindacato Lavanda, ma ora capisci che i (4) che avevi preso di mira avevano in realtà soltanto lo scopo di distrarti mentre il Sindacato ti stringeva il cappio attorno al collo. Nei tuoi ultimi istanti di vita, mentre gli sgheri ti malmenano a morte, ti chiedi se siano stati proprio loro a ingaggiarti per fare pulizia in famiglia, o se semplicemente volessero stanarti e farti fuori. Le persone che hai eliminato facevano veramente parte di quella misteriosa organizzazione? I tuoi pensieri si spengono bruscamente quando è proprio (3) a infliggerti il colpo mortale e il tuo corpo agonizzante viene gettato in un vicolo nascosto, per poi essere trascinato via da un branco di cuccioli di (5) affamati.

!!!!=ALLEGRO

La paga per eliminare la famiglia (4) è esattamente (2) monete d'oro. Una somma di denaro del genere ti permetterà di ritirarti dalla vita piratesca per trascorrere il resto dei tuoi giorni su una spiaggia a bere il rum migliore, o quanto meno questo è quello che spera. Invece, presto scopri che una vita nelle ombre passata a seguire i tuoi bersagli ti ha sommerso di paranoia e ora sospetti che qualcuno possa cercarti per reclamare vendetta. Sperperi la tua piccola fortuna in un esorbitante ammontare di (3), scorte da sopravvivenza e serrature per la tua modesta abitazione. Quando esaurisci i fondi, non puoi far altro che rimetterti al lavoro come assassino. Ma gli anni a riposo ti hanno fatto perdere agilità e precisione e (1) che ti gratificava tanto non riesce a eliminare nemmeno un ignaro gabbiano. Quando ti rendi conto della situazione, non ti resta altro che lavorare come guardia del corpo in uno squallido casinò, dove trascorri il resto dei tuoi giorni senza uccidere neanche una singola persona. Aspetta, questo era il finale allegro?

!!!!!=LEGGENDARIO

Dopo mesi di ricerche, giunge l'ora della resa dei conti. Con un triplo salto mortale all'indietro, effettui (1) più potente che conosci falciando con un colpo magistrale la vita dell'ultimo (4). Una strana calma ti pervade quando realizzi che hai guadagnato una notevole ricompensa dal tuo benefattore ma che hai anche sferrato un colpo cruciale contro il Sindacato Lavanda, e per la prima volta in vita tua rifletti sull'opportunità di usare le tue abilità per dare la caccia ai malvagi e ai corrotti. Da quel giorno in poi entri in azione, brandendo come sempre (3) e cavalcando (5) più imponente che riesci a trovare. Giuri di schiacciare il male ovunque tenti di attecchire e le avventure risultanti ispirano quattro romanzi campioni di vendite.



IL PIRATA ASSASSINO

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★		★			✕	✕
Forza 	★	★		★			✕
Caccia 	★	★		★	★		
Mira 	★			★		✕	✕
Spavalderia 		★			★	✕	✕
Navigazione 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Nome di una mossa d'attacco: _____
2. Un numero molto alto e sensazionale: _____
3. Un tipo di arma: _____
4. Un cognome che non ti piace: _____
5. Una bestia grande e imponente: _____

BACKGROUND DEL PIRATA ASSASSINO

La mia prima vittima fu un uomo di nome Darby Gilweed, e ucciderlo fu abbastanza facile: bastò (1) per farlo cadere a terra come un sacco di patate, ammesso che le patate lancino grida strozzate e gorgoglianti. La seconda fu una donna, Alissa Bairns: oppose un po' più di resistenza, ma cadde allo stesso modo. Dopo, i ricordi iniziano a farsi un po' confusi. Stando ai miei conteggi, in (2) hanno perso la vita per mano mia, la maggior parte sono caduti grazie alla mia arma preferita, (3); molti li ho eliminati solo con le mie mani. Nessuna missione è mai stata priva di sfide, ma quest'ultima, la missione che mi hanno appena assegnato, richiederà tutta la mia abilità e scaltrezza.

È la prima volta che ricevo l'incarico di togliere di mezzo una famiglia. Un incarico unico, reso ancora più interessante dalla reputazione delle vittime in questione. La famiglia (4) non è una famiglia qualsiasi: molti dei suoi membri sono esponenti di spicco del Sindacato Lavanda, un gruppo di assassini violenti e spietati proprio quanto me, usato indistintamente dai criminali e dal casato reale per portare avanti i loro piani personali. Non sarà un incarico facile, ma mi pagano bene, e poi... quando è stata l'ultima volta che ho potuto fare fuori dei veri criminali, tanto per cambiare?

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

! Geoff (4) è stato il primo bersaglio che ho rintracciato. Ho usato (1), ma non ha funzionato. È la prima volta succede in (2) giorni. Ma alla fine l'ho abbattuto comunque e ho fatto in modo che il tutto sembrasse un incidente per non insospettire i suoi familiari.

Tesoro (1)+1. Infamia (2)+2.

! La famiglia (4) è gente creativa. Avrò bisogno di alcuni strumenti speciali per portare a termine il lavoro. È stato piuttosto complicato far fuori (5), ma considerata l'arma pregiata che ho recuperato dal suo cadavere, ne è valsa la pena.

Recupera la carta 49 (Pugnale Zanna di Mostro) dal mazzo delle storie.

! Debbie (4) era una donna formidabile, ma alla fine non ha potuto fare nulla contro la mia abilità con (3). Diavolo, sono davvero forte.

Infamia (2)+3. Ottieni 1 abilità a tua scelta.

! Credo siano sulle mie tracce. Ieri notte il mio compagno di brandina mi ha attaccato mentre dormivo. Sfortunatamente, con (1) ho scaraventato il suo corpo fuori dall'oblò prima che potessi scoprire per chi lavorasse. Non mancherà a nessuno.

Malcontento (1)-1. Equipaggio (1)-1. Tesoro (1)+1.

! Timmy (4), quell'ingegnoso marmocchio. Pensavo fosse il più facile da uccidere, invece ho scoperto che quella piccola canaglia è il più letale e sfuggente: è scappato ai miei colpi di (3) più di (2) volte. Ma alla fine riuscirò a farlo fuori. Ci riesco sempre.

Tiro ripetuto (1)+3. Infamia (2)+2.

FINALI

!!!=TRISTE

Gli uomini di (2) ti immobilizzano nell'atrio della sua sfarzosa dimora. "Li hai uccisi con (3) ! Li hai torturati fino allo stremo!" urla. "Ti ricordi almeno di averlo fatto?"

"Lascia che ti spieghi una cosa, nullità" sbuffa il Capitano. "Il giorno del mio arrivo al tuo villaggio è stato il giorno più importante della tua vita... ma per me è stato un mercoledì come tanti!" (2) si allontana a grandi passi ridendo, mentre le guardie ti trascinano nella cella dove trascorrerai il resto dei tuoi miseri giorni.

!!!!=ALLEGRO

Dopo i tuoi giorni da pirata, vaghi per il mondo con (5), senza mai trovare un posto che tu possa veramente considerare casa tua. Ma non è poi così male. Sei in grado di prestare assistenza ad altri profughi come te, aiutandoli a riprendersi dal trauma da (3).

Quando in seguito vieni a sapere della morte di (2) e che i reali hanno eretto una grande statua per commemorare il mostro, ti chiedi se hai fatto le scelte giuste... ma col passare del tempo, alla fine capisci che quello che conta è avere vissuto una vita che avrebbe riempito di fierezza (4). E alla fine, quel pensiero ti dà pace.

!!!!!=LEGGENDARIO

Dopo anni dedicati al suo inseguimento, (2), adesso Ammiraglio, si ritrova davanti alla lama della tua ascia e implora pietà. È strano che, dopo aver dedicato ogni istante della tua vita a inseguire questo mostro, vederlo implorare ai tuoi piedi non ti dia né gioia né appagamento; ti rendi conto che, invece di onorare il ricordo di (4), hai permesso alla bramosia di vendetta di consumare tutta la tua vita.

Dedichi i giorni che ti restano a ricostruire (1), e man mano che la comunità cresce attorno a te finalmente ritrovi la pace. In seguito, vieni a sapere della morte incidentale di (2) a causa di (3), il che non è una cattiva cosa.



IL PIRATA SOPRAVVISSUTO

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione			★		★		✕	✕
Forza		★		★	★	★		
Caccia		★		★	★			✕
Mira		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Spavalderia			★	★			✕	✕
Navigazione		★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Qualcosa di disgustoso: _____
2. Un nome da cattivo: _____
3. Un tipo di dispetto: _____
4. Un nome proprio che ti piace: _____
5. Un nome femminile: _____

BACKGROUND DEL PIRATA SOPRAVVISSUTO

____(1)____. Ecco come i reali chiamavano il mio paese. Era una terra di aspra bellezza, dove i guerrieri nascevano, vivevano e morivano con una spada o un'ascia in mano. Nonostante il suo valore, la mia gente cadde quando il capitano ____ (2) ____ guidò la marina reale fino alle nostre coste. I reali usarono ____ (3) ____ sulla mia gente con estrema crudeltà, per il semplice motivo che potevano farlo. Alla fine, non sopravvisse nessuno... ad eccezione di me, che rinacqui dalle rovine incendiate di tutto ciò che conoscevo e amavo.

La persona che amavo di più, ____ (4) ____, era morta; la mia modesta compagnia di assicurazione familiare per barbari era andata in bancarotta; la mia mano sinistra era ridotta a un moncherino insanguinato dopo aver ricevuto un trattamento speciale di ____ (3) ____ da un soldato reale. Gridai alla gelida notte, alle stelle incuranti che brillavano nel cielo notturno, disposte lassù da un pantheon altrettanto incurante.

Alla deriva in un mondo che non conoscevo più, vagai per anni interi finché non mi unii a una ciurma pirata che apprezzava la mia bravura nell'uso delle armi. Ora che non ci sono più ____ (1) ____ ancora in vita oltre a me, mi assicurerò personalmente che il capitano ____ (2) ____ paghi con il sangue.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo ❶ non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

❶ *Ho scelto di torturare un uomo con ____ (3) ____ per oltre un'ora prima di mandarlo a conoscere il suo dio. Era presente anche lui, tanti anni fa. Forse non conta il fatto che non abbia premuto il grilletto o dato l'ordine. Forse conta il fatto che non abbia fatto niente per fermarlo. O forse, ormai, non mi serve più nemmeno una ragione.*
Infamia ❸+3.

❶ *Non riesco a crederci! Un'altra sopravvissuta! Per tutto questo tempo ho pensato che non ci fosse nessun altro al di fuori di me, e invece eccola qui! Non ricorda nemmeno come fece a fuggire, ma ricorda la nostra terra. Anche se si chiama ____ (5) ____, un nome maledetto e disprezzato tra la mia gente, è un vero piacere poter parlare con qualcuno dei vecchi tempi. Era davvero da molto tempo che non provavo questo senso di completezza.*
Equipaggio ❷+1. Malcontento ❹-1.

❶ *È passato del tempo da quando ne ho tenuta una in mano. Molte sono andate distrutte dopo lo sterminio del mio popolo. Ricordo ancora quando ____ (4) ____ ne forgiava una nuova ogni anno. È pericolosa da usare, ma questi sono tempi pericolosi.*
Recupera la carta 22 (Ascia Maledetta Insanguinata) dal mazzo delle storie.

❶ *Due giorni fa ho torturato una donna con ____ (3) ____ . La miserabile affermava di essere tra i reali che misero a ferro e fuoco il mio villaggio. Vorrei poter dire che mi ha dato piacere, ma in realtà non ho sentito niente; soltanto una specie di torpore. Per quante vite possa sopprimere, non riporterò mai indietro ____ (4) ____ . Ha ancora un senso quello che faccio?*
Tiro ripetuto ❷+1.

❶ *Questo è appartenuto a ____ (2) ____, il mio fiuto non mi inganna: è saturo del suo fetore. Un suo prezioso giocattolo. Quale razza di mostro dà più valore a una cosa del genere che alla vita umana? Sono felice di averlo preso. Voglio portare via tutto a ____ (2) ____, proprio come lui ha fatto con me.*
Tesoro ❸+2.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Alla fine, nemmeno i tuoi compagni ti sopportano più. ⁽⁵⁾ non risponde più alle tue lettere e l'ultima volta che hai visto ⁽⁴⁾ di persona ti ha sputato in faccia. Un mattino, dopo una serata in cui hai esagerato col rum e discusso con fervore dei diritti dei gabbiani di tutto il mondo (una discussione che nemmeno i gabbiani avevano chiesto), ti svegli su un'isola deserta. In ginocchio sulla sabbia, incredulo del silenzio intorno a te e con la rabbia che ti monta dentro per il tradimento della tua ciurma, ti chiedi a voce alta: "Chissà, forse sono io il problema?".

"Sì, mi sa di sì" risponde un gabbiano di passaggio che ti defeca in testa.

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Conclusa la tua grande avventura, inizi a chiederti se non ci sia un altro modo per mettere in pratica le tue doti speciali. Trovi la risposta in una città portuale del lontano nord, dove un agente dell'Associazione Reale Legale ti contatta.

"L'A.R.L. ha sentito parlare in termini lusinghieri di voi dalla nostra comune amica, ⁽³⁾" spiega l'agente. "Vorremmo fare di voi un avvocato reale. Usereste i vostri talenti per preservare la ricchezza e il potere dei nostri clienti, e per tenerli lontani dalla forza nonostante le loro numerose indiscrezioni."

"Mai!" esclami. "Vorrebbe dire tradire tutto quello in cui credo come pirata!"

"Vi riempiamo di denaro."

"Ci sto!" accetti e firmi rapidamente il contratto che ti porge.

⚠️⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

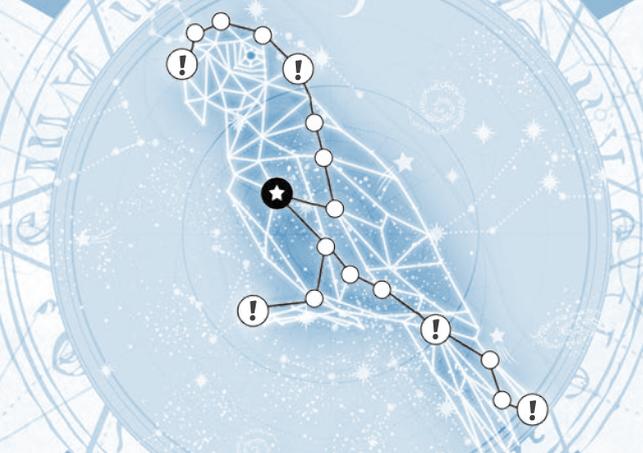
Conclusa la tua grande avventura, inizi a chiederti cosa ti riserverà il futuro. La risposta arriva nella persona di un agente del Gran Consiglio dei Pirati.

"Il consiglio sa tutto su di te", dice l'agente, "e la tua amica ⁽⁴⁾ ha scritto una lettera di raccomandazione. Il consiglio ritiene che saresti un ottimo avvocato pirata. Che ne dici?"

"Un avvocato?" sbuffi. "Sembra un lavoro noioso, perfetto per chi ha frequentato ⁽¹⁾".

"Noioso?" ride l'agente. "Senti, i membri del consiglio vengono sempre accusati dei più orribili crimini al mondo, crimini di cui sono invariabilmente colpevoli e della cui colpevolezza esistono prove inconfutabili. È il lavoro più arduo del mondo. Inoltre, ti copriremo scandalosamente di denaro. E sottolineo scandalosamente."

"Ci sto!" accetti e firmi rapidamente il contratto che ti porge.



IL PIRATA ORATORE

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★		★			✕	✕
Forza			★	★			✕	✕
Caccia		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Mira		★		★	★			✕
Spavalderia		★	★		★	★		
Navigazione		★	★				✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Il nome di un'università rinomata: _____
2. Un campo di studi rispettato: _____
3. Un nome femminile affascinante: _____
4. Un nome femminile che ti piace: _____
5. Un nome maschile misterioso: _____

BACKGROUND DEL PIRATA ORATORE

Essendo il membro più intelligente della famiglia, i miei racimolarono un gruzzolo sufficiente per mandarmi a studiare presso (1) e potermi così laureare in (2) ... ma mi rifiutai: non che non volessi avere un'istruzione, ma sono una persona polemica per natura, quindi risposi che era meglio dare quel denaro a (3), la squaldrina svampita che lavorava giù al Geco Giuggiolone. Purtroppo per me mi presero in parola e mi dissero di togliermi dai piedi.

Senza avere un'idea precisa di cosa fare, decisi di unirmi alla mia vecchia amica (4) che si era appena arruolata su una nave pirata. Inizialmente la vita a bordo della nave fu piuttosto difficile (del resto, obbedire agli ordini non era mai stato il mio forte), ma dopo aver visitato la cella un paio di volte e aver fatto uno sgradevolissimo giro di chiglia imparai a trattenere la mia lingua; anzi, col tempo diventai un membro rispettato dell'equipaggio, finché (4) e io non ce ne andammo in cerca di un lavoro migliore a bordo di una nuova nave.

Controllare la mia vena polemica non è facile e quando ho l'opportunità di lasciarmi andare tendo a esagerare. (4) dice che sono una vera spina nel fianco, ma mi piace pensare che nel mondo ci sia un posto per qualcuno bravo nella dialettica come me.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

È stato strano imbattersi in (3) dopo tutti questi anni. Ed è stato doloroso presentarsi con questi vestiti da pezzente, mentre lei ora se ne va in giro tutta elegante. Suppongo che l'istruzione che la mia famiglia le ha pagato abbia dato i suoi frutti. Non dovrebbe andarsene in giro sfoggiando tutti quei bei gioielli, ma immagino che questa sia una lezione che non insegnano a scuola.

Tesoro (1)+1. Tiro ripetuto (1)+1.

Ho incontrato un mistico di nome (5); mi sembrava sul punto di morire di fame e non me la sentivo di abbandonarlo al suo destino. Gli ho offerto vitto e alloggio qualora si fosse unito a noi e ha accettato: spero che gli piaccia fare il pirata. Sicuramente le sue arti mistiche ci torneranno utili, no?

Equipaggio (1)+1. Infamia (1)+1.

(5) mi ha fatto un magnifico dono di ringraziamento oggi. Devo dire che sono molto felice, anche se (4) continua a ripetere che il vecchio mistico si sforza troppo di ingraziarsi chi gli sta intorno. Personalmente, la cosa non mi dispiace affatto!

Tesoro (1)+1.

Quando (5) mi ha fatto dono della capacità di convincere gli altri con le parole, sapevo che sarebbe stato molto gratificante. Gli effetti, tuttavia, non sono da sottovalutare: invece di persuadere gli altri, ora li obbligo magicamente a darmi ragione e temo che una cosa del genere possa mettermi in guai seri... ben peggiori di quelli causati dalle mie solite chiacchiere.

Recupera la carta 89 (Fiala del Manipolatore) dal mazzo delle storie.

Mi ha fatto uno strano effetto fare qualcosa di buono per gli altri, ma convincere quell'esploratore reale a riconoscere alla sua ciurma un salario adeguato è stato sicuramente gratificante. Forse, una volta conclusa la nostra piccola avventura, userò le mie capacità per convincere il Capitano a fare altrettanto.

Scarta tutti i tuoi segnalini sventura (1). Tiro ripetuto (1)+2.

FINALI

≤ (!!!) = TRISTE

Usando gli oggetti che hai trovato nel corso della tua avventura, riesci a decifrare la mappa che avevi trovato dentro (3) ! Trovi un passaggio fino al luogo indicato sulla mappa e con grande entusiasmo e trepidazione sbarchi su un'isola coperta di fiori sui quali è impresso (4) . A voler essere onesti, l'abitazione è una capanna fatiscente e non sei troppo entusiasta nello scoprire che i tuoi genitori sono due pirati falliti che ti assomigliano in tutto e per tutto, incluso il naso a forma di (2) .

"Sono così felice che tu ce l'abbia fatta" dice la tua madre naturale. "Abbiamo pregato tanto che questo giorno arrivasse... perché ho proprio bisogno di un rene." Ti volti rapidamente per andartene, ma il tuo padre naturale blocca la porta d'ingresso.

"Mi spiace dirlo, principessina", aggiunge con un rutto, "ma ne serve uno anche a me."

(!!!!) = ALLEGRO

Non riesci in alcun modo a decifrare la mappa, quindi continui a vivere da pirata, finendo per tatuarti (4) sul braccio a simboleggiare la tua rinuncia a voler cercare la tua famiglia. Quando ne hai avuto abbastanza della pirateria, decidi di farti una tua famiglia e col tempo trovi qualcuno che ti ama, nonostante il naso a forma di (2) e tutto il resto. Trascorri i tuoi anni d'oro con la tua famiglia, giocando con tuo figlio di (1) anni a cavalcioni sulle ginocchia e raccontandogli le grandi avventure che hai vissuto in mare. Non è esattamente la vita che ti immaginavi, ma ti rende comunque felice.

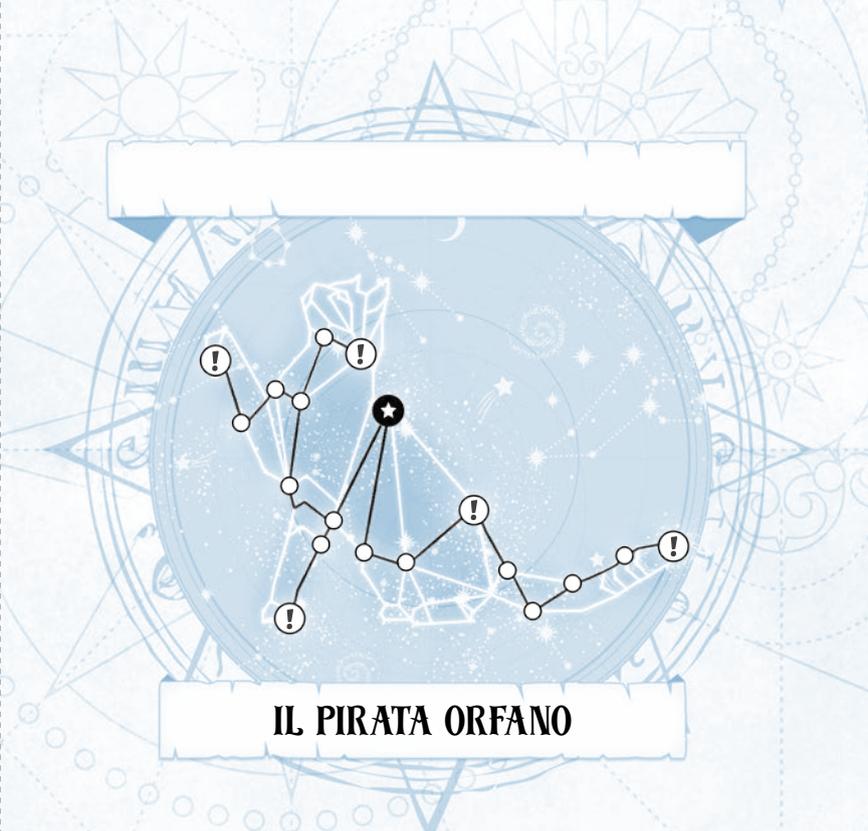
(!!!!!) = LEGGENDARIO

Usando gli oggetti che hai trovato nel corso della tua avventura, riesci a decifrare la mappa che hai trovato dentro (3) ! Trovi un passaggio fino al luogo indicato dalla mappa e con tua grande sorpresa giungi a un piccolo villaggio dominato da un maestoso castello sulle cui bandiere sventola un simbolo che conosci bene: (4) .

"Principessa" dicono le guardie con voce riverente inginocchiandosi davanti a te.

"Come dite?" Ma le guardie, a quanto pare, hanno ragione e scopri che, pur essendo un brutto pirata nel mondo esterno, su quest'isola sei la principessa più bella che sia mai vissuta e che i tuoi genitori naturali, il re e la regina, sono le due persone più benevole e amorevoli che tu abbia mai incontrato. Trascorri il resto dei tuoi giorni in una vita di lussi, con il pieno amore e sostegno dei tuoi genitori.

Scrivi 'Principessa' prima del tuo nome sulla tua scheda del giocatore.



IL PIRATA ORFANO

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★				✕	✕
Forza		★		★			✕	✕
Caccia		★	★		★	★		
Mira		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Spavalderia			★		★		✕	✕
Navigazione		★	★		★			✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un'età che avevi tanto tempo fa: _____
2. Un'oggetto dalla forma strana: _____
3. Un contenitore: _____
4. Qualcosa che ti tatueresti: _____
5. Una creatura marina: _____

BACKGROUND DEL PIRATA ORFANO

I vecchi pirati dicono che mi trovarono su una spiaggia sabbiosa di un'isola senza nome, in un cesto sospinto a riva dalla marea. Avevo soltanto ⁽¹⁾ _____ anni quando rinvennero il mio corpo avvolto nelle alghe. Commosi dalla mia sorte, stabilirono che a causa del mio brutto aspetto difficilmente qualcun altro mi avrebbe adottato, quindi decisero di accettarmi nella loro ciurma e di crescermi personalmente. Da dove venissi era la domanda che mi facevo più spesso, ma avevo anche paura di scoprirlo davvero. Forse i miei genitori mi abbandonarono quando videro la mia bocca storta, i miei grossi piedi palmati e il mio naso a forma di ⁽²⁾ _____ ?

Poi un giorno, mentre ero in mare, trovai qualcosa impigliato in una rete: ⁽³⁾ _____ che conteneva una lettera. "Qualcuno ha visto la nostra prole?" recitava il testo. "La sua scomparsa è avvenuta tanto tempo fa. Ecco un suo ritratto e una mappa per trovarci. Se ci stai leggendo, torna a casa presto!" Quando guardai il disegno, non potei fare a meno di notare la somiglianza. Era quasi il mio ritratto sputato! Il mio vecchio capitano disse che la mappa non aveva molto senso, ma l'ho conservata fino ad oggi, nella speranza di ricevere un altro indizio un giorno o l'altro. L'unica cosa che ha attirato la mia attenzione sulla mappa è uno strano disegno tracciato accanto all'isola contrassegnata come CASA: ⁽⁴⁾ _____ .

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 *Ho fatto un sogno: qualcuno mi stringeva forte tra le braccia e mi diceva che dovevo andare lontano. Non posso dirtlo con certezza, ma mi sembrava che stessimo cavalcando ⁽⁵⁾ _____. Non potevo vedere il suo volto, ma avevo la sensazione che fosse familiare.*
Tiro ripetuto  +2. Malcontento  -1.

 *Ho trovato qualcosa incastrato nel becco di un gabbiano: ⁽³⁾ _____, di nuovo. All'interno ho trovato questo monile. Non so perché, ma mi sembra di averlo già visto: forse ha qualcosa a che fare con la mia famiglia?*
Recupera la carta 60 (Pendente Occhio di Squalo) dal mazzo delle storie.

 *È successa una cosa stranissima. Ero in acqua e cercavo di catturare con la rete qualche ⁽⁵⁾ _____, poi uno di quegli animali si è avvicinato a nuoto e mi ha detto che ero una principessa. Ovviamente non gli ho creduto... ma chi lo sa? Forse il piccoletto diceva la verità. Sarebbe un bel colpo di scena, no? Io, una principessa. Curioso, ma se lo dico a voce alta in qualche modo sembra vero.*
Malcontento  -1. Scorte  +2.

 *Usare questi arnesi per camminare sul fondo del mare mi tranquillizza. So che sembra strano, ma mi sento a casa mia quaggiù. Spero che usandoli possa trovare ancora ⁽³⁾ _____ che contengano degli indizi.*
Recupera la carta 75 (Stivali di Pietra) dal mazzo delle storie.

 *Qualcuno ha cercato di rubare il mio pendente occhio di squalo mentre dormivo. Mi sono svegliato di colpo e ho soppresso un grido non appena ho visto il suo naso a forma di ⁽²⁾ _____: era come guardarsi allo specchio. Il ladro è fuggito e ho cercato di inseguirlo, ma quando si è tuffato in acqua per scappare è scomparso nel nulla. Possibile che abbia una parentela con lui in qualche modo?*
Forza  +1. Tiro ripetuto  +1.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Dopo molte avventure con la tua nuova ciurma, inizi a farti una reputazione personale e presto, quando qualcuno sente parlare del "Serpente Marino", è a te che pensa. Purtroppo, questo genera anche delle complicazioni: quando attracchi a un porto reale, le guardie ti fermano e ti imprigionano per una lunga lista di crimini di cui non ti ricordi affatto, incluso l'omicidio di (5). Presto diventa chiaro che questi sono i crimini che tua madre ha commesso nel corso della sua carriera da pirata: non hai ereditato solo il titolo di Serpente Marino da lei, ma anche i suoi mandati d'arresto. Mentre ti portano verso la forca, i cittadini ti tirano contro pezzi di (2) e gridano il tuo nome insultandoti. Tuttavia, quando ti ritrovi in piedi sulla forca a fissare l'oceano, sei sicuro di scorgere delle vele familiari in lontananza: (1). Possibile che tua madre sia rimasta in vita per tutto questo tempo? E se il suo piano fosse sempre stato quello di spingerti a seguire le sue orme... per poter poi rispondere dei suoi crimini?

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Continuano a giungerti voci che parlano di una nave che sembra (1) ormeggiata in qualche porto lontano e alla fine, dopo mesi passati a inseguire il vascello, lo trovi attraccato a un villaggio lungo una spiaggia. La nave è abbandonata e nella cabina trovi una lettera a te destinata, nella quale tua madre ti spiega di aver contratto una malattia da (3), proprio come tuo padre, e di essere in fin di vita. Si scusa per non aver mai fatto ritorno, ma la marina reale le dava la caccia senza tregua e se fosse tornata avrebbe messo in pericolo tutta la famiglia. La lettera ha un sapore agrodolce; anche se ti rattrista sapere che è morta, il fatto di poter chiudere questo capitolo della tua vita ti rasserena. Prendi il comando del suo vascello, erediti il nome di Serpente Marino e parti alla volta di molte fantastiche avventure.

⚠️⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Sembra che un relitto di una nave che ben conosci, (1), sia stato abbandonato da qualche tempo su un'isola deserta, senza tracce di sopravvissuti. Tuttavia, mentre la tua ciurma saccheggia quello che può dal relitto, noti dei movimenti nella giungla: un volto misterioso scompare tra i cespugli di (2) e ti lanci all'inseguimento della figura fino a una radura. L'agitazione ti coglie quando vedi che si tratta di tua madre, che indossa un vestito improvvisato fatto di foglie di palma e piume di (3). "Sapevo che saresti venuto" dice con voce trionfante. "Sono passati molti anni da quando siamo naufragati su quest'isola, ma le stelle mi avevano predetto del tuo arrivo." La porti a bordo della tua nave, ti prendi cura di lei e la rimetti in salute. Insieme, passate il resto dei vostri giorni come i Due Serpenti, condividendo numerose avventure leggendarie e accrescendo la vostra fama in tutto il mondo.

IL PIRATA SERPENTE MARINO

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Forza 		★	★			✖	✖
Caccia 	★		★			✖	✖
Mira 	★			★		✖	✖
Spavalderia 	★	★	★				✖
Navigazione 	★		★	★	★		

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Il nome di una nave pirata: _____
2. Una pianta: _____
3. Un uccello che non vola: _____
4. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
5. Il nome di una persona famosa: _____

BACKGROUND DEL PIRATA SERPENTE MARINO

Fu mia madre a insegnarmi i pro e i contro della vita in mare. Avevo ancora pochi anni quando per la prima volta mi portò con sé sulla sua nave pirata, ⁽¹⁾ _____. Mia madre era un capitano temibile, nota come il Serpente Marino, e sfoggiava orgogliosamente un tatuaggio di quella creatura sulla schiena; andava e veniva in continuazione mentre io rimanevo a casa con mio padre, un bracciante che lavorava nei campi di ⁽²⁾ _____. Molta gente, notando quanto fossero diversi i miei genitori, scuoteva la testa, ma nessuno poteva negare che si amassero profondamente.

Un giorno mio padre venne da me con una terribile notizia: ⁽¹⁾ _____ avrebbe dovuto far ritorno da oltre un mese dal suo ultimo viaggio e mia madre era ormai data per morta. Mi rifiutai di crederci, ma il tempo passò e lei non fece mai ritorno.

Ho sempre voluto scoprire cosa fosse successo per poter chiudere questo capitolo della mia vita. Quando mio padre, in seguito, morì per una malattia trasmessa da ⁽³⁾ _____, mi arruolai a bordo della prima nave pirata disposta ad accettarmi, ripromettendomi di scoprire cosa fosse accaduto a mia madre.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

-  Quando suono questo tamburo, ricordo le parole che mi diceva sempre mia madre: "Ascolta il vento, tesoro, e ti guiderà a casa." Mentre suono sento le sue vibrazioni che mi scuotono, come il vento che sospinge le vele. Sicuramente non è un tamburo comune: mi chiedo chi lo abbia creato, e perché sembri suonare con più forza quando ci sono ⁽³⁾ _____ vicini?

Recupera la carta 90 (Tamburo del Vento) dal mazzo delle storie.

-  ⁽⁴⁾ _____ ha detto che può farmi un tatuaggio. Dovrei cogliere l'occasione e farmi fare un serpente marino come quello che aveva mia madre? Farà male, però, e poi non è che lui sia così bravo: il tatuaggio che ⁽⁴⁾ _____ ha fatto per Nancy Labbra Gonfie era alquanto brutto, ma conoscendo Nancy forse era esattamente quello che voleva.

Puoi cedere 1 tesoro  a ⁽⁴⁾ _____. Se lo fai, tiro ripetuto  +2 e ottieni 1 abilità a tua scelta.

-  Facevo fatica a crederci quando abbiamo trovato il corpo. ⁽⁵⁾ _____ era il primo ufficiale a bordo della nave di mia madre: cosa diavolo ci faceva il suo cadavere in mezzo al mare? A quanto pare, sembra che la morte di ⁽⁵⁾ _____ sia avvenuta meno di un giorno fa. Possibile che mia madre sia ancora viva?

Malcontento  -1. Tiro ripetuto  +2.

-  Che strano piccolo oggetto. Ricordo che mio padre diceva che ne voleva uno da ascoltare mentre lavorava nei campi di ⁽²⁾ _____. È bello avere un suo ricordo.

Recupera la carta 61 (Teschio Canterino) dal mazzo delle storie.

-  Ho visto una nave in lontananza e giurerei che fosse proprio ⁽¹⁾ _____! Ho convinto il capitano a seguirla, ma era troppo veloce e non si è lasciata raggiungere. Possibile che fosse mia madre o la mente mi sta ancora giocando dei brutti scherzi?

Spavalderia  +1. Tiro ripetuto  +2.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Dopo la tua avventura, ⁽⁵⁾ prende il comando della nave per qualche tempo, finché un giorno manda te e una piccola squadra a sabotare una fregata reale affinché esploda nel cuore della notte. Mentre la tua squadra carica la nave di barili di esplosivi instabili e di ⁽¹⁾ tonnellate di polvere da sparo, tu prepari la miccia di innesco... ma non appena hai piazzato la miccia, qualcosa ti colpisce violentemente ⁽²⁾ e perdi i sensi. Quando rinvieni, capisci che la tua squadra ti ha legato e imbavagliato in mezzo ai barili. "Quando è troppo è troppo, folle!" grida ⁽⁵⁾ da una distanza di sicurezza. Poi accende la miccia e tutti si allontanano dalla nave. L'unica consolazione che ti resta nei tuoi ultimi istanti è che finalmente vedrai una delle tue spettacolari esplosioni da una distanza ravvicinata.

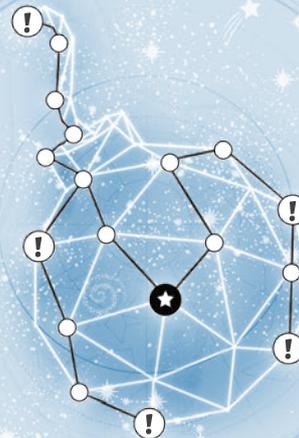
⚠️⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Hai visto una discreta quantità di maestose esplosioni nei tuoi giorni da pirata, ma dopo aver perso varie dita, denti, una gamba, un braccio, l'udito all'orecchio sinistro e ogni traccia di sopracciglia, decidi che è ora di appendere le palle di cannone al chiodo e di dedicarsi a una vita più tranquilla. Ti stabilisci in un piccolo villaggio di pescatori e apri una bottega dove vendi il tuo celebre dessert, "esplosione di ⁽⁴⁾", e altri prodotti di pasticceria. ⁽⁵⁾ diventa il tuo miglior cliente, originando una strana ma gratificante relazione comico-romantica che col tempo si smorza, ma è piacevole finché dura.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Non c'è maestro migliore dell'esperienza e di esperienze ne fai in abbondanza nel corso degli anni che passi in mare aperto. Presto sviluppi una reputazione grazie alla tua esperienza sui materiali esplosivi e i cannoni di prima qualità. Alla fine attiri l'attenzione della marina reale, che ti ingaggia per fabbricare i tuoi cannoni brevettati al fegato di ⁽³⁾ sott'olio per ogni nave nella flotta reale. Questo però ti bolla come un voltagabbana e resti solo e senza amici: perfino il più caro dei tuoi amici pirati, ⁽⁵⁾, ti volta le spalle.

Una volta ottenuta la conferma che ogni nave della flotta reale è stata armata con i tuoi cannoni, puoi finalmente mettere in atto il tuo piano diabolico. Premi il pulsante che hai abilmente agganciato ⁽²⁾ e ogni cannone esplode distruggendo buona parte della flotta reale in un solo, rapido colpo. Finalmente hai superato l'epico primato di Mimie Jenkins la Pazza, che aveva sterminato ⁽¹⁾ 02025 vascelli reali, e l'hai fatto nel giro di un istante. Nei giorni che ti restano, nessuno riesce a battere il tuo record e il tuo nome entra nei libri di storia come quello del cannoniere più famigerato di tutti i tempi.



IL PIRATA CANNONIERE

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★			★			✕
Forza		★		★			✕	✕
Caccia		★		★	★		✕	✕
Mira		★	★		★	★		
Spavalderia		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Navigazione		★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un numero tra 2 e 10: _____
2. Una parte del corpo: _____
3. Un mammifero: _____
4. Un dolce prelibato: _____
5. Il nome pirata di un altro giocatore: _____

BACKGROUND DEL PIRATA CANNONIERE

La mia infatuazione per la polvere da sparo e per il potere distruttivo che può scatenare rasenta da sempre l'ossessione. La mia pelle è segnata da una miriade di bruciature, ho perso ⁽¹⁾ dita tra mani e piedi a seguito delle esplosioni e un vago odore di zolfo mi circonda costantemente ⁽²⁾. Eppure, nulla mi rende più felice che stare nel mio laboratorio a inventare qualche nuovo orrore di polvere nera allo scopo di separare gli esseri umani dai loro arti... e dalle loro vite.

Darsi alla pirateria era una scelta ovvia per me. Chi altri se non i pirati avrebbero quantomeno preso in considerazione i miei pericolosi esperimenti? Chi altri se non i pirati sarebbero stati tanto disperati da accettare nei loro ranghi qualcuno con un record di sicurezza drammatico quanto il mio, pur di ottenere un vantaggio nella guerriglia navale? Chi altri se non i pirati mi avrebbero permesso di tenere materiali pericolosi come polvere da sparo, nitroglicerina o latte fermentato di ⁽³⁾ su una nave dove vive e lavora un equipaggio?

La vita in mare aperto è tutto ciò che potevo desiderare e le aspettative di vita dei miei assistenti sono talmente basse che non ho nemmeno bisogno di ricordarmi i loro nomi. Yo ho!

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 È stupefacente l'effetto che certi oggetti comuni possono avere sui marchingegni esplosivi. Prendiamo questa nuova ricetta per ⁽⁴⁾ che ho inventato. Sì, viene fuori una leccornia deliziosa, ma se ci aggiungo un pizzico di polvere da sparo diventa una leccornia... piccante. Non è colpa mia se ⁽⁵⁾ ha deciso di sbafarsi alcune delle varianti esplosive. Così impara a toccare la mia roba!
Scorte +5. ⁽⁵⁾ ottiene sventura +1.

 Va bene, l'esplosione ha danneggiato la nave, ma è un piccolo prezzo da pagare in cambio delle conoscenze e delle abilità che abbiamo acquisito. Gli altri non la smettono più di lamentarsi, però: sembra che non abbiamo mai visto ⁽¹⁾ fuori su uno scafo prima d'ora. Ottieni 1 abilità a tua scelta. Tiro ripetuto +2. Scafo -1 OPPURE scorte -1.

 Avevo dimenticato quanto fosse dannatamente adorabile! Ricordo la prima volta che costruii uno di questi: avrò avuto sì e no ⁽¹⁾ anni. Ovviamente ho fatto delle migliorie, come ad esempio un meccanismo per poterlo attaccare ⁽²⁾. Arrr, ero davvero un piccolo genio!
Recupera la carta 50 (Il Mio Piccolo Cannone Portatile) dal mazzo delle storie.

 Il capitano mi ha assegnato due nuove reclute e ha detto a ⁽⁵⁾ di assicurarsi che non le ammazzi. E come diavolo faccio a garantire una cosa del genere? Devo compromettere la qualità del mio lavoro per fare da balia a quei due lattanti? Non mi impegnerò attivamente per sopprimere le loro vite, ma non posso dare nemmeno garanzie in senso contrario.
Equipaggio +2. ⁽⁵⁾ effettua una prova di mira . Se il risultato è pari o inferiore a 8, equipaggio -2.

 Finalmente ho compiuto qualcosa che ⁽⁵⁾ ha apprezzato. È stato semplice, non ho dovuto far altro che saldare assieme le mille lattine di fegato di ⁽³⁾ sott'olio che avevamo rubato a un vascello mercantile tre settimane fa. Il capitano dice che è un'ottima arma, ma molti membri della ciurma iniziano a lamentarsi della puzza che fa ogni volta che spara. Arrr, parola mia, certi pirati non sono mai contenti!
Ottieni 1 cannone carico di livello 4 o meno.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Fai irruzione nel salone della duchessa (4) senza indossare altro che (2) più elegante che possiedi. “La mia ora è giunta, duchessa!” proclami a gran voce. “Concedimi il rango di reale, o la morte!” La duchessa, sconcertata dalla tua brutale entrata in scena, sfodera immediatamente uno stocco e risponde alla tua sfida. La battaglia è feroce e accanita, un furibondo scambio di colpi di spada che vi accompagna per tutto il salone. La duchessa ti disarmo con una finta ingannevole, e quando il panico ti attanaglia afferra (3) della duchessa come arma per combattere. Poi, con una rapida serie di mosse imprevedibili, la sconfiggi con la tua arma improvvisata. “Ce l’ho fatta!” gridi. “Ora sono un reale!” Sfortunatamente, non è così che funziona: l'accusa di omicidio non è altro che un preludio all'impiccagione che ti attende di lì a poco.

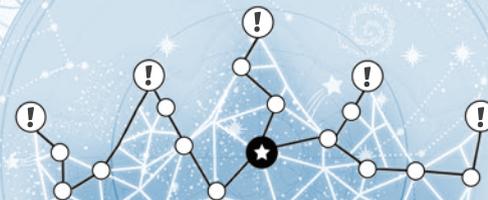
⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Nonostante (2) di cui ti vanti e gli innumerevoli tesori che hai accumulato, la duchessa (4) si rifiuta ancora di riconoscerti e l'intera corte ride di te quando pretendi la nomina a reale. Il polline nell'aria quel giorno è terribile, il tuo naso è un rubinetto e secondo (5) sembrava che stessi piangendo tutto il tempo. Dopo la furia e l'umiliazione di quella respinta, decidi di fondare una nuova dinastia reale tutta tua su un'isola abbandonata. Certo, i tuoi sudditi sono altri pirati avvizziti e puzzolenti, il cui cervello è andato in pappa dopo troppi anni di vita in mare e troppe bottiglie di una marca di rum nota come “ (1)”, ma riesci comunque a regnare sull'isola per il resto dei tuoi giorni. Riesci perfino a firmare un trattato formale con i Lanslet, anche se sai bene che lo fanno solo per infastidire i reali. Lunga vita alla (tua) corona!

⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Entri nella corte a passo sicuro e accenni un breve sorriso quando la duchessa (4) reprime un grido di stupore osservando quello splendore di (2) che indossi. “E tu chi sei?” chiede chinandosi in avanti sul seggio.

“Sono un reale!” annunci davanti a tutta la corte. “Voi non mi conoscete a causa del mio rapimento da parte di un buono a nulla di nome (5), o qualcosa del genere... ma ora sono di nuovo qui e qualcuno deve concedermi (3) come si deve, e tutto il resto che un pezzo grosso come me ha diritto ad avere.” Sulla corte cala il silenzio e la duchessa ti studia attentamente. Dopo un lungo silenzio esclama: “Avete sentito? Servitori! Datevi da fare immediatamente! Tu, laggiù! Barone McReedy! Da adesso in poi sei privato delle tue proprietà e dei tuoi introiti. Andranno a questo povero, piccolo paperotto smarrito che abbiamo ritrovato. Sia lode agli dèi per questa gioiosa riunione!” Trascorri i giorni che ti restano nuotando nel lusso e nella decadenza come si confà a un reale del tuo calibro.



IL PIRATA AMBIZIOSO

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★	★	★		★		
Forza 	★		★			✘	✘
Caccia 	★	★	✘	✘		✘	✘
Mira 		★	★			✘	✘
Spavalderia 	★		★			✘	✘
Navigazione 	★	★		★			✘

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un sostantivo che non ti piace: _____
2. Un capo d'abbigliamento che di solito non indossi: _____
3. Qualcosa che hai sempre voluto comprare: _____
4. Il nome di una donna famosa: _____
5. Il nome pirata di un altro giocatore: _____

BACKGROUND DEL PIRATA AMBIZIOSO

Già, puzzo da far paura, e certo il mio corpo è segnato da una miriade di cicatrici. Non ho un bell'aspetto, non ho carisma e il mio pappagallo dice solo “ (1) ”. Questa è la sorte di un pirata! Ma in cuor mio so che nel mio destino è scritto qualcosa di più grande, come una vita di lussi e di ricchezze. Sogno di partecipare un giorno a una cena elegante e di indossare (2) di gran classe a una serata formale. I reali della corte in realtà non sono poi troppo diversi dai pirati: mentono, rubano, imbrogliano e arrivano anche a uccidere, ma la passano liscia perché sono un branco di riccastri presuntuosi. Beh, a questo gioco si può giocare in due!

Partirò per un'ultima avventura piratesca, un'avventura che mi riempia le tasche d'oro, e userò quel bottino per comprarmi (3) di gran classe. E poi, alla fine di tutta la storia, mi presenterò davanti a quell'oca pomposa della duchessa (4) e le dirò che anch'io sono un reale! Non saprà mai la verità e diventeremo amiconi per la pelle. Ci ho pensato su a lungo e non vedo nessun motivo per cui questo fantastico e infallibile piano non debba funzionare.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

! Un passo avanti! Un passo avanti! Presto sarò io a comandare questa nave, e allora molte cose cambieranno! Tanto per cominciare, mi sbarazzerò di quel pirata buono a nulla, (5) . Nessuno riderà mai più di me.

Tesoro +1.

! Oh, questa giacca è magnifica. Il colore, la pelliccia, il modo in cui riflette la luce. Oh, è fin troppo perfetta! La indosserò anche quando dormo! Me la porterò nella tomba! Nessun altro vestito sarà mai alla sua altezza, la sua perfezione è seconda solo alla mia. Me la merito, mi merito tutto quanto. La duchessa (4) non avrà altra scelta che inchinarsi di fronte a me quando mi vedrà con questa addosso!

Recupera la carta 37 (Giacca Dorata del Re Perduto) dal mazzo delle storie.

! Ora ne ho abbastanza di (5) ! Come osa pensare di dare degli ordini a me, a ME? Un giorno o l'altro diventerò un reale, e se ne pentiranno amaramente. Fino ad allora, devo scrostare cozze e mitili dallo scafo di questa bagnarola!

Scafo +2. Sventura +1.

! Questo cappello è caduto dal cielo e mi si è posato proprio sulla testa. Gli dei stessi riconoscono la mia grandezza e ritengono opportuno mostrarmi la loro gratitudine. Oh, (5) mi fa quasi pena, non vedo l'ora che mi veda. Sicuramente nessun essere vivente ora può considerarsi mio pari: dev'essere tremendo per loro rendersi conto che non saranno mai grandiosi quanto me.

Recupera la carta 73 (Tricorno Stella di Fuoco) dal mazzo delle storie.

! Oh, che glorioso bottino! Me lo merito, naturalmente. Altrimenti perché se ne starebbe lì ad aspettare proprio me? I bambini non hanno neanche opposto troppa resistenza (a parte quello grasso, che mi ha lasciato una cicatrice a forma di (1) sulla schiena). Spero che l'orfanotrofio si riprenda, tuttavia. Quando sarò al potere, farò spedire qui un cesto di frutta.

Tesoro +2.

FINALI

⚠️⚠️⚠️ = TRISTE

La tua abilità continua a crescere e presto diventi celebre in tutto il mondo come uno dei più grandi spadaccini che siano mai vissuti, ma questo non ti aiuta a fare molte amicizie e presto ti ritrovi senza nessuno in un porto straniero. Mentre anneghi i tuoi dolori in una taverna locale, ti ritrovi davanti alcuni uomini che affermano di avere lavorato per il capitano (4) . Sfoderi rapidamente la lama, ma uno di loro ti punta contro una pistola e ti spara (2) colpi allo stomaco. Mentre stramazzi sul pavimento della taverna, ti rammarichi del fatto che una vita passata a studiare l'arte della spada non ti abbia insegnato nulla per combattere contro una pistola.

⚠️⚠️⚠️ = ALLEGRO

Continui a ripeterti che vai in cerca di un degno avversario, ma una vita di inutili massacrì è servita soltanto ad aumentare la tua insoddisfazione. Fai ritorno alla tenuta di tuo padre scusandoti per la tua irruenta ribellione e alla fine, su sua insistenza, ottieni il comando dello sloop (5) . Appendi la spada al chiodo e, col passare del tempo, le tue abilità si attenuano. Un giorno senti un'ufficiale della tua nave vantarsi di essere una maestra di spada e accetti di incrociare le lame con quella giovane donna. Quando la tua mano si stringe attorno all'impugnatura della tua spada, ricordi il brivido del combattimento e la abbatti infliggendole una ferita mortale; i duelli sono considerati illegali e non ti rimane che fuggire per evitare il processo. Capisci ora che l'avversario immaginario che hai cercato per tutta la vita non era un maestro spadaccino, bensì la tua mancanza di autocontrollo, un nemico ben più pericoloso di qualsiasi (3) . Dopo questa illuminazione, torni alla vita da pirata trovando consolazione nel fatto che ora ti conosci più a fondo.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGGENDARIO

Ti giunge voce di un guerriero misterioso che ti dà la caccia. Quando finalmente ti rintraccia a Porto (1) , vedi che porta sulla sua armatura il simbolo di (3) , l'emblema della tua casata, ed è evidente che l'uomo è stato ingaggiato da tuo padre per riportarti a casa. Ridi e commenti ad alta voce che non ne puoi più di sconfiggere gli scagnozzi di tuo padre; ti scagli contro il guerriero, ma la sua abilità è pari alla tua e presto ti ritrovi a combattere per sopravvivere. Finalmente hai trovato un avversario degno del tuo rispetto. Il tuo volto è raggiante d'orgoglio nell'incrociare le spade con questo abile combattente, ma all'improvviso una sua reazione fulminea ti coglie di sorpresa.

"Bel colpo!" commenti senza fiato, accasciandoti a terra. "Onore a te, sei il migliore."

"Ah, dannazione", si lamenta l'altro, "tuo padre mi farà ammazzare! Non dovevo ucciderti!"

"Consolati, potente guerriero" gli rispondi con un sussurro lanciandogli una pergamena macchiata di sangue. "Ecco la mappa dei miei (2) tesori. Una ricompensa degna di un'uccisione gloriosa!" Pronunciate queste parole, muori con il sorriso sulle labbra.

IL PIRATA DUELLANTE

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 		★	★			✕	✕
Forza 	★	★		★	★		
Caccia 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Mira 	★		★	★			✕
Spavalderia 	★	★				✕	✕
Navigazione 	★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un piccolo animale: _____
2. Un numero tra 2 e 50: _____
3. Un animale selvatico: _____
4. Il nome di un uomo famoso: _____
5. Il nome di un lottatore professionista: _____

BACKGROUND DEL PIRATA DUELLANTE

Ho passato tutta la vita a studiare l'arte della spada. Sotto la guida di uno spadaccino leggendario, raggiunsi l'eccellenza e manifestai abilità senza pari; questo alla fine segnò anche la rovina del mio maestro, poiché nemmeno lui riuscì a sconfiggermi in un duello all'ultimo sangue.

Presto fu evidente che non avrei mai trovato nessuno in grado di eguagliare la mia abilità nella mia terra d'origine, quindi ho preso il mare in cerca di sfide superiori. Fortunatamente, su un vascello corsaro c'è sempre bisogno di qualcuno che sappia maneggiare una spada. Per una persona dotata delle mie grandi capacità e del mio spirito d'avventura, le navi su cui viaggiare non mancano mai.

La vita di bordo, tuttavia, non fa troppo per me. Gli spazi sono stretti, il cibo è ripugnante e negli alloggi della ciurma c'è un serio problema di _____. Sia quel che sia, continuerò a prestare servizio su questa nave scalcinata finché non troverò qualcuno degno di sfidarmi, la mia lama ha già reclamato _____ vite e non avrò pace finché non troverò uno sfidante che si dimostri migliore di me.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo ❶ non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

❶ Questa lama appartiene alla mia famiglia da sempre ed è un simbolo di fama e prestigio, di quelli che si tramandano di generazione in generazione. L'ho rubata la notte prima di fuggire di casa. L'impugnatura è ricoperta di gioielli e sulla lama c'è il disegno di _____⁽³⁾ in un intarsio dorato. Un'arma come questa non merita di giacere abbandonata sul caminetto dell'ufficio di un burocrate. Mio padre sicuramente capirà.
Recupera la carta 39 (Sciabola di Famiglia) dal mazzo delle storie.

❷ Quell'idiota fanfarone si vantava da settimane di come sapesse maneggiare una spada e gli altri sempliciotti di questa nave erano troppo stupidi o troppo spaventati per metterlo alla prova... ma io no. È stato un combattimento onesto, come richiede l'etichetta: la sua tecnica era carente, e ha pagato questa mancanza con la vita. Ora non c'è più alcun dubbio su chi sia il membro della ciurma più bravo a maneggiare la spada. Ora mi temono.
Infamia 🏴‍☠️+3. Malcontento 🏴‍☠️-1. Equipaggio 🏴‍☠️-1.

❸ Quando abbiamo abbordato il vascello nemico, il loro capo, il capitano _____⁽⁴⁾, ha sfoderato la sua spada e si è gettato su di me menando fendenti a destra e a manca. Finalmente un degno avversario! Il clangore delle nostre lame che cozzavano echeggiava per tutto il ponte. Alla fine, l'ho abbattuto con un colpo decisivo. I membri della mia ciurma hanno lanciato un grido d'esultanza e io ho preso un piccolo trofeo per commemorare la vittoria.
Tesoro 🏴‍☠️+1. Malcontento 🏴‍☠️-1.

❹ "La tua è solo fortuna!" Mi è costata fatica non aprire in due quell'idiota nel punto in cui si trovava. Io mi sveglio ogni giorno prima dell'alba e mi addestro per ore sul ponte della nave per affinare le mie abilità e rafforzare la mia tecnica.
Tiro ripetuto 🏴‍☠️+2.

❺ Lo sloop di mio padre, _____⁽⁵⁾, ci ha inseguiti per varie giornate. Il capitano che lo comandava esigeva che gli restituissi la sciabola, invece l'abbiamo affrontato in battaglia. Abbiamo messo la nave in fuga, ma non prima di aver reclamato qualche oggetto prezioso per noi. Dovrò fare attenzione agli altri scagnozzi al suo servizio che potrei incontrare in futuro.
Sventura 🏴‍☠️+2. Ogni giocatore ottiene tesoro 🏴‍☠️+1.

FINALI

≤!!!!=TRISTE

Le pozioni e le misture hanno reclamato tutta la tua vita, ma anche i tuoi polmoni. Gli effetti collaterali di tutte le tue strane misture iniziano a presentarti il conto in tarda età: strane escrescenze a forma di (3), dita allungate, ciocche di capelli in più e strani odori ti maledicono per molti anni a venire. Alla fine, cerchi di ricavare una cura dalle scaglie distillate di (4), ma questa potente mistura si rivela essere il tuo ultimo veleno. Al tuo funerale, (5) sputa sulla tua tomba, rallegrandosi del fatto che tu non ci sia più e che non debba più preoccuparsi dei tuoi tormenti.

!!!!=ALLEGRO

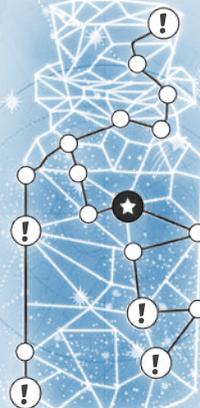
Inventi una pozione che potenzia (2) per un breve periodo di tempo dopo averla bevuta. Le implicazioni militari di questa grande scoperta sono evidenti, ma, dopo gli effetti dei tuoi precedenti esperimenti su (5), nessuno vuole averci niente a che fare. Di conseguenza, ti rivolgi alla marina reale come potenziale compratore, la quale inizia a ordinare la pozione in grandi quantità per i suoi soldati.

Tuttavia, poco dopo aver esaurito le scorte, gli effetti dell'elisir vengono alla luce: ad alcuni soldati crescono delle chiazze di piume sul corpo e molti altri iniziano a vomitare enormi nuvole di fiamme nell'aria. La marina, inorridita, decide di sbarazzarsi dei mostruosi soldati-volatili e poi ti dà la caccia, ma le sue forze sono allo stremo e tu sei abbastanza ricco da evitare di essere processato. Trascorri il resto dei tuoi giorni immerso nella ricchezza, tentando di comporre, senza riuscirci, una pozione di vita eterna, anche a costo di diventare (1).

!!!!!=LEGGENDARIO

L'elisir di sangue di fenice apre le porte di un nuovo potenziale in ogni pirata che lo assaggia: improvvisamente, quei lupi di mare diventano più forti, più veloci e profumano di (1). Il Gran Consiglio dei Pirati ti chiede di produrre in grande scala questa sorprendente bevanda, finché la maggior parte dei pirati del mondo non sviluppa una dipendenza dalla tua invenzione; certo, molti perdono (2) dopo qualche anno, ma le scoperte effettuate e le ricchezze guadagnate sono una compensazione più che sufficiente.

Col tempo l'invenzione conferisce ai pirati abbastanza potere da instaurare un nuovo ordine mondiale. La tua è una vita felice, con una famiglia al tuo fianco in una modesta tenuta, in quanto hai deciso di donare la maggior parte dei proventi dell'elisir ai pirati bisognosi. Dopo la tua morte, (5) fa erigere una tua statua che ti raffigura in sella a (4) d'oro per commemorare i tuoi successi.



IL PIRATA ALCHIMISTA

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★		★			✕
Forza		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Caccia		★	★	★				✕
Mira		★		★				✕
Spavalderia		★	★				✕	✕
Navigazione			★	★			★	

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Una pianta che ti piace: _____
2. Uno dei cinque sensi: _____
3. Un utensile da lavoro: _____
4. Una creatura fantastica: _____
5. Il nome pirata di un altro giocatore: _____

BACKGROUND DEL PIRATA ALCHEMISTA

Ho sempre scelto di affidarmi più al mio intelletto che alla mia forza e la vita non è stata poi così facile. Nel corso della mia infanzia gli altri mi prendevano in giro per la mia ossessione per _____⁽¹⁾, ma quando estrassi un veleno da quella pianta e lo usai contro i miei tormentatori fui io a ridere per ultimo. La mia dedizione alla scienza mi ha permesso di viaggiare per il paese, ma se voglio veramente vedere tutto quello che il mondo ha da offrire dovrò sfidare i mari. Non c'è molto spazio su una nave pirata per una mente indagatrice, tuttavia gli altri hanno già imparato che con me non c'è da scherzare.

Il mio più recente elisir sembra far perdere _____⁽²⁾ o procurare la crescita di ciò che può essere descritto soltanto come un fungo a forma di _____⁽³⁾ in fondo alla schiena. Dato che si tratta di due risultati indesiderabili, gli altri membri della ciurma si tengono a debita distanza, specialmente _____⁽⁵⁾, che sembra provare un enorme terrore nei miei confronti.

Credo che il tempo a bordo di questa nave sarà sufficientemente piacevole, anche se forse faticherò un po' a trovare dei soggetti consenzienti da sottoporre ai miei... esperimenti.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 Ieri notte abbiamo festeggiato i nostri recenti successi e il capitano mi ha chiesto di condividere l'ultimo liquore che ho distillato per l'occasione. Ricordo in modo molto vago quello che è successo, ma al risveglio ho scoperto un nuovo tatuaggio molto volgare di _____⁽⁴⁾ sul mio stomaco e una grossa collezione di stivali sinistri dei vari membri della ciurma nella mia cabina. La prossima volta un po' meno cannella, direi.
Tiro ripetuto  +1. Malcontento  -1.

 Durante una recente escursione su un'isola che non compare sulle mappe ho scoperto un fungo dal cappello azzurro luminescente. Ne ho raccolti alcuni campioni in un vaso per studiarli in seguito. Ho costretto _____⁽⁵⁾ a mangiarne uno mentre raccoglievo i miei campioni: i suoi capelli sono diventati immediatamente bianchi e ora sembra in grado di parlare in una lingua sconosciuta. Serviranno ulteriori ricerche.
Recupera la carta 43 (Ingrediente Chiave) dal mazzo delle storie.

 Ho distillato un nuovo sigillante, credo che possa ridurre la porosità del legno all'interno della nave e renderlo duro come le chiazze di _____⁽⁴⁾. Ho iniziato ad applicarlo a mano, ma il processo richiederà varie settimane. Come benefico aggiuntivo, i ponti inferiori ora sono profumati al limone: sono sicuro che la ciurma apprezzerà la cosa.
Scafo  +2. Tiro ripetuto  +1.

 Gli altri membri della ciurma a volte sono davvero egoisti! Che sarà mai un gingillo o un cimelio di famiglia di fronte alla scienza! Ora sappiamo che questi minerali rari reagiscono se mescolati assieme: la conoscenza non è forse il più grande dei tesori?! Manca poco, _____⁽²⁾ mi dice che l'elisir supremo sta per nascere!
Tiro ripetuto  +3. Infamia  +4. Un altro giocatore scarta 1 carta tesoro .

 Finalmente il mio capolavoro è completo: l'elisir di sangue di fenice rappresenta il culmine di tutte le mie ricerche. Ne ho prodotto alcune fiale e ora mi serve solo che _____⁽⁵⁾ "assaggi" questo primo campione.
Recupera la carta 52 (Elisir di Sangue di Fenice) dal mazzo delle storie.

FINALI

≤ (!!!) = TRISTE

Ti lasci alle spalle la vita da pirata e decidi di rintracciare la tua vecchia compagnia viaggiante. La trovi in un porto affollato e inizi a ricordare i vecchi tempi assieme agli altri attori, che si esibiscono a bordo di una nave pirata. Ti invitano a unirti a loro per una recita e tu accetti con piacere; una volta a bordo, il Capitano, dalla faccia simile al muso di (1), vi spiega che dovete vestirvi da pirati, dato che ogni scena della nuova rappresentazione è incentrata sul tema della pirateria. Hai appena indossato (4) da pirata quando le guardie locali arrivano e arrestano tutti i presenti a bordo. Tu e gli altri membri della compagnia cercate di spiegare che siete soltanto degli attori e non pirati, ma le vostre parole restano inascoltate. trascorri il resto dei tuoi giorni a esibirti per i prigionieri.

(!!!!) = ALLEGRO

Dopo anni passati a raccogliere storie e a inseguire l'avventura, finalmente torni alla tenuta del conte per riassumere il tuo ruolo di giullare di corte e cantastorie. Ti sconvolge apprendere che il conte è scomparso alcuni anni fa e che il nuovo signore del posto è poco interessato all'intrattenimento e alla narrazione. Respinto da questo nuovo nobile, raccogli la tua collezione di souvenir di (5) e tenti di tornare alla tua vita da pirata. Mentre cerchi un altro capitano, ti imbatti in una compagnia teatrale viaggiante che ti accetta volentieri nei suoi ranghi.

Col tempo prendi il comando della compagnia, a cui fai conoscere (2) e le nuove rappresentazioni frutto dei tuoi viaggi intorno al mondo. Conduci una vita felice e appagata e le giornate non sono mai noiose. Le tue rappresentazioni non conquistano troppa fama dopo la tua morte, ma finché sei in vita fanno ridere, piangere e applaudire migliaia di spettatori.

(!!!!!) = LEGGENDARIO

Accumuli molte storie per il conte e la sua corte mentre viaggi in mare aperto, in aggiunta a una considerevole quantità di tesori. Ogni anno ti dici che basteranno solo pochi altri mesi in mare e poi potrai tornare, ma prima che tu te ne accorga sopraggiunge la vecchiaia!

Col tempo, (5) ti concede una nave tutta tua e (3) diventa il tuo primo ufficiale. La tua nave diventa famosa per essere una delle più festose e sgargianti che solchino i mari e molti vascelli mercantili cadono preda della tua allegra banda di pirati giullari. Dopo la tua morte, le rappresentazioni e le storie che inscenavi sulla nave vengono raccontate in tutto il mondo per molte generazioni.



IL PIRATA ATTORE

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★				✕	✕
Forza		★	★				✕	✕
Caccia			★	★				✕
Mira		★		★	★		✕	✕
Spavalderia		★	★		★	★		
Navigazione		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un animale da fattoria: _____
2. Una carne prelibata: _____
3. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
4. Un capo di abbigliamento: _____
5. Il nome di una persona famosa: _____

BACKGROUND DEL PIRATA ATTORE

Fin dalla mia infanzia, sentivo il richiamo del palcoscenico. In giovane età iniziai a esibirmi nella compagnia comica viaggiante patrocinata dalla Compagnia delle Zampe di (1) Sott'Olio di Jondrum, che viaggiava di città e in città e si esibiva sia presso i nobili che presso i popolani.

In un insediamento, il ricco conte rimase particolarmente colpito dalla mia esibizione e mi ingaggiò come giullare di corte. Da allora ho recitato centinaia di opere teatrali, canzoni e siparietti comici per il conte, tra cui la Tragedia di Re Spork III, "Orgoglio e Precipizio", e naturalmente la popolarissima "(2) - Una Storia d'Amore".

Adesso però, il conte ha visto ogni riga di materiale in mio possesso, quindi, nel tentativo di comporre nuove storie per il mio benefattore, ho ottenuto il permesso di unirmi a una ciurma di pirati e fare nuove esperienze da raccontare al conte al mio ritorno. Questi pirati saranno un ammasso di rozze canaglie, ma sembrano gradire sinceramente la mia arte, e ho già imparato parecchie nuove storie! Spero solo di sopravvivere abbastanza a lungo per tornare a corte a raccontarle...

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 (3) e io ci siamo addestrati a esibirci in nuove tecniche di combattimento simulato. Abbiamo anche usato il succo di pomodoro come sangue finto, per rendere il duello ancora più realistico; forse l'abbiamo reso un po' troppo realistico, in quanto vari membri della ciurma affermano di avermi visto morire e ora credono che io sia un'apparizione. Tiro ripetuto  +1. Infamia  +1.

 Il capitano ha fatto appello alle mie abilità per una piccola missione di inganno e sotterfugio. Attingendo alla mia vasta collezione di (4) e parrucche ho messo assieme un travestimento decente per poi intrufolarmi al ballo annuale dell'ammiraglio Chezwitz. Il capitano mi è sembrato soddisfatto, e da questa storia sicuramente nascerà una bella poesia o una canzone un giorno o l'altro! Recupera la carta 31 (Travestimento Stravagante) dal mazzo delle storie. Infamia  +2.

 Ho convinto (3) che l'opera a cui stavamo lavorando era pronta e abbiamo fatto una sosta in paese per improvvisare un'esibizione in strada. Al pubblico è piaciuto, ma la messa in scena dell'ex amante di (3) che si mangia (1) del suo allevamento per fargliela pagare è forse un po' troppo personale. Meglio ritoccare il copione. Scorte  +2. Tesoro  +1.

 Il capitano mi ha chiesto di aiutarlo a distrarre il reggente locale mentre lui e il resto della ciurma mettevano in atto un elaborato colpo a bordo del suo galeone. Abbiamo messo in scena "Tanto Rumore per (4)". Curiosamente, c'è una scena in cui un ottuso aristocratico viene distratto da una rappresentazione teatrale mentre il suo castello viene saccheggiato. Ho la sensazione che al reggente sia sfuggita l'ironia della trama... Ogni giocatore ottiene tesoro  +1.

 In tutti i miei anni di recitazione non avrei mai immaginato di avere l'opportunità di esibirmi davanti a (5). Eppure era lì, ad applaudirmi mentre recitavo in "(2) 2 - Una Storia di Divorzio". Ricorderò per sempre questo giorno! Ottieni 1 abilità a tua scelta. Infamia  +5.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

____(3) e ____ (5) non si arrendono mai e alla fine ti fanno capire che è possibile che tu sia uno scheletro animato magicamente. Sfortunatamente, la peculiarità della tua condizione di pirata già defunto riduce di molto la richiesta della tua presenza sulle navi, nonostante la tua condotta esemplare e varie lettere di raccomandazione dai capitani precedenti. Continui a vivacchiare senza il becco di un quattrino per la strada, dove scopri che gli scheletri animati magicamente possono provare la fame ma non possono morire d'inedia.

Inizi a dubitare della tua esistenza, chiedendoti se questa non sia in realtà una tortura infernale di qualche tipo, finché una notte, svegliandoti di soprassalto dopo aver sognato ____ (2) , spaventi senza volerlo un muratore di passaggio; questi, che portava con sé un maglio, ti dimostra definitivamente che gli scheletri animati magicamente possono essere uccisi due volte.

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

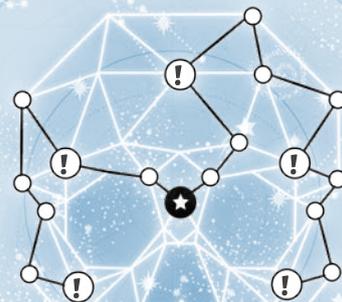
Un giorno, in un porto affollato, la nave accetta l'incarico di trasportare fino a una lontana isola un medico di grande fama. Mentre si trova a bordo, il medico si interessa molto alla tua condizione scheletrica.

“Per caso”, ti domanda un giorno, “sei mai stato morso da ____ (1) dalle scaglie d'argento?”

Non ricordi un morso del genere, ma ti informa che la perdita di memoria è uno degli effetti collaterali, assieme alla totale trasparenza della carne e degli organi della vittima. Il dottore ti somministra un potente antidoto e improvvisamente la tua pelle torna visibile! ____ (3) e ____ (5) sono costernati quando scoprono di essersi sbagliati per tutto questo tempo. Non sei più soltanto uno scheletro, ma un pirata come tutti gli altri! Purtroppo, sei anche di aspetto alquanto sgradevole... Un po' si vince e un po' si perde, insomma.

⚠️⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Preso di mira a un club di comici dilettanti, devi necessariamente accettare di essere uno scheletro animato magicamente. Col passare del tempo, gli altri membri della tua ciurma vengono falciati nei modi più macabri, ma tu persisti. Alla fine diventi il capitano di una nave tutta tua, che decidi di chiamare “ ____ (4) Felice”. È allora che scopri che per una nave con uno scheletro animato magicamente come capitano è molto facile incutere terrore nei cuori dei tuoi nemici, e presto ti distingui in questa nuova posizione. Ammassi una notevole fortuna e continui a vivere per quella che sembra a tutti gli effetti un'eternità. Te la spassi a massacrare tutti quelli che osano incrociare il tuo cammino e a far infuriare i capitani delle navi fantasma, che considerano la tua un'ingiusta invasione di campo.



IL PIRATA SCHELETRO

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★		★			✕	✕
Forza		★		★	★			✕
Caccia		★	★	★		★		
Mira		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Spavalderia			★	★			✕	✕
Navigazione		★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un animale con le scaglie: _____
2. Il nome di una creatura mitologica: _____
3. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
4. Un frutto o una verdura saporiti: _____
5. Il nome pirata di un altro giocatore diverso da (3): _____

BACKGROUND DEL PIRATA SCHELETRO

Ho prestato servizio su una dozzina di navi pirata, al comando di pirati leggendari come Jonesy Due-Occhi e la temibile Mariah Lingua di (1). Ho guidato una carica contro innumerevoli nemici in battaglia e ho dimostrato il mio valore come marinaio e guerriero in mille occasioni. Ho ammassato rari tesori come la Corona dell'Aquila, la Cappa Cremisi di Kalaver e la Lama Dorata di Szaran. Ho visitato luoghi lontani come il Monastero della Salamandra Silente, la Città Proibita di Golvara e la Tomba (2).

Sono un vero pirata che ama il mare e cerca l'avventura e non sono, come molti dei miei colleghi pirati continuano ad affermare, uno scheletro animato magicamente. Queste dicerie non mi danno tregua e continuano a seguirmi da una nave all'altra, ma com'è possibile che io sia uno scheletro animato magicamente? Non è possibile. Sono un pirata, un pirata dannatamente bravo, e non uno scheletro animato magicamente.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

- (1) Ci siamo imbattuti nel relitto di un vascello mercantile. Ho nuotato fino al fondale per saccheggiare il bottino con un compagno di ciurma. Io ho raggiunto il fondo senza problemi, ma (3) ce l'ha fatta per un soffio. Sono sicuro che la cosa è dovuta al fatto che sono in condizioni fisiche ottimali e non perché sono uno scheletro animato magicamente che non ha bisogno di respirare, come insistono alcuni membri della ciurma.
Tesoro (1)+2. (3) ottiene sventura (1)+1.
- (1) Un'epidemia di (4) ha colpito la nostra nave: molti si sono ammalati... e io con loro. Mi sento debole e probabilmente ho la febbre, ma quando chiedo agli altri di mettermi una mano sulla fronte per controllare adducono scuse ridicole come "non c'è pelle sulla tua fronte" o "non puoi stare male, sei uno scheletro animato magicamente." Ma io cerco di riposare e di bere molti liquidi.
Infamia (1)+2. Tiro ripetuto (1)+2.
- (1) Sono tempi di magra. Il capitano ci ha chiesto di razionare le scorte per il momento, specialmente a me. Ho scelto di rinunciare alla mia parte di cibo per ora, perché antepongo la felicità e il benessere della nave al mio, e non perché sono uno scheletro animato magicamente che non ha bisogno di mangiare.
Ottieni 1 abilità a tua scelta. Scorte (1)+3.
- (1) Mimetizzarsi nell'ambiente circostante è un'abilità essenziale nella vita di un pirata. Ho rasato il labbro superiore di (5) e ho usato un po' di cera di una candela per fissare i peli tagliati sulla mia faccia. Grazie a questo astuto travestimento, ora posso mescolarmi agli altri con facilità: sembro un pirata come tutti gli altri e non uno scheletro animato magicamente, cosa che (lasciatemelo ribadire) non sono affatto.
Recupera la carta 30 (Baffi Finti) dal mazzo delle storie.
- (1) Ho scelto di restare un po' indietro mentre gli altri sono andati a esplorare la cripta abbandonata: l'idea di ritrovarmi sottoterra con tutte quelle ossa mi fa venire un brivido lungo la schiena! Ma ora che non ho nessuno intorno, mi chiedo: forse c'è davvero un po' di differenza tra me e gli altri? Devo ammettere che il mio colorito è un po' pallido.
Tiro ripetuto (1)+4.

FINALI

≤!!!!=TRISTE

Alla fine la ciurma si stufa della tua incessante insistenza per le procedure di sicurezza e ti lascia su un'isola deserta in compagnia soltanto di un sacco di (2) in stato di putrefazione per darti una lezione.

Non senza sforzi, riesci a lasciare l'isola e a raggiungere un porto affollato dove, cercando un lavoro, vieni a sapere che la tua vecchia nave è affondata a seguito di un brutto incidente provocato dalla polvere da sparo, alcune candeline di compleanno e una zuppiera di pudding di (4) al rum che era rimasto incustodita al sole. Ti dispiace per quegli stolti che sono morti, ma alla fine è stata solo colpa loro.

!!!!=ALLEGRO

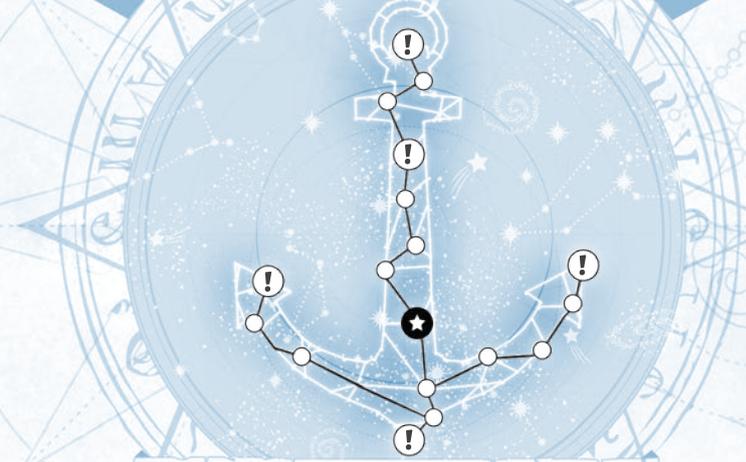
Dopo una serie di avventure, la tua ciurma viene fatta prigioniera dalla marina reale durante un tentativo di alleggerire alcuni mercanti dal loro raro carico di fegato di (1). Con tua grande sorpresa, ti trovi stranamente a tuo agio a bordo di una fregata reale: la nave è tenuta pulita e in ordine e la sicurezza è sempre in cima alla lista delle priorità.

Non appena hai finito di scontare la pena, ti trasferisci in un porto del continente, dove vivi con (4) da compagnia e trascorri il resto dei tuoi giorni a stilare manuali di sicurezza e a disegnare mappe di evacuazione di emergenza per le navi della flotta reale.

!!!!!=LEGGENDARIO

Una notte, (3) decide di intrattenere l'equipaggio tentando di pisciare su una lanterna scoperta. Dopo un tentativo particolarmente irruento, la lanterna si rovescia e la nave prende rapidamente fuoco. Qualsiasi altra ciurma sarebbe spacciata, ma la tua si dirige immediatamente verso l'uscita più vicina, mantenendo la calma e avanzando in fila indiana. Anche se la nave è distrutta, neanche un solo pirata perde la vita né perde (5).

Alla fine, il Gran Consiglio dei Pirati decide di adottare i tuoi metodi su tutte le navi e trascorri il resto dei tuoi giorni a fare corsi informativi ai vari capitani e alle loro ciurme.



IL PIRATA PRUDENTE

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★				✕	✕
Forza			★	★			✕	✕
Caccia		★		★	★			✕
Mira		★		★			✕	✕
Spavalderia		★	★	★		★		
Navigazione		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un pesce pericoloso: _____
2. Un frutto o una verdura dal sapore forte: _____
3. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
4. Un animale da fattoria: _____
5. Una parte del corpo: _____

BACKGROUND DEL PIRATA PRUDENTE

Avevo pochi anni di vita quando mia madre e mio padre morirono tragicamente dopo aver mangiato (1) che qualcuno aveva cucinato in malo modo. Anni dopo scoprii che il cuoco che aveva preparato il piatto aveva conservato gli ingredienti in un cumulo di sterco di (4), provocando la dipartita dei miei genitori. Uccisi quello stolto, poi fuggii e assunsi una nuova identità a bordo di una nave pirata.

La vita nell'oceano è difficile, ma i pirati fanno di tutto per complicarsela ulteriormente. Lasciano in giro la polvere da sparo, manovrano la nave sempre quando sono ubriachi di vino di (2) e si rifiutano di indossare i giubbotti di salvataggio appropriati quando lavorano sul ponte. Se non fosse per me, quei poveri stolti sarebbero già affondati secoli fa! Se solo riuscissi a convincere (3) a lavarsi quelle mani almeno ogni due o tre settimane, avremmo qualche possibilità di diventare il migliore equipaggio pirata dei mari.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

- (1) Pete l'Ammuffito è caduto oltre il parapetto della nave nel cuore della notte. Se avesse indossato una di queste, l'avremmo avvistato subito e l'avremmo tirato su... e invece indossava quel costume da scimmia nero che gli piaceva tanto, che dio abbia pietà della sua anima ammuffita.
Equipaggio (1)-1. Malcontento (1)-1. Recupera la carta 56 (Veste Riflettente) dal mazzo delle storie.
- (1) Ho dovuto confiscare un oggetto pericoloso a (3). Forse, quando imparerò a maneggiarlo nel modo appropriato e senza rischi, glielo restituirò.
Ruba 1 tesoro (1) a un altro giocatore. Infamia (1)+2.
- (1) Continuo a dire a quelle facce da calamaro che non possiamo tenere i cannoni carichi e pronti a sparare: basterebbe una scintilla e la nave salterebbe in aria! Perché non possiamo caricarli solo quando sappiamo che ci serviranno? Dovrei riempire ogni cannone con una manciata di (2), solo per dare a tutti quanti una lezione!
Scorte (1)+2. Gira un cannone sul suo lato scarico, se possibile.
- (1) Un fitto banco di nebbia ha inghiottito la nave, quindi ho deciso di accendere qualche torcia per avere un minimo di visibilità sul ponte. Dovevo immaginarmelo che quella testa di piovra di (3) le avrebbe fatte cadere e avrebbe incendiato il ponte. Tenere in vita questi pirati è un lavoro a tempo pieno.
Infamia (1)-1. Scafo (1)-1 OPPURE scorte (1)-1.
- (1) Ho dovuto corrompere il capitano, ma alla fine ho avuto l'approvazione per fare un seminario di una giornata sulle misure di sicurezza per tutta la ciurma! Tratteremo argomenti di grande attualità, come la pulizia efficace delle armi e il numero di (5) che ogni pirata ha diritto a tenere come trofeo nella sua cuccetta.
Tiro ripetuto (1)+2. Scarta 1 carta tesoro (1), se possibile.

FINALI

!!!=TRISTE

Trascorri i dieci anni successivi della tua vita a cercare il cucciolo di (1) inutilmente. La tua ricerca ti ha procurato soltanto depressione e povertà, e così finisci per esibirti in un numero di (4) presso la taverna malfamata Geco Giuggiolone, facendo mosse erotiche nonostante la tua tarda età. Un giorno, una nave che sfoggia una bandiera con (3) arriva in porto e la sua ciurma si ferma per qualche ora al tuo posto di lavoro. Non puoi fare a meno di notare che il capitano della nave assomiglia molto al tuo figlio perduto: hai perfino l'impressione che indossi ancora i pannolini di (5) , come faceva una volta. Ti vergogni di te, non dici niente e presto il tuo ragazzo scompare per sempre.

!!!!=ALLEGRO

Dopo mesi passati a pedinare la nave dalla bandiera con (3) , finalmente apprendi quale sarà il suo prossimo bersaglio: una ricca nave mercantile carica di spezie e di formaggi pregiati. Convinci (2) a intrufolarsi a bordo della nave con te e insieme aspettate che i pirati rivali arrivino. Una volta a bordo della nave, saltate fuori dal nascondiglio ed esigete di sapere dove si trova il tuo ragazzo. Il resto della ciurma manda a chiamare un certo Larry il Bugiardo e presto fa la sua comparsa un pirata basso che assomiglia vagamente a (1) .

"Uh, scusa per l'imbroglio, compare" spiega. "Il nostro capitano voleva che recuperassimo informazioni sulla tua nave, quindi ho fatto finta di essere un giovane orfano, ma in realtà ho quarantasette anni."

Torni alla tua nave e decidi di voltare pagina, ma ti rammarichi di avere messo al ragazzo i pannolini di (5) un po' troppo spesso.

!!!!!=LEGGENDARIO

Ti dirigi verso l'Isola del Teschio di Ferro, proprio come richiede il biglietto, e scorgi la nave dalla bandiera con (3) ormeggiata lungo la costa. Quando ti fai strada nell'entroterra dell'isola, ti imbatti in un gruppo di pirati che si trascinano dietro (1) ! Finalmente hai ritrovato il ragazzo! Quando ti avvicini, il capitano ti vede e alza la mano. Ti informa che il tuo ragazzo è libero di andarsene, purché tu rinunci alla bussola magica che appartiene alla tua famiglia da generazioni. Quando affermi con insistenza che non hai idea di cosa stia parlando, i pirati controllano i loro appunti e riconoscono con un gemito di avervi scambiati per qualcun altro.

"Scusa, compare!" dice il capitano facendo spallucce. "Senza rancore, eh?" E così porti in salvo il tuo adorato (1) e torni assieme a lui sulla nave.



IL PIRATA GENITORE

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★	★		★			✕
Forza 	★	★				✕	✕
Caccia 		★	★			✕	✕
Mira 	★	★		★	★		
Spavalderia 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Navigazione 	★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un animale rumoroso: _____
2. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
3. Un simbolo sinistro: _____
4. Uno stile di danza: _____
5. Una materiale liscio: _____

BACKGROUND DEL PIRATA GENITORE

Ho trascorso la mia vita come la maggior parte dei pirati, consumandomi le mani fino all'osso su questa o quell'altra nave, alla ricerca di tesori e prede facili. Era una vita semplice, e fino a un certo punto l'avevo trovata anche gratificante... poi un cucciolo di (1) entrò nella mia vita e mise sottosopra ogni cosa. Il piccoletto era un orfano, la sua famiglia era stata massacrata dai soldati reali in una delle loro guerre politiche, e così si era unito alla ciurma in cerca di una casa.

Trovò una famiglia, perché lo accettammo subito come uno dei nostri. Scatto Joe gli insegnò a veleggiare e a solcare i mari, Cuoco gli insegnò a trasformare qualsiasi schifezza in un pasto decente e (2) gli insegnò perfino a fare delle statuine con il cerume delle orecchie. Io mi affezionai in modo particolare e mi presi cura di lui come se fosse mio: mi diede più gioia insegnargli la vita del pirata che condurre personalmente quella vita.

Una mattina tornai alla nave dopo una notte particolarmente scalmanata in porto e trovai la cuccetta di (1) messa a soqquadro e il cucciolo scomparso. Trovammo sul suo letto un pezzo di pergamena con (3) disegnato sopra. Quello è tuttora l'unico indizio che ho per ritrovare il mio ragazzo e ho giurato che non avrò pace finché non ci riuscirò, o finché i vigliacchi cani rognosi che l'hanno portato via non avranno pagato con la vita.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

- (1) *Ho sorpreso quell'idiota di Gerold che frugava tra le cose del mio cucciolo di (1), come se lui non se ne facesse più niente. "Tanto ora a cosa vuoi che servano?!" ha protestato. "Tanto vale che ce le prendiamo noi!" Ho spezzato la mascella dell'uomo con un singolo pugno e l'ho tenuto appeso fuori bordo per il suo cinismo fino a farlo piangere.*

Tesoro (1)+1. Infamia (2)+2.

- (1) *Finalmente ho trovato la prima traccia su ciò che è successo al mio cucciolo di (1): una nave che issava una bandiera con (3) è stata avvistata poco lontano da qui. Quando siamo arrivati sul posto non c'era più alcun segno della nave, ma sento che ci stiamo avvicinando alla verità.*

Tiro ripetuto (1)+1.

- (1) *Continuo a dire al capitano che dobbiamo essere pronti a colpire quando la nave dalla bandiera con (3) tornerà in vista. Il resto della ciurma crede che io stia impazzendo, e forse è così... ma il mio ragazzo ha bisogno di me e non ho intenzione di deluderlo.*

Gira tutti i cannoni sul loro lato carico.

- (1) *Ho pensato a un piano per saperne di più sulla nave che credo sia dietro la scomparsa del mio cucciolo di (1). Mi spacerò per un membro d'alto rango della nostra ciurma per organizzare un incontro e forse mi esibirò in un numero di (4) per divertire gli stranieri: è la mia migliore opportunità di trovare il ragazzo.*

Recupera la carta 94 (Arnesi da Falsario) dal mazzo delle storie.

- (1) *Finalmente abbiamo trovato la nave dalla bandiera con (3)! Era abbandonata, ad eccezione di qualche monile e una scatola di pannolini di (5). Nella cabina del capitano c'era una lettera, anche se il messaggio era molto breve: "Se vuoi il ragazzo, incontrami sull'Isola del Teschio di Ferro, senza farti accompagnare da nessuno." A quanto pare non ho scelta.*

Tesoro (1)+1. Scorte (1)+1.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Dopo anni dei tuoi scherzi ai danni della ciurma, il capitano decide che ne ha abbastanza e ti caccia via dalla nave a calci. Vaghi per le strade per quella che sembra un'eternità e rifletti sul fatto che i tuoi scherzi a volte ti regalano una bella risata, ma sicuramente non servono a pagare i conti.

Alla fine, trovi un lavoro come venditore di formaggio ambulante e passi le tue giornate a vendere (1) secco e puzzolente agli aristocratici pomposi che insultano il nome di (4), senza nemmeno poter versare un po' di polvere pruriginosa nei loro pretenziosi pantaloni.

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Un giorno il capitano ti propone una missione segreta: dovrai esibirti in uno spettacolo individuale davanti al Gran Consiglio dei Pirati mentre i tuoi compagni di ciurma fanno irruzione e svuotano una nave rivale da cima a fondo. Ripassi tutte le tue classiche gag e ti metti in tasca una manciata di (5) prima di salire sul palcoscenico.

Lo spettacolo va alla grande finché non ti scappa una battuta sul naso del signore dei pirati, che assomiglierebbe a una fetta di (1). Riesci a malapena a fuggire dal caos che ne segue, ma il colpo va a segno alla perfezione: non solo tu e la ciurma avete derubato un membro del consiglio, ma gli hai fatto anche prendere coscienza sulla natura del suo naso.

⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Dopo avere accumulato ricchezze con le tue avventure, torni a interpretare il ruolo dell'affascinante canaglia, (4), e fai una visita all'Isola delle Primule. Proprio come sospettavi, il professor (2) non ti riconosce sotto quelle mentite spoglie e il tempo trascorso si rivela un ottimo travestimento.

Presto entri nelle grazie del professore e passi i cinque anni successivi a infiltrarti in ogni aspetto della vita dell'uomo. Soltanto quando hai la certezza di avere guadagnato la sua completa fiducia versi la tua insuperabile crema di (1) nella sua zuppa alla ventitreesima Gara Culinaria di Zuppa dei Pensionati. L'incontrollabile dissenteria che segue si rivela un disastro sociale devastante per il professore. Quando gli riveli la tua vera identità gongolante, l'uomo annientato ti chiede cortesemente se per caso non stessi cercando invece suo fratello gemello, un famigerato burlone. Senza battere ciglio continui a ridere e cerchi un passaggio su una nave verso il continente.



IL PIRATA BURLONE

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★	★		★		
Forza			★	★			✕	✕
Caccia		★	★	✕	✕		✕	✕
Mira		★	★				✕	✕
Spavalderia		★		★			✕	✕
Navigazione		★	★		★			✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un formaggio appetitoso: _____
2. Un cognome altisonante: _____
3. Un frutto: _____
4. Un soprannome che ti piace: _____
5. Un addobbo da festa: _____

BACKGROUND DEL PIRATA BURLONE

Non mi definirei una persona malvagia. Dopotutto, non voglio che qualcuno si faccia male. Troppo male, dai. Se proprio dovessi descrivermi, potrei dire di possedere una vena meschina e maliziosa. La mia giovinezza nella città portuale di _____(1) è stata per buona parte spensierata: non avevo certo la forza dalla mia, ma avevo imparato a usare l'ingegno a mio vantaggio. Purtroppo, doveti fuggire da Porto _____(1) quando ebbi un piccolo fraintendimento con un venditore di _____(3) locale su cosa fosse divertente e cosa no.

Quando però trovai una nuova dimora sull'Isola di Roccia Pietrosa, incontrai un famigerato ciarlatano, il professor _____(2), e sotto la sua tutela feci grandi progressi. Eccellevo a ogni lezione e fu in quel periodo che creai per la prima volta _____(4), un alter ego che usai spesso per giocare qualche tiro mancino alla popolazione ignara.

Sfortunatamente, fu sempre in quel periodo che il professor _____(2) mi insegnò la burla finale, quando mi umiliò alla Festa di Mezza Estate del barone Goodall. Lo scherzo era perfetto sotto ogni aspetto, essendo stato meticolosamente preparato nell'arco di tre anni; sì, la mia intera istruzione aveva funto da preparazione per un'elaborata burla, la cui qualità non posso fare a meno di riconoscere tuttora. Con il cuore pervaso di delusione, mi diedi alla pirateria: ora cerco di portare un po' di buonumore nella vita di una ciurma ottusa, pericolosa e ben armata.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo ❶ non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

❶ *Convincere qualcuno a cederti il suo bottino è divertente... ma voltarti di scatto e buttarlo fuori bordo come _____(3)? Beh, quella è materia di leggenda.*

Scegli 1 tesoro  appartenente a un altro giocatore. Puoi scartarlo per ottenere infamia +3 OPPURE rubarlo.

❷ *Ho comprato questi al mercato, pensando che fosse un modo sicuro per farsi qualche risata con la ciurma! Quando li ho sputati sul tavolo a cena, il povero Cuoco per poco non muore di spavento... Così impara a servire uno stufato duro come una suola!*

Recupera la carta 14 (Denti Che Battono) dal mazzo delle storie.

❸ *I bifolchi a bordo di questa nave non hanno il minimo apprezzamento del mio stile umoristico. Prendiamo il mio classico scherzo "_____ (5) nel cannone". Era esilarante, naturalmente, anche se il quartiermastro dice che al prossimo porto dovremo sostituire il cannone.*

Puoi scartare 1 carta tesoro . Se lo fai, ottieni 1 cannone scarico di livello 3 o meno.

❹ *Ho generosamente accettato di aiutare Cuoco a preparare il pasto di stasera per la ciurma. Era il minimo che potessi fare dopo l'incidente del "cannone"... Ovviamente, ho omesso di dirgli che il mio ingrediente speciale, l'insuperabile crema di _____(1), era in realtà un potente lassativo.*

Scorte +6. Tutti i giocatori ottengono sventura +1.

❺ *Ho saputo che il vecchio professor _____(2) si è ritirato sulla vicina Isola delle Primule: quel vecchio gufo ha fatto strada nella vita, mentre io sono qui a sprecare il mio talento in mezzo a un branco di pirati ottusi. Forse è ora di riportare in vita l'amabile _____(4) e fare visita al professore?*

Infamia +7.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Col passare del tempo diventi lo zimbello della nave e ti prendono in giro a ogni occasione. La tua vita a bordo diventa una vita solitaria e di maltrattamenti e chiedi a ⁽³⁾ di aiutarti a costruire una tuta da immersione che ti porti sul fondo dell'oceano. Una volta indossata la tua nuova tuta, fai un gesto molto scortese al resto della ciurma e balzi in acqua, ma dopo neanche due minuti nella tuta si apre una falla. Quando la ciurma ti issa di nuovo a bordo, un'ora dopo, scopre che ⁽⁴⁾ ti ha mangiato la faccia.

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Dopo anni di ricerche, finalmente ti giunge voce di una tribù di tritoni che vive su un'isola lontana. Una rapida visita a quell'isola rivela che il tuo grande amore fa parte di quella tribù, che però è molto diffidente nei confronti degli umani e si rifiuta di lasciarti vivere sull'isola.

Decidi quindi di sfruttare la tua conoscenza piratesca per fabbricare un costume da tritone abbastanza convincente usando una pelliccia di ⁽¹⁾, alcuni vecchi stivali e la pelle di varie dozzine di ⁽⁴⁾.

Il tuo odore non è dei migliori, ma grazie a questo ingegnoso travestimento riesci a passare il resto dei tuoi giorni assieme al tuo vero amore e col tempo diventi anche un membro effettivo della tribù.

⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Segui la mappa fino a una gigantesca fortezza che emerge dalle acque. Le guardie, che portano il segno di ⁽⁵⁾, ti catturano e ti trascinano al cospetto del re dei tritoni.

"Mi dicono che ami uno dei miei sudditi e che, a quanto pare, i tuoi sentimenti sono ricambiati" sentenza. "Ma questa è una situazione alquanto sgradevole, in termini di... sì, insomma... compatibilità, no? Oh, per amor del cielo, non sarò l'unico a cui è venuto in mente!" Si guarda intorno in cerca di sostegno. "Bah, fate come vi pare", borbotta il re, "ma se voi due trovate il modo di far funzionare la cosa, evitate di portare avanti i vostri abomini ibridi agli eventi di famiglia, chiaro? Piuttosto adottatevi ⁽⁴⁾!"

E così tu e il tuo grande amore vivete felici e contenti, assieme ai vostri cinquemila piccoli.



IL PIRATA INNAMORATO

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Forza		★	★		★	★		
Caccia		★	★				✕	✕
Mira		★		★	★			✕
Spavalderia			★	★			✕	✕
Navigazione		★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un animale rumoroso: _____
2. Un oggetto tondeggiante: _____
3. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
4. Un pesce marino: _____
5. Un simbolo romantico: _____

BACKGROUND DEL PIRATA INNAMORATO

Il resto della ciurma crederà che io sia folle, ma so bene quello che ho visto! Me ne stavo sul ponte di primo mattino, senza anima viva attorno, quando ho sentito quello che mi sembrava il grido di (1) provenire dal mare. Poi, raggiunto il parapetto, ho visto la più bella creatura su cui avessi mai posato gli occhi: la sua pelle luccicava di un bagliore bluastro e argentato e ogni occhio era più grande di (2) e splendeva come una stella. Ho capito subito che doveva appartenere al popolo dei tritoni!

A quanto pare si era impigliata in una rete da pesca che (3) aveva lasciato in mare e si divincolava nel tentativo di liberarsi. Tagliai in tutta fretta la rete per liberare la creatura, che mi guardò dritta negli occhi, mi rivolse un dolce sorriso, mi diede un bacio sulla guancia e poi si allontanò a nuoto. Me ne innamorai subito, e per quanto mi sforzi non riesco più a togliermela dalla testa.

Ho deciso che l'unica rotta da seguire è quella del mio cuore e farò di tutto per ritrovare il mio unico vero amore!

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 Il Vecchio Finn ha usato un po' d'inchiostro sulla mia schiena per commemorare il mio grande amore... o almeno così dice. Del resto, è sulla mia schiena.

Recupera la carta 77 (Tatuaggio del Grande Amore) dal mazzo delle storie.

 Forse è perché il mio cuore è stato toccato da un figlio del mare, ma quando ho visto quell'adorabile (4) che si agitava nella rete non ho avuto proprio il coraggio di infliggere il colpo di grazia. Cuoco si è arrabbiato quando l'ho lasciato andare, ma quando ho issato di nuovo la rete, tra le maglie ho trovato un dono!

Puoi spendere 1 scorta  per ottenere tesoro +1.

 La tempesta scuoteva la nostra nave e alcuni hanno creduto che fosse giunta la nostra ora. Poi, all'improvviso, la nave ha iniziato a infrangere le onde come se venisse trainata attraverso la bufera! Quando le nubi si sono diradate, abbiamo visto che era stato un branco di (4) ad averci condotti in salvo. Sicuramente erano amici del mio grande amore!

Scafo +1. Infamia +2.

 Credo di aver trovato un segno lasciato dal mio tesoro sulla spiaggia di un'isoletta che ho costeggiato assieme a Michael il Pazzo. Michael mi ha portato a riva con una scialuppa e ho trovato un forziere sul cui coperchio era scolpita l'immagine di (5), con vari doni all'interno. Possibile che provengano dal mio grande amore?

Tesoro +2.

 Uno squalo si è affiancato alla nave portando (1) enorme tra i denti e una bottiglia legata alla coda: uno degli uomini l'ha recuperata e ha scoperto che era indirizzata a me! All'interno c'era una mappa che mostrava una città dei tritoni e conteneva le istruzioni su come arrivare alle sue porte. È ora di raggiungere il mio amore!

Infamia -3.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Alla fine decidi che tutto dipende dalle oscillazioni dell'oceano e lasci la ciurma allo scalo successivo.

Ti guadagni da vivere pescando ⁽⁴⁾ per qualche anno, poi i reali ti rintracciano e ti imprigionano per l'omicidio del duca ⁽²⁾. Sfortunatamente, ti condannano ai lavori forzati a vita su una nave chiamata ⁽⁵⁾ Galleggiante, una gigantesca chiatte-prigione riservata ai pirati e ai criminali più pericolosi. Ovviamente, il tuo stomaco inizia a fare le capriole nel momento in cui ci metti piede sopra, ma ehi, è solo una sentenza a vita.

⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Passi vari mesi in fuga dai persistenti cacciatori che seguono la tua pista, ma alla fine la fortuna ti tradisce e una fregata reale, chiamata ⁽⁴⁾ allo Sbandò, intrappola la nave.

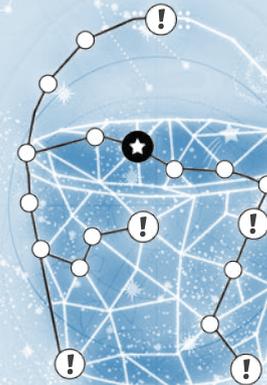
“Consegnateci chi ha ucciso il duca ⁽²⁾ e tutti gli altri potranno andarsene sani e salvi!” grida il nemico. Ma il resto della ciurma risponde con una serie di gesti e di beffe che hanno ben poco di cortese: chi l'avrebbe mai detto che quei lupi di mare si sarebbero schierati dalla tua parte? La fregata reale apre il fuoco, ma i veterani della tua ciurma rispondono con una raffica fulminante che devasta la nave nemica.

Un mese dopo vieni a sapere che il capitano rivale, anziché ammettere la sconfitta dopo aver scoperto dove ti trovavi, ha dichiarato che la sua nave è rimasta danneggiata dopo essere riuscito ad affondare la tua. La caccia si è conclusa con la tua morte apparente, e finalmente puoi tornare a casa dalla tua famiglia, che ti accoglie con gioia preparandoti ⁽³⁾.

⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Fai ritorno al tuo villaggio indossando occhiali da studioso e baffi finti e presentandoti sotto falso nome. I reali non sembrano sospettare nulla, puoi riuniti a tua figlia ⁽⁵⁾ e al resto della tua famiglia e decidi di non fuggire più. Scopri che il tuo paese natale è diventato un luogo prospero e laborioso dopo la morte del duca ⁽²⁾.

Riconquistata la tua vita di un tempo, decidi di tornare a produrre i tuoi pasticcini alla crema di ⁽¹⁾ e vivi una vita appagante. In paese gira qualche pettegolezzo sul fatto che nella tua famiglia sia giunta una persona sconosciuta, ma una volta che qualcuno assaggia i tuoi deliziosi pasticcini non si cura minimamente di chi tu possa essere.



IL PIRATA COL MAL DI MARE

	1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione 	★		★	★			✕
Forza 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Caccia 		★	★				✕
Mira 	★	★		★	★		✕
Spavalderia 	★	★				✕	✕
Navigazione 	★		★				

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un grosso animale: _____

2. Un nome maschile altezzoso: _____

3. Un cibo che non ti piace: _____

4. Una creatura marina: _____

5. Un utensile culinario: _____

BACKGROUND DEL PIRATA COL MAL DI MARE

Avevo passato tutta la vita sulla terraferma. Gestivo una piccola pasticceria assieme al mio amore e ai miei figli. Facevamo dolci e torte di ogni genere per i reali, ma fu soltanto quando iniziammo a fare pasticcini alla crema di (1) che le cose cambiarono: i reali non ne avevano mai abbastanza di quei pasticcini e mettemmo assieme un bel gruzzoletto, così alla fine il duca (2) in persona ce ne ordinò una dozzina. Come facevo a sapere che era allergico all'ingrediente principale?

I reali mi accusarono subito di omicidio e per evitare la forca non ebbi altra scelta che darmi alla macchia. Fortunatamente (o forse no), una nave pirata si trovava in porto in quel momento e il capitano accettò di prendermi a bordo. Mi bastarono soltanto poche ore in mare per scoprire che le onde dell'oceano mi scombussolavano lo stomaco: riesco a malapena a tenere sottocoperta il pane ammuffito, per non tirare in ballo (3) in salsa rossa del cuoco, che finisco sempre per vomitare fuori bordo pochi istanti dopo il pasto. Se voglio sperare di sopravvivere, devo trovare un modo per scagionare il mio nome, tornare a casa e scendere da questa maledetta nave pirata prima che sia troppo tardi.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

! A quanto pare, gli occhi di (4) bolliti sono uno dei piatti preferiti della ciurma (e alquanto difficili da ottenere), ma mi basta sentirne l'odore per dover correre al parapetto della nave. Fortunatamente, qualcuno non si è fatto problemi a mangiare anche la mia porzione.

Scorte (5)+1. Infamia (6)-1. Recupera la carta 95 (Sacchetto della Salute) dal mazzo delle storie.

! Ho avuto modo di portare via con me soltanto pochi oggetti preziosi quando ho lasciato la città, ma ora sembra che non valesse neanche la pena di correre tutti quei rischi. A uno dei miei compagni di ciurma sembra piacere molto uno dei miei gingilli; penso che eviterò di dirgli in che modo l'ho contrabbandato sotto il naso dei reali.

Ottieni 1 abilità a tua scelta. Tesoro (7)+1. Un altro giocatore ottiene tesoro (8)+1.

! Mi è giunta notizia dalla mia cara figlia, (5), che i reali continuano a cercarmi senza tregua. Per me è troppo rischioso tornare a casa... ma c'è ancora speranza: Jim il Sudato dice che può fabbricarmi una barba finta abbastanza convincente.

Infamia (9)+3. Tiro ripetuto (10)+2.

! Ho una pista che forse potrebbe restituirmi la vita di un tempo e la mia famiglia, ma avrò bisogno di rubare l'equipaggiamento che mi serve. Nessuno sentirà la mancanza di questo barile di (3), no?

Puoi spendere 2 scorte (11) per ottenere tesoro (12)+2.

! Ho formulato un piano. Tornerò alla pasticceria, mi incontrerò con la mia famiglia e saliremo tutti a bordo di una nave sotto nuove identità. Non vedo l'ora di iniziare una nuova vita con loro lontana da quei maledetti reali. È ora di iniziare una nuova vita come il clan (1)!

Infamia (13)+2. Malcontento (14)-1.

FINALI

⚠️⚠️⚠️=TRISTE

Provi un piano dopo l'altro per tentare la fuga dai pirati, ma c'è sempre qualcosa che va storto. Alla fine, col passare degli anni, ti rassegni al tuo destino di dover cucinare per loro.

Anche se le tue abilità piratesche migliorano, quelle culinarie si arrugginiscono e presto riesci soltanto a preparare carne bollita e sformato di ⁽⁵⁾. Quando il vecchio cuoco muore, prendi il suo nome e il suo ruolo, perché è esattamente questo ciò che sei e niente di più.

⚠️⚠️⚠️⚠️=ALLEGRO

Dopo settimane di pianificazione, cogli la tua opportunità di fuga quando la ciurma si ubriaca a seguito di una gara di bevute. Rubi una pistola dai pantaloni di ⁽⁴⁾, cali una scialuppa in acqua e ti allontani a remi.

A circa una mezza giornata di distanza, vieni raccolto da un vascello delle Spedizioni Calabrone: la ciurma è gentile e ti tratta bene, ma quando ti capita di dare un'occhiata al carico il tuo cervello da pirata non può fare a meno di calcolare quanto valga tutto quello che vedi. Quindi prepari un pasto per la ciurma a base di ⁽⁵⁾, uccidi tutti e fai ritorno con orgoglio alla tua nuova casa con un dono reale.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️=LEGGENDARIO

Dopo la tua ultima avventura passano diversi mesi prima che si presenti un'occasione.

Un giorno, mentre l'equipaggio è scosso da conati di vomito incontrollabili dopo aver mangiato il tuo sorbetto di ⁽¹⁾ con la panna appositamente avvelenato, metti in atto un audace piano di fuga usando un barile di polvere da sparo, una corda e una scialuppa coperta di piume di ⁽³⁾. Quegli idioti dei pirati non capiscono neanche cosa li abbia colpiti!

Qualche giorno dopo, vieni tratto in salvo da un vascello delle Spedizioni Calabrone diretto a un porto reale. Quando arrivi, i reali ti riservano un'accoglienza da eroe e ti nominano " ⁽²⁾ d'Oro", la più alta onorificenza per un prigioniero di guerra culinario.



IL PIRATA CHEF

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione			★	★			✕	✕
Forza		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Caccia		★		★			✕	✕
Mira		★		★			✕	✕
Spavalderia		★		★	★	★		
Navigazione		★	★		★			✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Una strana creatura marina: _____
2. Un simbolo spaventoso: _____
3. Un tipo di uccello: _____
4. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
5. Un ingrediente culinario deperibile: _____

BACKGROUND DEL PIRATA CHEF

Avevo fama in tutte le terre di essere uno dei più grandi cuochi che avesse mai degnato una cucina della sua presenza, e ricchi nobili di tutto il mondo mi offrivano il viaggio fino alla loro corte pur di appagare il loro palato con il frutto dei miei talenti. Dalle mie scaloppine affumicate con paté di olive alla mia fricassée di cuore di vitello con cipolle fino al mio sorbetto di (1) con la panna, i miei piatti erano sulla bocca di tutti!

Purtroppo, durante un mio viaggio fino a una terra lontana, fummo assediati dai pirati. Battevano una temibile bandiera con (2) e mi misero subito in catene, dichiarando che d'ora in poi avrei cucinato per loro. Tentai di fuggire in tutti i modi: provavo a scassinare le mie catene, servivo in continuazione piatti di (3) arrosto poco cotti nella speranza di avvelenare la ciurma... Alla fine capirono che ero la causa di troppo problemi e mi scaricarono su una nave rivale.

La vita a bordo di quest'altro vascello non è affatto male! Non mi tengono in catene, il capitano è benevolo e la ciurma è stranamente cortese e gioviale... ma il loro cuoco è uno stupido bestione sbavante: chissà se posso dare fuoco alla nave e fuggire la prossima volta che raggiungeremo un porto?

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo ❶ non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

❶ Era il compleanno di (4), quindi ho preparato un dolcetto da condividere con tutta la ciurma. È bastato qualche secondo perché le candele infiammassero la polvere da sparo sulla glassa e innescassero un'esplosione. Pensavo che avrebbe aperto uno squarcio nella nave che mi avrebbe consentito di fuggire, ma invece ha soltanto bruciato le sopracciglia di tutti i presenti. Tutto da rifare.

Scorte 🍪+3.

❷ Il capitano ha deciso di sollevare il morale della ciurma con una gara di cucina, affinché tutti possano dare dimostrazione delle loro, uh, "capacità culinarie". Sicuramente ha creato un certo fermento a bordo della nave. Il capitano mi ha riconosciuto un piccolo bonus affinché fungessi da giudice: ho votato per il piatto di (5), dato che sembrava il meno cotto e quello che aveva maggiori probabilità di uccidere tutti.

Tesoro 🗳️+1. Un altro giocatore ottiene tesoro 🗳️+1.

❸ La ciurma ha preso (3) e tutti mi hanno chiesto se si poteva mangiare senza cottura. Ho risposto di sì, purché prima fosse macerato nell'alcol di mais. Con un po' di fortuna, almeno uno di quegli imbecilli si darà fuoco o morirà avvelenato.

Tiro ripetuto 🎯+4. Ogni altro giocatore ottiene tiro ripetuto 🎯+1.

❹ Ho rubato tutti i coltelli da bistecca del cuoco e li ho affilati fino all'inverosimile. Ora farò una cintura dove poterli infoderare e la indosserò quando finalmente tenterò la fuga.

Recupera la carta 96 (Bandoliera per Coltelli da Bistecca) dal mazzo delle storie.

❺ Il capitano ha sentito parlare del mio sorbetto di (1) con la panna e mi ha chiesto di prepararne un po' per tutta la ciurma: come sempre è stato un grande successo e il capitano mi ha anche riconosciuto un piccolo bonus per questa leccornia. Penso che tenterò di avvelenare le prossime dosi e di darmi alla fuga una volta per tutte!

Tesoro 🗳️+1. Puoi essere il primo giocatore a scegliere la tua azione nel prossimo round, a prescindere dall'ordine di infamia 🗳️.

FINALI

≤!!!!=TRISTE

Alla fine, l'ossessione di sfuggire al tuo destino ti divora e abbandoni la tua ciurma nel tentativo di sparire. Le voci che raccontano di come gli altri membri della ciurma di (1) vadano incontro a una brutta fine si fanno fin troppo comuni.

Pur di sfuggire al tuo destino, decidi di stabilirti su un'isola deserta che il Capitano usava come base di rifornimento in passato. Mentre sgombri uno dei tanti depositi segreti di scorte, accendi un fiammifero per farti luce: l'ultima cosa che vedi è l'immagine di (3) stampata sul fianco di un barile di polvere da sparo.

!!!!!=ALLEGRO

Nel cuore della notte, una nave si affianca alla vostra. Naturalmente, temi che la fine sia giunta, ma con tua sorpresa la ciurma del vascello è composta dai tuoi vecchi compagni che prestavano servizio a bordo della nave del capitano (1)! Jeff il Puzzolente, che ora è il capitano, ti spiega che hanno trovato un modo per spezzare la maledizione. Sali a bordo dell'altra nave e lui ti spiega che hanno pagato fior di quattrini per rimuovere la maledizione tramite degli amuleti di legno che, con tuo grande orrore, scopri avere la forma di (3).

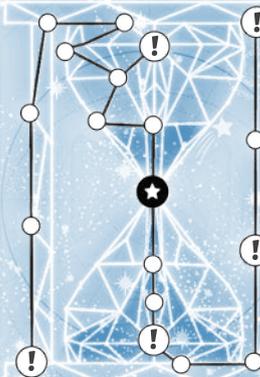
"Dannazione, Jeff" ti lamenti, e in quel momento una palla di cannone squarcia la fiancata dello scafo. A quanto pare qualcuno sulla tua nave ha fatto partire accidentalmente un colpo di cannone e gli altri idioti, convinti di dover combattere, aprono il fuoco con il resto dell'artiglieria. "Figurarsi..." commenti con un sospiro, e ti arrendi stoicamente al tuo destino.

!!!!!!!=LEGGENDARIO

Anche se inizialmente temi l'arrivo dell'ultimo giorno, col tempo impari ad accettare il tuo destino e ti metti il cuore in pace.

Quando il giorno arriva veramente, ti aspetti di essere fatto a pezzi in un'esplosione o nell'attacco di una ciurma pirata nemica, e invece trovi una lettera che ti aspetta al porto successivo, sigillata con il simbolo di (3). Apri la lettera e apprendi che il tuo bisnonno è rimasto ucciso in un incidente nella sua proficua fabbrica di (5), che ti ha lasciato in eredità.

Abbandoni subito la carriera da pirata e prendi in mano la guida della fabbrica, trascorrendo il resto dei tuoi giorni nel successo e nella ricchezza. Quando ripensi ai tuoi giorni da pirata, ti sembra una vita completamente diversa: la preoccupazione ti divorava e alle feste eri di pessima compagnia... davvero pessima.



IL PIRATA MALEDETTO

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione			★	★			✕	✕
Forza		★	★		★			✕
Caccia		★	★		★	★		
Mira		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Spavalderia		★		★			✕	✕
Navigazione		★		★			✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un nome femminile dispregiativo: _____
2. Un'isola spaventosa: _____
3. Un simbolo: _____
4. Il nome pirata di un altro giocatore: _____
5. Uno strumento per pulire: _____

BACKGROUND DEL PIRATA MALEDETTO

Pochi pirati hanno assistito alla loro stessa morte, ma a me è toccato. Quando mi arruolai nella ciurma del capitano (1) sognavo solo viaggi facili e una buona paga, ma a quell'idiota interessavano solo i tesori nascosti tra rovine antiche e maledette. La seguimmo fino (2), inseguendo le voci che parlavano di un antico tesoro in una caverna misteriosa, ma il tesoro era maledetto: chiunque lo toccava vedeva con chiarezza il momento della sua morte, e lo stesso accadde anche a me. La visione mi assalì in un turbine, ma vidi chiaramente il simbolo di (3) e le fiamme rombanti di un cannone.

Da allora quella visione tormenta i miei sogni e cerco un modo per cambiare il mio destino prima che il mio tempo si esaurisca.

EVENTI COSTELLAZIONE

Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo (1) non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

(4) *pensa che sia una follia cambiare rotta, ma non posso ignorare il mio istinto: ho visto cosa accadrebbe alla nostra ciurma se continuassimo a percorrere queste acque. Forse dove siamo finiti non è poi tanto meglio, ma magari questo significa che posso alterare gli eventi della mia visione?*

Tiro ripetuto 🎯+2. Esplora 2 caselle.

(1) *Siamo passati accanto ai resti fumanti di una nave carica fino all'orlo di barili di spezie e (5) di lusso. Ho visto quella nave nella mia visione, assieme al tesoro che avevo trovato laggiù, quindi ne ho scelto di proposito uno diverso: forse questo dimostra che non sono vincolato alla visione della mia morte.*

Guarda 3 carte dalla cima del mazzo dei tesori 🗳️. Ottieni 1 e scarta le altre.

(1) *Un vantaggio dell'aver visto quale sorte mi attende in futuro è che non ho paura di fare una brutta fine nel presente: ho iniziato a sviluppare un atteggiamento incurante e avventato, parto alla carica contro i nemici e uso (5) in combattimento. (4) mi ha fatto questa tunica a simbolo del mio neonato spirito temerario.*

Recupera la carta 11 (Tunica del Centro Perfetto) dal mazzo delle storie.

(1) *Il giorno faticoso si avvicina in fretta e per prepararmi ho iniziato ad addestrare un mio sostituto sulla nave. È un bravo ragazzo, lo conosco fin dai giorni in cui servivo nella ciurma di (1): farà bene il suo lavoro se non sopravvivo a quello che mi aspetta.*

Tesoro 🗳️+1. Equipaggio 🎯+1.

(1) *L'ora è giunta: ho rinunciato alle mie proprietà materiali e mi sono rassegnato alla mia sorte. Ormai non posso più far niente per sfuggire al mio destino.*

Puoi scartare fino a 2 carte tesoro 🗳️. Per ogni carta scartata, tiro ripetuto 🎯+3.