



David Alcesas

Skull Tales

Devil's Cauldron



La campagna si svolge secondo una trama, pertanto dovrai seguire l'ordine stabilito.
La maggior parte delle avventure seguono uno stesso schema, che verrà spiegato in seguito:



1 Numero avventura e titolo avventura.

2 **Storia:** Composta da un testo narrativo nel quale si descrive la trama, gli obiettivi che dovranno realizzare i nostri pirati, le indicazioni su come realizzarli e i nemici che potremo incontrare.

3 **Scenario:** troverai differenti scenari in ogni avventura; templi, grotte, cittadine, isole...

4 **Tabellone Avventura:** il numero indica la casella dove collocare il segnalino Bandiera Pirata.

5 **Viaggio:** indica l'isola dalla quale dovranno partire i pirati e quella che dovranno raggiungere durante la Fase Viaggio. Quasi tutte le avventure hanno un viaggio di Andata (→) e uno di Ritorno (←). Ogni avventura indica se si dovrà realizzare un viaggio di Andata e Ritorno oppure no.

6 **Tipi di nemico:** sono i nemici che potrai incontrare nel corso dell'avventura.

7 **Nemico Errante:** quando peschi una carta esplorazione *Imboscata*, il capitano collocherà un nemico errante a sua scelta in una qualsiasi casella adiacente al personaggio che ha pescato la carta.

8 **Obiettivi:** Per superare con successo un'avventura è necessario portare a termine alcuni obiettivi specifici.

9 **Tessere Obiettivo:** per facilitare l'identificazione delle tessere che presentano un obiettivo. Quando prendi una tessera con testo nel libro dell'avventura, leggilo a voce alta, seguendo ogni indicazione descritta.

10 **Tessera/e iniziali:** i pirati inizieranno le loro avventure nella tessera iniziale. Nella maggior parte dei casi lo faranno dalla casella con la barca, della tessera i7.

In alcune avventure, i pirati cominceranno in una zona iniziale diversa, evidenziata in verde. In questo caso, seguendo l'ordine deciso dal capitano, colloca ogni pirata nella casella che il giocatore considera conveniente, all'interno della zona iniziale.

11 Preparazione dell'avventura: prima di cominciare a giocare, dovrai preparare tutto quello che è necessario per l'avventura, secondo quanto descritto in questa parte.

12 Tabella dei Nemici: quando si posiziona una tessera o si apre una porta di una stanza senza nemici, si tira un D6 e si generano i nemici. Una tabella può avere diversi livelli di difficoltà numerati da 1 a 3. L'avventura inizierà sempre con un livello di difficoltà 1 che potrà aumentare. Prima di lanciare il dado per generare i nemici, assicurati di verificare il livello di difficoltà corrente.

In alcune avventure troverai più di una Tabella Nemici, ad esempio, nemici interni, nemici esterni, nemici di grotta... Se il tuo personaggio si trova in una tessera o luogo indicato da una di queste tabelle, dovrai lanciare il dado nella tabella corrispondente.

13 Adventure Tiles: qui troverai la descrizione di tessere, luoghi o stanze dell'avventura. Leggi attentamente il testo e segui le indicazioni riportate. Ricorda che una tessera o stanza senza nemici richiede un tiro di dadi nella Tabella Nemici corrispondente.

Di seguito, verranno riportati una serie di chiarimenti per l'uso di questo libro di avventure:

- ✧ I personaggi aggiungeranno i Punti Prestigio ottenuti dagli obiettivi, le monete derivanti da carte esplorazione e dagli obiettivi, solo al termine dell'avventura.
- ✧ Quando non ci sono più segnalini Mappa di un tipo da pescare, tutte le uscite delle tessere di quel tipo si considereranno bloccate.
- ✧ Se si pesca una tessera che nella descrizione dell'avventura va unita ad un'altra tessera, si collocano entrambe



- ✧ Un'avventura può presentare diversi scenari indipendenti tra loro. È possibile entrare in una grotta dall'isola, o trovare un sotterraneo sotto la bottega della città. Quando incontri uno scenario diverso da quello che stai giocando, posiziona la tessera corrispondente sull'altro lato del tavolo, come indicato nell'avventura, e colloca il tuo personaggio nell'uscita della tessera appena posizionata. Un personaggio può passare da uno scenario all'altro, o tra diverse tessere, spendendo 1PA, come se entrambe le tessere fossero comunicanti tra loro.

- ✧ Una tessera con una freccia → in una delle uscite, indica che i personaggi devono entrare o uscire da quella casella



- ✧ In alcune avventure, incontrerai Personaggi non Giocanti (PNG) che potrai rappresentare con il segnalino obiettivo assegnato o con qualsiasi altra miniatura inutilizzata della scatola.
- ✧ Se non sei riuscito a superare con successo un'avventura, dovrai ripeterla fino a riuscirci, per poter continuare la campagna.
- ✧ Quando si entra in un edificio con le porte delle stanze chiuse, metti solamente il segnalino porta nella zona dove si trova il tuo personaggio. Quando apri una porta di una stanza, rimuovi il segnalino porta corrispondente
- ✧ Se c'è una porta segreta che unisce due stanze, senza un'apertura effettiva, metti il segnalino porta dal lato "porta aperta", per indicare il punto da dove potranno passare i personaggi.

DESCRIZIONE DELLE NUOVE TESSERE MAPPA

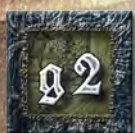
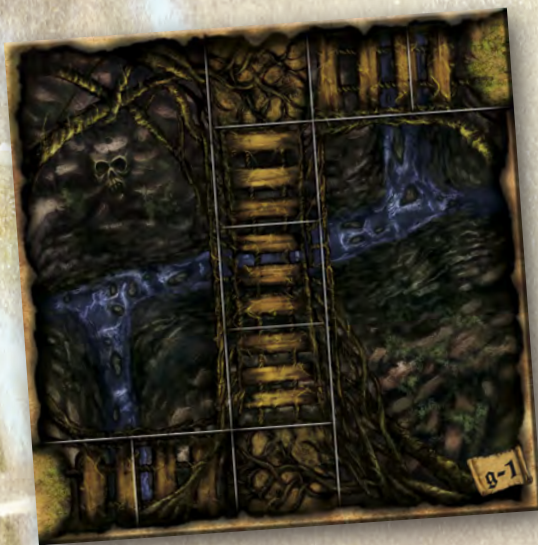
In alcune delle avventure del Calderone del Diavolo, troverete le Tessere Mappa descritte qui sotto. Tuttavia, se lo desiderate, potete aggiungerle a tutte le altre avventure. Basterà solamente sostituire i Segnalini Mappa che non rappresentano obiettivi o tessere con testo, con quelli che ritenete opportuni.

Regole speciali per le seguenti tessere:



Ponte sospeso: un personaggio che compia un movimento da una casella di questa tessera, potrà scegliere una delle seguenti 3 opzioni:

- ✦ **1** Se il personaggio spende 2PA per casella di movimento, non succede nulla.
- ✦ **2** Se il personaggio spende 1PA per casella di movimento, dovrà superare una prova di Destrezza 4, all'inizio del movimento, altrimenti cadrà nell'abisso e si troverà KO.
- ✦ **3** Se il personaggio sta correndo, dovrà superare una prova di Destrezza 4 all'inizio del movimento, altrimenti cadrà nell'abisso e si troverà KO.



Sabbie Mobili: Un personaggio che entri o termini col suo movimento in questa tessera, dovrà superare una prova di Destrezza, ottenendo un numero maggiore al suo valore di Forza, oppure rimarrà Stordito.

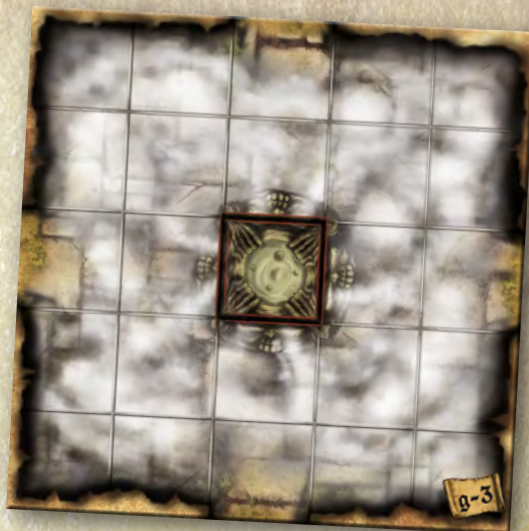
Un personaggio che si trovi Stordito in questa tessera, all'inizio del suo turno, dovrà superare una prova di Destrezza, ottenendo un numero maggiore al suo valore di forza, altrimenti finirà KO.



g3

Nebbia: In questa tessera non è possibile: fare Attacchi a Distanza, Esplorare e Correre. La prima volta che un personaggio entri in questa tessera, metti un segnalino di nemico caduto in ogni uscita, eccetto quella usata dal personaggio. Questi segnalini si tolgono dalla tessera solo con l'azione Ispezionare. Tale azione può essere effettuata da un personaggio adiacente al segnalino, prendendolo e rivelandolo:

- ✦ **1** Se il segnalino ha un valore 0 o una Carta Esplorazione, non succede niente e il segnalino viene rimesso nella pila di provenienza.
- ✦ **2** Se il segnalino ha un valore 1,2 o 3, metti al suo posto un Nemico Errante dell'avventura corrispondente e poi rimetti il segnalino nella pila di provenienza.



g4

Geiser: durante la Fase Eventi, tira 1D6 se c'è qualche personaggio o nemico in questa tessera e verifica il risultato:

- ✦ **1** Si attivano **tutti i Geiser**.
- ✦ **2** Si attiva il **Geiser 2**.
- ✦ **3** Si attiva il **Geiser 3**.
- ✦ **4** Si attiva il **Geiser 4**.
- ✦ **5-6** Non succede niente.

Quando il Geiser si attiva, ogni personaggio o nemico che si trovi in una casella adiacente ad esso subirà 1 Ferita.



AVVENTURA I

Tra Le Fiamme

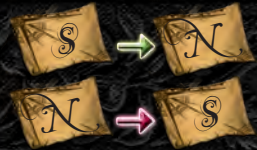
Alcune voci sulla leggenda di El Dorado sono giunte alle orecchie della Confraternita della Costa. La Marina inglese ha raccolto informazioni circa una sua eventuale localizzazione in qualche isola sperduta dei Caraibi. La Confraternita ci ha dunque scelti per questa missione, indicandoci il luogo dove si troverebbero gli archivi che contengono informazioni circa l'esatta ubicazione del tesoro.

Le nostre spie, inoltre, sono venute a conoscenza di una terza fazione, interessata a El Dorado. Si tratta della Santa Inquisizione, che può contare sui servizi di spietati cacciatori di taglie.

Man mano che la nostra barca si avvicina al porto di destinazione, possiamo scorgere una colonna di fumo che fa presagire un benvenuto più caloroso del normale...



Città



NEMICI



ROYAL MARINE



UFFICIALE



CACCIATORE DI TAGLIE

NEMICO ERRANTE



CACCIATORE DI TAGLIE

OBIETTIVO: TROVARE I TRE DOCUMENTI CONTENENTI LE INFORMAZIONI PER LOCALIZZARE L'ISOLA DOVE SI TROVA EL DORADO E FUGGIRE DALLA CITTÀ.

OBIETTIVO SECONDARIO: 300 MONETE PER IL BOTTINO DELLA GIURMA.

1 Colloca a faccia in giù i Segnalini Mappa isola dal 1 al 15 nelle caselle del Tabellone Avventura, come indicato nell'immagine.



2 Ignora le regole dell'avanzamento dell'indicatore Bandiera Pirata (BP). Durante la Fase Eventi, tira 1D6 e se ottieni 1 o 2, avanza la Bandiera di 1 casella. Ogni volta che un personaggio realizza un obiettivo principale, avanza l'indicatore di quanto indicato nella tabella seguente:

Se un personaggio non ha successo nell'esplorazione, avanza l'indicatore BP di una casella nel Tabellone Avventura.

Obiettivi	Tiro di Dado
1	(1-3) Avanza la BP di 1 casella
2	(1-4) Avanza la BP di 1 casella
3	(1-5) Avanza la BP di 1 casella

3 Ogni volta che l'indicatore BP raggiunge un segnalino Mappa, scopriilo e colloca lo sulle Tessere Città, nella stanza che riporta lo stesso numero del segnalino. Questa stanza si deve considerare in **fiamme**.

Incendio: Un personaggio che si trovi in una stanza in fiamme all'inizio del suo turno, o ne attraversi una, dovrà superare una prova di FORZA 4, oppure subirà 1 Ferita.

4 Colloca 6 Segnalini Grotta a faccia in giù, come indicato nella immagine delle tessere iniziali. Quando un personaggio apre una porta che contiene un Segnalino Mappa, lo rivelerà, sostituendolo con un nemico, come indicato dalla seguente tabella:

Segnalino	Nemico
c1	Cacciatore di Taglie: un personaggio che Ispezioni il suo segnalino di nemico caduto troverà l' Obiettivo 1 (10PP)
c2	Cacciatore di Taglie: un personaggio che Ispezioni il suo segnalino di nemico caduto troverà l' Obiettivo (10PP)
c3	Cacciatore di Taglie: un personaggio che Ispezioni il suo segnalino di nemico caduto troverà l' Obiettivo 3 (10PP)
c4	Cacciatore di Taglie: un personaggio che Ispezioni il suo segnalino di nemico caduto troverà l' obiettivo 4 (5PP) e 300 Monete come bottino della ciurma.
c5	Royal Marine
c6	Royal Marine

I Personaggi avranno superato con successo questa avventura se raggiungeranno tutti la tessera iniziale i7 portandovi i 3 Obiettivi principali (c1, c2, c3), prima che la Bandiera Pirata raggiunga la casella zero nel Tabellone Avventura.

Tiro	Difficoltà 1
6	1 Royal Marine and 1 Ufficiale
4 - 5	2 Royal Marine
1 - 3	1 Royal Marine

Tessere Iniziali (i7, v1, v2, v3 e v4):



AVVENTURA II

L'Isola del Diavolo

Dopo essere riusciti a fuggire sani e salvi dal maestoso incendio provocato dai mercenari dell'inquisizione, abbiamo ottenuto le informazioni necessarie per localizzare l'isola dove si persero le tracce del misterioso Calderone d'oro. L'Isola del Diavolo ci attende. Un luogo inesplorato e sconosciuto, del quale abbiamo solo sentito parlare da alcuni vecchi compagni fessi, tormentati dal desiderio di un tesoro che non sono mai riusciti a conquistare.

Mentre ci avviciniamo all'isola, scorgiamo i resti di navi naufragate di ogni tipo, che abbandonarono l'impresa per chissà quali ragioni: forse per la gelosia della Dea Yemayà o per la pazzia degli stessi naviganti, impegnati a comprendere i misteri in agguato in ogni angolo di quest'isola.



Isola



16



NEMICI



SCHIELETRO



IDRA



MORDISTIVALE

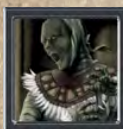
NEMICO ERRANTE



SCHIELETRO



ARAGOSTA
INFERNALE



MUMMIA

OBIETTIVO PRINCIPALE (OBIETTIVO 1):
TROVARE IL CALDERONE DEL DIAVOLO E
FUGGIRE DALL'ISOLA CON TUTTI I
PERSONAGGI.

**OBIETTIVO SECONDARIO (OBIETTIVO 2, 3, 4 E
5):** L'ISOLA È PIENA DI TESORI CHE POSSONO
DARE UN BUON BOTTINO, PRESTIGIO O
MAGARI QUALCHE ARMA LEGGENDARIA.

i2

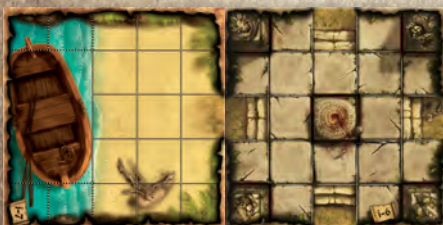
i3

i4

i5

i8

Tessere Iniziali (i7 e i6):



1 Colloca i Segnalini Mappa dal g1 al g4 in una pila.

2 Colloca in una seconda pila i segnalini Mappa dal i1 al i10 (eccetto i6 e i7).

I giocatori inizieranno pescando i segnalini dalla prima pila quando dovranno scoprire nuove tessere della mappa. Una volta che questa pila si sarà esaurita, passeranno alla seconda pila.

Per poter scappare dall'isola, i giocatori si dovranno trovare

tutti sulla barca della tessera i7 e avere con loro l'**Obiettivo 1**.


Quando la Bandiera Pirata raggiunge la casella "12" del Tabellone Avventura, **porta la Difficoltà a 2**.

Quando raggiungerà la casella "6", **porta la Difficoltà a 3**.

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6	1 Idra	1 Mordistivale	1 Aragosta Infernale
4 - 5	2 Scheletri	1 Idra	1 Mordistivale e 1 Scheletro
1 - 3	1 Scheletro	2 Scheletri	1 Idra e 1 Scheletro



Obiettivo 2 (5PP): *“Vicino alle mura, che testimoniano le vestigia di un'antica civiltà che popolò in passato quest'isola, 2 Idre custodiscono una specie di idolo ricoperto di pietre preziose... Chissà quante bottiglie di rum ti potresti bere con il denaro che ricaveresti da questo tesoro”.*

Dopo aver sconfitto le due Idre, un personaggio può raccogliere, da una casella adiacente l'**Obiettivo 2** () spendendo 1 PA. Un personaggio in possesso dell'**Obiettivo 2**, che termini l'avventura con successo, guadagnerà 50 monete e 5 PP.



Obiettivo 3 (5PP): *“Due piccoli scrigni dorati si trovano ai piedi di una coppia di altari costruiti con ossa e pelli di animali. Improvvisamente 3 scheletri fuoriescono dal suolo, si alzano in piedi e minacciano di farvi riposare in eterno”.*

Colloca casualmente i Segnalini Mappa v1 e v2 come mostrato in figura. Una volta sconfitti i 3 scheletri, un personaggio adiacente ad un qualunque segnalino, potrà prenderlo spendendo 1 PA:

v1: Obiettivo 3 (5PP), Riceverai una carta equipaggiamento Intruglio e 30 monete se conserverai questo obiettivo fino alla fine dell'avventura.

v2: “Aprendo il piccolo scrigno si libera una specie di gas...” Subisci 2 Ferite.




Obiettivo 4 (10PP): *“Nel mezzo della radura, una figura maestosa segna il suo territorio tracciando una linea con una spada enorme. Con una voce proveniente dall'oltretomba, ti sfida ad un duello all'ultimo sangue”.*

Questa mummia infligge gli stessi danni di una “Spada di Chusor” (3).

Un personaggio che ne Ispezioni il segnalino Nemico Caduto, riceverà la carta Arma Legendaria, “Spada di Chusor” e l'**Obiettivo 4**, invece della ricompensa abituale.



Obiettivo 5 (10PP): *“Dietro alcune palme, il bagliore di una cassa piena di monete filtra attraverso le ombre. Un paio di Mordistivali stanno ultimando il loro pranzo, anche se dal loro aspetto minaccioso sembra che abbiano ancora fame...”.*

Un personaggio può raccogliere l'**Obiettivo 5** (), utilizzando 1 PA, da una casella adiacente, sempre che i Mordistivali siano stati sconfitti.

L'**Obiettivo 5** garantisce 300 monete come bottino per la ciurma e 10 PP al personaggio che lo conserverà fino alla fine dell'avventura.



Obiettivo 1 (10PP): *“Una titanica Aragosta Infernale si trova al centro dello stagno. Il suo stomaco è gonfio e lucente come se conservasse qualcosa di valore. Sebbene ti tremino le gambe, dovrai trovare il coraggio di sconfiggerla se vuoi ottenere il tesoro.”*

Si tratta di una Aragosta Infernale di livello avanzato, pertanto dovrete utilizzare la parte destra delle statistiche sulla sua scheda. Una volta che viene sconfitta, chiunque Ispezioni il suo segnalino nemico caduto, troverà anche l'**Obiettivo 1**, il Calderone del Diavolo.

EPILOGO

“Durante il viaggio di ritorno a casa, decidemmo di fermarci di fronte ad un piccolo arcipelago per riprendere fiato e rimpinguare le nostre provviste. Al calar della notte, un segnale d'allarme giunse alla nostra imbarcazione. Arrivati in coperta, abbiamo notato la sagoma di una nave in lontananza, vicino all'isola più vicina. Ci siamo così resi conto di essere stati traditi da un gruppo di disertori, che hanno portato con sé il Calderone del Diavolo.”

Tuttavia il destino che li attendeva non era quello sperato: non avevano ancora raggiunto la riva, quando un'orda di cannibali assaltò la spiaggia. Decidemmo di aprire il fuoco sui cannibali con i nostri cannoni, ma era già troppo tardi per gli sporchi traditori. Pensammo quindi di alzare le vele e andarcene, prima che i cannibali potessero raggiungere le loro canoe. Non eravamo pronti per intraprendere un simile combattimento, essendo in inferiorità numerica, ed i nostri uomini non si erano ancora ripresi dall'ultima scorreria. Giurammo però di tornare presto...”.

AVVENTURA III

Il Tempio degli Orrori

Ben due ciurme pirata hanno già fallito nel loro intento di recuperare il Calderone del Diavolo. Falce, uno dei sopravvissuti all'ultima spedizione, ci ha messo al corrente di quello che potremmo trovare nell'isola dove si sono perse le tracce del Calderone.

Si tratta di un luogo abitato da cannibali. Nel cuore dell'isola troveremo il tempio dove viene custodito il Calderone; le sue stanze sono difese da abomini e da creature soprannaturali, capitanati da un antico guerriero che ha sconfitto la morte stessa.

Appena entrati nel tempio, l'acqua inizia ad invaderne le stanze, inondandole e cancellando così qualunque speranza di sfuggire a quella trappola mortale.

Nella loro ultima spedizione si trovarono ad incrociare le spade con le guardie dell'Inquisizione, il che significa che noi dovremo usare una particolare cautela per evitare che trovino il tempio prima di noi.

Senza dubbio non sarà un compito facile recuperare il maledetto Calderone, ma chi ha mai detto che la vita del pirata è tutta rose e fiori?



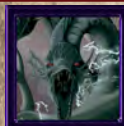
Isola e Tempio



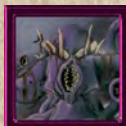
NEMICI



CANNIBALE

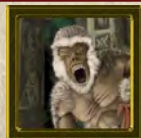


IDRA



MORDISTIVALE

NEMICO ERRANTE

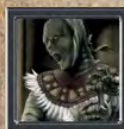


DANNATO

OBBIETTIVO: SCONFIGGERE TUTTI I CACCIATORI DI TAGLIE, RECUPERARE IL CALDERONE DEL DIAVOLO E FUGGIRE DALL'ISOLA



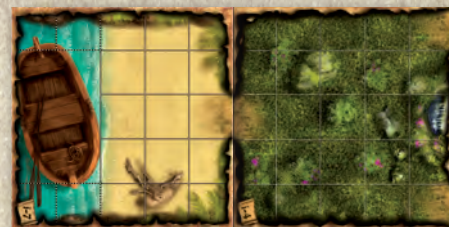
DANNATO



MUMMIA



CACCIATORE DI TAGLIE



Tessere Iniziali: (i7 e i4):

1 Mettere i Segnalini Mappa dal i1 al i8 in una pila (eccetto i4 e i7) dalla quale i giocatori dovranno pescare quando esplorano l'isola.

2 Mettere in una seconda pila i Segnalini Mappa dal c1 al c6; quando un personaggio pescherà un segnalino per piazzare una nuova tessera da aggiungere alla mappa, dovrà consultare questa tabella:



Segnalino	Nemici
c1	Colloca un Cacciatore di taglie su questa tessera e tira un dado sulla tabella dei nemici dell'isola. Il personaggio che sconfigga questo Cacciatore di taglie, otterrà l' Obiettivo 1 (5PP)
c2	Colloca un Cacciatore di taglie su questa tessera e tira un dado sulla tabella dei nemici dell'isola. Il personaggio che sconfigga questo Cacciatore di taglie, otterrà l' Obiettivo 2 (5PP)
c3	Colloca un Cacciatore di taglie su questa tessera e tira un dado sulla tabella dei nemici dell'isola. Il personaggio che sconfigga questo Cacciatore di taglie, otterrà l' Obiettivo 3 (5PP)
c4	Colloca un Cacciatore di taglie su questa tessera, e tira un dado sulla tabella dei nemici dell'isola. Il personaggio che sconfigga questo Cacciatore di taglie, otterrà l' Obiettivo 4 (5PP)
c5 e c6	Tira due volte il dado sulla Tabella dei nemici dell'isola per questa tessera. Moltiplica per 2 il numero di monete trovate ispezionando i segnalini nemico caduto in questa tessera.

Tabella Nemici dell'Isola	
Tiro	Difficoltà 1
6	2 Dannati
4 - 5	3 Cannibali
1 - 3	2 Cannibali

Tabella Nemici del Tempio	
Tiro	Difficoltà 1
6	2 Dannati
4 - 5	1 Cannibale e 1 Dannato
1 - 3	2 Cannibali



Entrata del Tempio: *“Stando a quanto riferito da Falce, questa deve essere l'entrata del Tempio. Che i venti ci siano favorevoli in questa ennesima avventura.”*

Prima di poter entrare nel tempio, devi portare a termine gli obiettivi 1,2,3 e 4; sconfiggendo tutti i Cacciatori di Taglie.

Una volta sconfitti i 4 Cacciatori di taglie, potrai collocare la miniatura del tuo personaggio sulla tessera del tempio (t6), usando 1 PA da una qualunque casella adiacente alla **X**.

In un altro lato del tavolo, colloca le tessere della mappa come mostrato in figura:



Dentro al Tempio:

Ricorda che, ogni volta che si apre una porta, bisognerà tirare il dado sulla Tabella dei Nemici del Tempio, e la Bandiera Pirata avanzerà di uno spazio sul Tabellone Avventura.

Ciascuna porta ha un meccanismo d'apertura formato da due leve e su ciascuna leva si trovano strani simboli che potranno essere decifrati solo superando una prova di Intelligenza "4", da parte del personaggio che compie l'azione di aprire la porta. Se supera la prova, la porta si apre senza nessuna conseguenza; altrimenti, il personaggio tirerà 1D6 e piazzerà un segnalino "ferita" sulla tessera della mappa corrispondente al risultato del tiro di dado. Le caselle con un segnalino Ferita vanno considerate come caselle "d'acqua" applicandone le relative regole per il movimento.

Ogni tessera con 2 segnalini Ferita è "allagata" e tutte le sue caselle sono da considerarsi "d'acqua". Per uscire da una tessera "allagata" un personaggio dovrà superare una prova di Forza "4", o subirà 1 Ferita da annegamento.

Una tessera potrà contenere al massimo 2 segnalini Ferita; ignorate il risultato in caso dovreste aggiungerne ulteriori.

Se tutte le Tessere mappa del Tempio vengono allagate, la missione è da considerarsi fallita.

A *“Questa è l'entrata del Tempio. Una pozza d'acqua piuttosto profonda occupa il centro della stanza. Le pareti e il soffitto sono umidi e ricoperti di muschio.”* Un personaggio può fuggire dall'isola tramite questa tessera, utilizzando 1 PA e superando una prova di Forza "4" da una qualunque casella d'acqua.

B *“Due statue di Mordistivali con un aspetto demoniaco adornano questa sala. Un brivido freddo percorre il tuo corpo mentre le osservi; sembrano talmente reali che sembrano volerti assaltare da un momento all'altro.”*

Colloca 2 Mordistivali come indicato sulla mappa, questi nemici non si muoveranno, non attaccheranno né tantomeno potranno essere attaccati.

Esegui il normale tiro di dado per i nemici da aggiungere su questa tessera.

C *“In due angoli di questa stanza ci sono altre due statue, questa volta sono di due Idre. Al centro, un sarcofago in pezzi ha lasciato fuoriuscire il guardiano del Tempio, che porta legato alla cintura il Calderone del Diavolo.”*

Piazza 2 Idre come indicato, i nemici non muoveranno, non attaccheranno né potranno essere attaccati.

Quando la Mummia verrà sconfitta, attiva le 4 statue come nemici. Il personaggio che raccoglierà il segnalino Nemico caduto della Mummia, guadagnerà l'**Obiettivo 5 (10PP)**, Il Calderone del Diavolo. Durante la Fase Eventi tira 1D6 e colloca 1 segnalino Ferita sulla tessera col numero che hai ottenuto.

Se i personaggi riescono a lasciare l'isola con il Calderone, avranno completato la missione con successo.

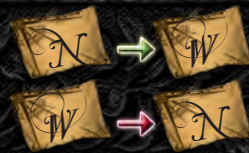
Avventura IV: Pelle di Agnello

La Confraternita della Costa ha raggiunto un accordo economico con Frà Leopoldo, Rappresentante dell'Inquisizione, che comprende anche una sostanziosa ricompensa per i suoi hauli. Infatti, in cambio di vari hauli d'oro e pietre preziose, gli verrà consegnato il Calderone del Diavolo! Lo scambio avverrà in una taverna dell'Isola di Sant'Anna, in una piccola colonia spagnola.

Entrando nella taverna, i parrocchiani ci guardano con sospetto ed iniziano ad andarsene, come se avessero visto il diavolo in persona. Un enorme rumore giunge dall'esterno. Si tratta di un distaccamento di Royal Marines, guidato da un mercenario dell'Ordine dell'Inquisizione. Siamo caduti nella loro trappola!"



Città, Grotta
e Speciali



NEMICI



ROYAL MARINE



UFFICIALE



CACCIATORE DI TAGLIE

NEMICO ERRANTE



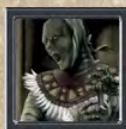
SCELETRO



SCELETRO



DANNATO



MUMMIA

OBBIETTIVO: TROVARE UNA VIA D'USCITA
PER FUGGIRE E TROVARE FRÀ LEOPOLDO

Tessere iniziali (v4 e v1):



1 Colloca in una pila i Segnalini Mappa s1, s3, s4 e quelli da c2 a c6.



2 Piazza coperti i segnalini dal t1 al t5, in modo casuale, nei punti indicati dalla mappa iniziale. Un personaggio potrà rivelarli se si trova nella stanza e supera una prova di Intelligenza "3" durante un'azione Esplorare (2 PA).



t1: "Trovi una chiave piuttosto arrugginita"



Sicuramente deve aprire una serratura di grande importanza dal momento che il suo possessore si è dato

*TUTTE LE USCITE DI QUESTA TESSERA SONO CHIUSE.



tanta pena per nasconderla.” Il personaggio trova l'**Obiettivo 1 (5PP)**.

t2: “La curiosa piega in un vecchio tappeto richiama la vostra attenzione. Sollevate il tappeto e scoprite una botola con una strana serratura.” Il personaggio trova l'**Obiettivo 2 (5PP)**.

Il personaggio in possesso dell'**Obiettivo 1** potrà usarlo per aprire la botola. Spendi 1 PA per mettere la tua miniatura che si trovi su questa tessera, nella tessera Grotta iniziale (c1), se la botola è già stata aperta.

t3, t4 e t5: “Trovare una piccola borsa contenente delle monete.” Guadagni 1D6 di monete.

A I personaggi non possono entrare in questo edificio. Ogni volta che si sconfigge un Cacciatore di Taglie, all'inizio della Fase Eventi, piazzalo nella zona iniziale di color rosso che si trova nella Chiesa, fino a che tutti i personaggi non siano entrati nello scenario della Grotta.

Tabella Nemici (Edifici Città)	
Tiro	Difficoltà 1
6	2 Royal Marine e 1 Ufficiale
4 - 5	1 Ufficiale e 1 Royal Marine
1 - 3	2 Royal Marine

Tabella Nemici Grotta	
Tiro	Difficoltà 1
6	2 Dannati
4 - 5	1 Scheletro e 1 Dannato
1 - 3	2 Scheletri



Inizio della Grotta: “Dopo essere sceso lungo uno stretto cunicolo, giungi a quello che sembra essere uno snodo che porta in varie direzioni. Se avremo fortuna, magari riusciremo a trovare l'uscita! Improvvisamente 3 scheletri vengono fuori da dietro le mura, come se si trattasse di fantasmi fuggiti dall'Inferno.”

Obiettivo 3 (10 PP): “Un Frà Leopoldo piuttosto malridotto è prigioniero di un paio di Dannati.” Il personaggio che sconfiggerà l'ultimo dei Dannati, otterrà l'Obiettivo 3: “Frà Leopoldo sussurra le sue ultime parole dal letto di morte: -È

l'incarnazione del Diavolo! Non avrà pace fino a che non avrà consumato ogni anima umana che abbia toccato questo maledetto Calderone, come già è successo con le creature che avete affrontato in questo luogo. Distruggetelo, o le vostre anime saranno il pasto per la sua ambizione! -Il corpo del vecchio inizia a bruciare spontaneamente; se si tratta di un segnale divino, è stato sufficiente a convincerci a seguire il suo consiglio il più velocemente possibile”. Durante la Fase Eventi, tira 1D6 e avanza la Bandiera Pirata di una casella nel Tabellone Avventura se ottieni un risultato di 5 o 6.



Obiettivo 4 (5PP): “Questa stanza deve essere appartenuta ad un qualche contrabbandiere della zona. È piena di botti di Rum.” Un personaggio che realizzi con successo l'azione Esplorare, otterrà l'**Obiettivo 4** (1 carta Intruglio + 1 carta Rum + 300 monete di bottino per la ciurma).

Obiet. 5 (10PP): “È una stanza umida e buia, nella quale rimbomba lo scricchiolio delle lapidi che coprono due tombe. Due mummie riescono facilmente a rimuovere le lastre, mostrando così quanto possano essere pericolosi questi esseri”. Un personaggio che realizzi con successo una azione Esplorare su questa tessera troverà l'**Obiettivo 5**, una scala (X) che conduce dall'interno della tomba della mummia, fino all'esterno del paese, ponendo fine a questo incubo. Un personaggio potrà scappare da questa uscita spendendo 1PA, da una casella adiacente alla tomba, posto che almeno un personaggio abbia già realizzato l'**Obiettivo 3**, trovare Frà Leopoldo.



EPILOGO

“Siamo riusciti a fuggire sani e salvi con estrema fatica. Le parole del frate moribondo sono entrate nei nostri cuori, e ancora una volta ci troviamo a scegliere tra la ricchezza e la vita. Non saremo mai degli eroi e nessuno ci ringrazierà, ma preferiamo conservare la nostra libertà piuttosto che vedere i nostri fratelli cadere sotto il giogo di qualche demone. Possa ogni sorso di rum infonderci il coraggio necessario per lottare per la nostra libertà!”

AVVENTURA V

Il Pozzo Infernale

La pioggia infuria in una notte tempestosa. Ci sembra di aver scatenato la collera del cielo e che il mondo stia per essere inghiottito da tuoni e da un diluvio fuori stagione. La cantina che ci serve da rifugio distilla letteralmente la paura tra i presenti; solo il rumore incessante del gocciolare dell'acqua risuona tra le pareti mentre attendiamo che la Confraternita della Costa decida il destino che attende tutti noi: una vita di lusso sotto la maledizione del Calderone del Diavolo o farla finita una volta per tutte con questo strumento maledetto. Le porte che ci separano dal Consiglio della Confraternita si spalancano e, preceduta da alcuni Capitani, appare la strega e consigliera Nmanbu Laveau.

La strega parla:

"Cari fratelli, abbiamo preso una decisione. Non possiamo permettere che la nostra avidità per l'oro rompa l'equilibrio tra il bene e il male. Finora ci siamo tenuti fuori da questo tipo di questioni, ma questa volta potremmo perdere la nostra libertà se non facciamo qualcosa per mettere in pace lo spirito che è intrappolato all'interno del Calderone. È necessario che navighiate fino all'isola del Fuerto; in una piccola insenatura, si trova l'ingresso di una grotta. Cercate il Ponte del Sussurro, che vi porterà all'ingresso di un tempio demoniaco in cui troverete il Pozzo Infernale. Nelle sue acque profonde potrete gettare via quel maledetto Calderone. Fate attenzione! Lo spirito del Calderone farà di tutto per confondere le vostre menti e porre fine alla vostra vita."



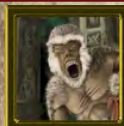
Grotta e
Tempio



NEMICI



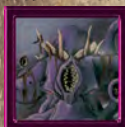
SCHIELETRO



DANNATO



IdRA

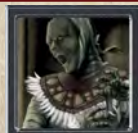


MORDISTIVALE



ARAGOSTA
INFERNALE

NEMICO ERRANTE



MUMMIA

OBIETTIVO: TROVARE LE TRE PARTI DELLA MAPPA CHE INDICANO L'UBICAZIONE DEL PONTE DEL SUSSURRO, APRIRE LA SALA DEL POZZO INFERNALE E GETTARVI DENTRO IL CALDERONE DEL DIAVOLO

Tessere iniziali (i7 e c6):

1 Colloca in una pila i Segnalini Mappa Grotta da c1 a c5.

2 In un'altra pila colloca i Segnalini Mappa Tempio da t2 a t6.

Quando i personaggi avranno preso gli obiettivi 1, 2 e 3, aggiungi alla pila della Grotta il Segnalino g1 e **augmenta di 1 il Livello di Difficoltà.**

Consegna al Capitano l'**Obiettivo 5** che rappresenta il Calderone del Diavolo.

Influenza dello Spirito del Calderone: all'inizio del turno di ciascun giocatore, supera con successo una prova di Intelligenza "4" per ciascun pirata che controlli. Se fallisci, tira 1D6 e confronta il risultato con la tabella seguente:

6	Attacca un altro pirata a tua scelta, che si trovi nella stessa tessera
5	Moltiplica per 2 i tuoi PA. Se si tratta di un Alleato potrà fare una azione extra. Alla fine del tuo turno subisci 1 Ferita.
4	Sottrai 1 a tutti i tuoi valori per questo turno.
3	Potrai fare solo le seguenti azioni: Muovere, Saltare, Spingere e Disimpegnarsi
2	Non ti puoi muovere.
1	Se possiedi il Calderone, dovrai abbandonarlo (1 PA) in una casella adiacente e non potrai raccogliarlo di nuovo fino a che un altro personaggio non lo abbandoni. Se non possiedi il Calderone, sottrai 1 al risultato di tutti i tiri che effettui in questo turno



Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6	2 Scheletri e 1 Dannato	2 Idre	1 Aragosta Infernale
5	2 Dannati	1 Mordistivale e 1 Idra	2 Mordistivali
3 - 4	1 Dannato e 1 Scheletro	2 Scheletri and 1 Mordistivale	2 Idre
1 - 2	2 Scheletri	2 Scheletri and 1 Idra	1 Idra e 1 Mordistivale



Obiettivo 1 (5PP): "C'è uno scrittoio al centro della stanza, con diversi scheletri seduti intorno ad esso che prendono vita non appena entri." Un personaggio che compia con successo l'azione di Esplorare, otterrà l'**Obiettivo 1**: "Dentro uno dei cassetti dello scrittoio trovi un pezzo di mappa che potrebbe aiutare a localizzare il Ponte del Sussurro".



Obiettivo 3 (5PP): "Una aragosta infernale è scortata da 2 scheletri. L'aragosta Infernale ha con sé un pezzo di pergamena, tra le sue chele, che richiama la tua attenzione." Un personaggio che raccolga il segnalino nemico caduto dell'aragosta, otterrà l'**Obiettivo 3**: "Si tratta di un pezzo della mappa che potrebbe condurci al Ponte del Sussurro...".

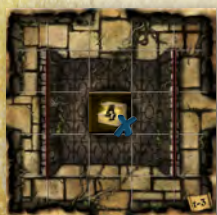
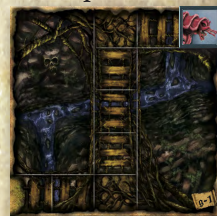


Obiettivo 2 (5PP): "Scopri una stanza dal cui soffitto un incessante gocciolio cade dentro un pozzo. C'è qualcosa che luccica sul fondo..." Un personaggio che superi una prova di Forza 4 (2 PA) in una qualunque casella d'acqua di questa tessera

otterrà l'**Obiettivo 2**: "Hai trovato una bottiglia contenente una pergamena. È un pezzo di mappa con delle indicazioni per raggiungere il Ponte del Sussurro. L'acqua del pozzo inizia ad agitarsi e un'Idra ne esce fuori". Una volta preso

l'**Obiettivo 2**, colloca un'Idra in una qualsiasi casella d'acqua. (X)

Tessera Inizio del Tempio: "Questo è il Ponte del Sussurro ed è protetto da una Aragosta Infernale che ti sbarra il passo, bloccandoti l'accesso al Tempio." Quando dovrai posizionare una tessera dentro al tempio, pesca il Segnalino dalla pila del Tempio.



Obiettivo 4 (5PP): "Al centro della sala si trova un piccolo idolo sopra un piedistallo. Un'iscrizione, in una qualche lingua indigena, mette in guardia dal suo uso. Le pareti sono piene di orifizi dai quali potrebbero fuoriuscire dei dardi se fai la scelta sbagliata".

Chiunque realizzi con successo una prova di Intelligenza 5 (2 PA), otterrà l'**Obiettivo 4** (5), altrimenti qualunque personaggio si trovi in una casella adiacente all'Obiettivo, subirà

1 Ferita, a meno che non superi una prova di Destrezza 4. **Aumenta di 1 il livello di difficoltà.**

Obiettivo 5 (10 PP): Colloca un segnalino "senza uscita" su questa tessera per indicare che non vi si potrà accedere finché qualcuno non ottenga l'**Obiettivo 4**.

Se qualcuno prende l'**Obiettivo 4**: "Da un'apertura si intravede una sala con un pozzo. È il Pozzo Infernale. Le sue acque sono nere come l'anima di Davy Jones. Gli abomini si preparano a mettere fine alla tua vita e impedire che il Calderone venga lanciato nel Pozzo... Per la Fratellanza dei Pirati!" Durante la Fase Eventi tira 1D6 e avanza la Bandiera Pirata di 1 casella con un risultato di 1 o 2.

Quando tutti gli abomini saranno sconfitti, uno dei personaggi potrà lanciare il Calderone nel pozzo, superando una prova di Intelligenza 4, realizzando così l'**Obiettivo 5**: "Chiamando a raccolta tutta la tua forza di volontà, lanci il maledetto Calderone nelle nere acque del pozzo e rimani ad osservare mentre vi affonda dentro..."

L'avventura finisce quando un personaggio realizza l'**Obiettivo 5**. Tutti i personaggi ricevono 50 monete per le future avventure e campagne. Inoltre, il capitano riceve 400 monete come Bottino della Ciurma.



"Ancora una volta abbiamo salvato i Caraibi, ma nessuno ci ricorderà come degli eroi. Siamo pirati, siamo orgogliosi di appartenere a questa fratellanza e non ci importa del resto.

Alcuni dei compagni hanno deciso di abbandonare questa confraternita poiché non erano d'accordo con la decisione di disfarsi del Calderone. Costoro hanno formato la Fratellanza delle Vele Nere e siamo sicuri che non saranno disposti a spartire i bottini che i Caraibi hanno da offrire. Ma questa è un'altra storia che vivremo prima di quanto immaginiamo..."

Skull Tales

Nel 1542, la spedizione guidata da Francisco de Orellana, deviando dal suo percorso, percorre un ramo del Rio delle Amazzoni, raggiungendo una strana pozza d'acqua strapiena di oro e gioielli, custodita da feroci guerrieri indigeni.

Dopo numerose vittime da entrambe le parti, Orellana ne esce vittorioso, costringendo il capo indigeno a rivelare la fonte di tali ricchezze. Si trattava della famosa leggenda di El Dorado, un piccolo spirito venerato con offerte d'oro dalle tribù, in cambio di prosperità e ricchezza.

Orellana decide di tendere una trappola allo spirito per catturarlo e metterlo sotto la sua custodia. Per realizzare il suo scopo, utilizza una pentola d'oro di una bellezza tale, che non appena la mette in mostra lo spirito ci si tuffa dentro, senza notare l'arrivo di Orellana e dei suoi uomini che, con rapidità e astuzia, sigillano il calderone.

In quel preciso momento, il giorno divenne notte e un vento che tagliava il respiro investì la spedizione. I freddi corpi dei combattenti caduti in battaglia ripresero le armi contro i Conquistadores Spagnoli.

Orellana tentò di fuggire con i suoi uomini più fedeli, cercando di raggiungere la spiaggia, dove li attendevano due navi spagnole. Ordinò subito di levare le ancore e tornare in Spagna.

Una tempesta raggiunse le navi nel bel mezzo di un arcipelago inesplorato dei Caraibi e la sfortuna fu talmente grande, che la nave che trasportava il calderone cozzò contro uno scoglio, scomparendo dalla vista di Orellana che a malapena riuscì a sopravvivere alla tempesta.

Per due settimane cercarono di trovare il relitto, ma i membri dell'equipaggio continuarono a parlare della maledizione che li perseguitava a causa dello spirito del Calderone. Orellana dovette cedere alle pressioni esercitate dai suoi ufficiali e dimenticare lo spirito del diavolo che aveva portato solo rovina e morte, ritornando in Spagna a mani vuote.

