



Skull Tales

LIBRO DELLA CAMPAGNA

- *Le Ombre dei Caraibi* -

INTRODUZIONE

Libro della Campagna

In questo libro troverai i dieci capitoli che compongono la prima campagna insieme a due avventure extra, da giocare nel caso in cui l'equipaggio sia stato catturato o la nave affondata durante la Fase Viaggio.

I Capitoli sono collegati a livello narrativo, pertanto è necessario giocarli seguendo l'ordine con il quale sono riportati nel libro.

L'impaginazione dei capitoli segue lo schema sottostante:

1. Numero progressivo e titolo del capitolo.

2. Storia: un testo narrativo che descrive l'argomento del capitolo, gli obiettivi che i nostri Pirati devono raggiungere, indizi su come raggiungerli o sui Nemici che possiamo incontrare.

3. Viaggio: indica le isole in cui devi posizionare, casualmente e coperti, i Segnalini Obiettivo per la Fase Viaggio, che viene giocata prima della Fase Avventura. Ricorda che l'isola di destinazione è quella che contiene il Segnalino Obiettivo 1. Come regola generale, i capitoli sono caratterizzati da un unico

viaggio di andata, poiché il ritorno all'isola di Tortuga avviene automaticamente. Quando un capitolo non ha Fase Viaggio, inizia direttamente dalla Fase Avventura.

4. Scenario: indica i diversi tipi di Tessere che troverai in ogni avventura: templi, grotte, villaggi, isole ...

5. Tabellone Avventura: questo numero indica la casella in cui devi posizionare il Segnalino Bandiera Pirata.

6. Tipi di Nemici: questi sono i Nemici che puoi incontrare durante l'avventura. Indica anche l'ordine di attivazione durante il Turno dei Nemici.

7. Nemico Errante: quando un capitolo della Campagna o una carta si riferisce ad un'Imboscata o ad un Nemico Errante, il Capitano piazza un Nemico Errante in qualsiasi casella di sua scelta che sia adiacente al Pirata che ha pescato la carta, oppure seguirà le istruzioni nel Libro della Campagna per il posizionamento (come ad esempio un tiro di dado su una particolare tabella).

Le Ombre dei Caraibi
Le Ombre dei Caraibi

CAPITOLO II

1 il risveglio dell'oscurità

Dal Diario di Capitano "Lupo" Jones: "Mai nella mia vita, i miei occhi hanno visto così tanto oro e gioielli insieme. Deve essere il bottino più grande della storia e questo mi preoccupa. Il Governatore non farà finta di niente, e probabilmente avrà già inviato i suoi scagnozzi a cercarmi. Sento che non sarà l'unica minaccia. La Fratellanza della Costa è in subbuglio per una disputa interna collegata al rinnovo delle cariche. Temo che i miei vecchi compagni vengano sostituiti e quelli nuovi siano troppo ambiziosi per consentire loro di rispettare il codice dei Pirati. In questo momento, posso solo fidarmi di due persone. Ho deciso di bruciare la vecchia mappa che porta all'isola dove custodisco il tesoro, sotto l'occhio vigile del Guardiano della Cripta, e di condividerla con i miei più fedeli confidenti la posizione di essa. Ognuno ha una parte della nuova mappa, quindi, catturare solo uno di noi, non sarà sufficiente per trovarla. Per sigillare il patto, io e i miei compagni abbiamo scambiato oggetti personali. Per quanto riguarda il mio pezzo di mappa, sarà parte di me fino a quando non mi trasformerò in polvere ..."

Tabella Esito	
Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10 ☑ + 10 ☑
Uno o più Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo, a differenza degli altri	5 ☑ + 5 ☑
1 Personaggio non ha completato l'Avventura con successo però sono giunti fino al Cammino	Proseguire con la Campagna
Non è stato realizzato l'Obiettivo	Ripetere l'Avventura senza ottenere ricompense

Tabella Nemici		
Tiro	Esterno	Interno
6 - 5	3 Giubba Rossa e 1 Ufficiale	1 Ufficiale e 1 Giubba Rossa
4 - 3	2 Giubba Rossa e 1 Ufficiale	3 Scheletri
2 - 1	3 Giubba Rossa	2 Scheletri

Viaggio

Situato portando il corpo di Lupo Jones in una delle isole sotto il controllo del nemico per esporlo come avvenimento per altri. In alternativa, hai solo voce su dove ti trovi e zeppi. Seguire...

Scenario

Spianata, Città

Nemici

Giubba Rossa, Ufficiale, Scheletro

Nemico Errante

Giubba

Obiettivo

Ottenere i 5 Segnalini Obiettivo. L'Avventura termina immediatamente quando sono stati realizzati tutti gli Obiettivi.

Obiettivi		
Obiettivo 1	Oggetto	5 ☑
Obiettivo 2	Oggetto	5 ☑
Obiettivo 3	Oggetto	5 ☑
Obiettivo 4	Oggetto	5 ☑
Obiettivo 5	Ricompensa	10 ☑

Preparazione

- Miscelare i Segnalini Tessere v1, v3 e v4 in modo da formare una riserva di Segnalini per Esplorare le Tessere (azione Esplorare).
- Posizionare le tessere v7 e v2, saranno le Tessere Iniziali. Colloca i Personaggi all'interno della banca della Tessera v7.

Tessere Iniziali: v7 e v2

Tessera v1

Tessera v3

Tessera v4

Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando si tenta di aprire la Porta A	• 030 •
Quando si tenta di aprire la Porta B	• 043 •
Quando si Depreda il Nemico C	• 130 •
Quando si tenta di aprire la Porta D	• 135 •
Quando si "Cerca" con successo nella stanza E	• 023 •
Quando si tenta di aprire la Porta F	• 008 •
Quando si "Cerca" con successo nella stanza G	• 112 •
Quando si "Cerca" con successo nella stanza H	• 092 •
Quando si tenta di aprire la Porta I	• 009 •
Quando si tenta di aprire la Porta J	• 122 •
Se i Personaggi riescono a passare al capitolo seguente	• 022 •

8. Obiettivi: per superare con successo un'avventura è necessario raggiungere gli Obiettivi descritti in ogni avventura. Esistono tre tipi di Obiettivi:

- ◆ **Ricompense:** rappresentano azioni eccezionali dei Personaggi che consentono all'avventura di progredire. Se un Personaggio finisce KO, scarterà qualsiasi Segnalino Obiettivo che fornisca una Ricompensa; l'Obiettivo si dovrà comunque ritenere completato per determinare l'Esito dell'avventura.

- ◆ **Oggetti:** possono essere oggetti esotici, manufatti, tesori, armi, utensili, ecc. Se non diversamente indicato, questo tipo di Obiettivo occupa uno spazio nell'Inventario del Personaggio.

- ◆ **PNG:** Personaggi Non Giocanti che, a seconda del tipo di scenario, possono accompagnare i Pirati o magari fornire preziose informazioni.

9. Preparazione: prima di iniziare a giocare devi preparare tutto il necessario per l'avventura come descritto in questa sezione.

10. Tabella con le Sequenze Narrative: questa tabella contiene il codice dei Paragrafi collegati alle Sequenze chiave dell'avventura. Nei Paragrafi, un testo narrativo descrive la situazione in cui i Personaggi si trovano in un determinato momento. Il Capitano (o qualsiasi altro giocatore) dovrebbe avere ben presente il contenuto di questa tabella, per sapere quali condizioni innescano una Sequenza Narrativa (SN). Quando ciò accade, è sufficiente che il Giocatore che innesca la Sequenza Narrativa consulti la parte finale del Libro della Campagna, cerchi il codice numerico indicato nella tabella e ne legga il relativo testo.

Alcune SN forniscono ulteriori informazioni ai Giocatori sui loro Obiettivi o sbloccano nuovi eventi che portano ad ulteriori Sequenze Narrative. Ma che la curiosità non abbia la meglio su di voi! Leggete solo quanto indicato e fate attenzione che lo sguardo non si posi su altri paragrafi rovinandovi le sorprese future ...

11. Tabella Esito: quando i Giocatori leggono la Sequenza Narrativa che riporta che hanno completato con successo il capitolo, devono consultare questa tabella per sapere quali ricompense ottengono. Tuttavia, la Tabella va consultata anche in caso di sconfitta e mancato raggiungimento di tutti gli obiettivi, per conoscere l'entità del fallimento e, in base a questo, scoprire se l'avventura appena giocata va ripetuta.

12. Tessera/e Iniziale/i: i Personaggi iniziano l'avventura nella Tessera Iniziale indicata. Solitamente dovranno essere posizionate sulla singola casella barca della Tessera i7.

In alcune avventure, i Pirati iniziano in una diversa area di partenza, evidenziata in verde. In questo caso, secondo l'ordine di turno stabilito dal Capitano, ciascun Giocatore dovrà collocare il proprio Personaggio su una delle caselle di tale area.

13. Tabella Nemici: quando una Tessera viene Esplorata, o viene aperta una porta di una stanza senza Nemici, devi lanciare un dado e consultare la Tabella Nemici corrispondente.

Ci sono diversi livelli di difficoltà numerati da 1 a 3. L'avventura inizia sempre con un livello di difficoltà 1 che aumenterà nel corso dell'avventura. Prima di lanciare i dadi sulla Tabella Nemici, verifica il livello di difficoltà in corso.


In alcune avventure troverai più di una Tabella Nemici, come Nemici all'interno, Nemici all'esterno, Nemici Grotta, ... Se il tuo Personaggio si trova in una Tessera o in un luogo indicato in una di queste tabelle, devi fare un Tiro di dado nella tabella corrispondente.

14. Tessere Avventura: qui troverai immagini corrispondenti ad

alcune Tessere, luoghi o stanze speciali dell'avventura, che hanno un contenuto particolare. Ricorda che una Tessera o una stanza senza un Nemico richiede normalmente un Tiro sulla Tabella Nemici corrispondente.


Importante

Di seguito vengono riportati una serie di chiarimenti sull'uso di questo Libro:

- ◆ I Personaggi aggiungono al proprio Prestigio e Bottino 1  o le Monete corrispondenti alle Carte Ricerca e Obiettivi, solo alla fine dell'avventura.

- ◆ Quando non ci sono più Segnalini Tessera da pescare in una Riserva di Segnalini, tutte le uscite delle Tessere di quel tipo vengono considerate bloccate.

- ◆ Se Esplori una Tessera che nel Libro Campagna si presenta collegata ad un'altra Tessera, entrambe le Tessere devono essere posizionate contemporaneamente.

- ◆ Un'avventura può avere diverse location che non sono collegate tra loro. Puoi entrare in una Grotta dall'isola o trovare un tunnel sotto il negozio della città. Quando trovi uno "scenario" diverso da quello che stai giocando, posiziona la Tessera corrispondente sul tavolo separandola dalle altre, come indicato nell'avventura, e posiziona il tuo Personaggio sull'uscita della Tessera che hai piazzato. Un Personaggio può spostarsi da una location all'altra, o tra Tessere diverse, spendendo 1 , come se entrambe le Tessere fossero adiacenti.

- ◆ Una Tessera con una freccia in una delle sue uscite indica che i Personaggi devono entrare attraverso quella casella. Tienilo a mente quando posizioni la Tessera.

- ◆ Quando trovi un edificio con porte chiuse nelle stanze interne, posiziona solo i Segnalini Porta che si trovano nella stessa area del tuo Personaggio. Quando apri una porta di una stanza, rimuovi il relativo Segnalino Porta. Se si tratta di una porta segreta che unisce due stanze (e non è presente l'apertura sulla Tessera), gira il Segnalino Porta chiusa in modo da mostrare la Porta aperta, per indicare il luogo attraverso il quale i Personaggi possono passare.

- ◆ In alcune avventure troverai Personaggi Non Giocanti (PNG) che puoi rappresentare con il Segnalino Obiettivo previsto o con qualsiasi altra miniatura non utilizzata del gioco.

- ◆ Quando finisci un'avventura, controlla il livello di successo o fallimento nella Tabella Esito del capitolo. La tabella indicherà se dovrai ripetere l'avventura, passare al capitolo seguente ed eventualmente guadagnare qualche ricompensa extra per il tuo successo.

Pirata Leggendaro

Un Pirata che completa 5 capitoli di seguito con il ruolo di Capitano, diventa un Pirata Leggendaro, famoso in tutti i Caraibi. Un Pirata Leggendaro ottiene alcuni vantaggi per la sua notorietà:

- ◆ Non deve pagare per accedere alla Villa di Madame Claude, anche se perde il suo status di Capitano.

- ◆ Può spendere un Punto Destino  per avere successo in un Tiro di .

- ◆ Vince qualsiasi pareggio in un Tiro di Carisma contro un Personaggio non leggendaro.

Capitolo I
Il segreto di Capitan Jones

Il Capitano "Lupo" Jones è stato tradito e catturato dal governatore di Port Royal. Con la tortura è stato spinto ad accompagnare il Tenente della guardia sull'isola dove ha nascosto il suo Diario e il segreto di un tesoro leggendario. In un momento di disattenzione è riuscito a fuggire, ma è stato ferito a morte, portando il suo segreto nella tomba. La Fratellanza della Costa, protettrice degli interessi dei Pirati nei mari dei Caraibi, ha incaricato il suo storico equipaggio di mettersi in mare a bordo de "La Dama del Sud". Diversi membri del vostro equipaggio si sono offerti volontari per ricoprire la posizione vacante di Capitano. Per fare questo, dovete trovare qualche indizio su dove si trovi il Diario di Capitan Jones, prima che il Tenente Martin Daniels riesca a fuggire dall'isola.

Obiettivo

Trovare il Diario e fuggire dall'isola.

Obiettivi

Obiettivo 1	Ricompensa	5
Obiettivo 2	Oggetto	10
Obiettivo 3	Ricompensa	5

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10	+ 10
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo, a differenza degli altri.	5	+ 5
I Personaggi hanno ottenuto l'Obiettivo 2 ma non hanno lasciato l'isola	Proseguire con la Campagna	
I Personaggi non hanno ottenuto l'Obiettivo 2	Ripetere l'Avventura	

Tabella Nemici

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6 - 5	2 Giubba Rossa	3 Giubba Rossa	1 Ufficiale, 2 Giubba Rossa
4 - 3	1 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa	3 Giubba Rossa
2 - 1	- - -	1 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa

Viaggio

nessun viaggio

Tessere

Isola

18

Nemici



Giubba Rossa



Ufficiale

Nemico errante

Giubba rossa



Preparazione:

- Prendi i Segnalini Tessera dal i1 al i9 tranne i4, i5 e i7 e mescolane 3 a caso assieme al Segnalino i5, in modo da formare una riserva Segnalini Tessera per l'Esplorazione.
- Prepara le Tessere i7 e i13: saranno quelle Iniziali. Colloca i personaggi dentro la barca della tessera i7: qui inizia la tua avventura.

Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando si Esplora la tessera i4	◆ 065 ◆
Quando si Esplora la tessera i5	◆ 046 ◆
Quando si Esplora la tessera i7	◆ 086 ◆
Quando il Segnalino 📍 raggiunge lo 0	◆ 016 ◆
Quando tutti i Personaggi ancora vivi si trovano nella barca della tessera i7 con il Diario, e non ci sono più Nemici sulla Tessera	◆ 093 ◆
Se tutti i Personaggi finiscono KO	◆ 058 ◆

Tessere Iniziali: i7 e i13



Tessera i4



Tessera i5



Tessera i7



CAPITOLO II
Il risveglio dell'oscurità

Dal Diario di Capitan "Lupo" Jones: "Mai nella mia vita, i miei occhi hanno visto così tanto oro e gioielli insieme. Deve essere il bottino più grande della storia e questo mi preoccupa. Il Governatore non farà finta di niente, e probabilmente avrà già inviato i suoi scagnozzi a cercarmi. Sento che non sarà l'unica minaccia."

La Fratellanza della Costa è in subbuglio per una disputa interna collegata al rinnovo delle cariche. Temo che i miei vecchi compagni vengano sostituiti e quelli nuovi siano troppo ambiziosi per consentire loro di rispettare il codice dei Pirati. In questo momento, posso solo fidarmi di due persone. Ho deciso di bruciare la vecchia mappa che porta all'isola dov'è custodito il tesoro, sotto l'occhio vigile del Guardiano della Cripta, e di condividere con i miei più fedeli confidenti la posizione di essa. Ognuno ha una parte della nuova mappa, quindi, catturare solo uno di noi, non sarà sufficiente per trovarla. Per sigillare il patto, io e i miei compagni ci siamo scambiati alcuni oggetti personali. In merito al mio pezzo di mappa, sarà parte di me fino a quando non mi trasformerò in polvere ... "

Viaggio C K F Q

Stanno portando il corpo di Lupo Jones in una delle isole sotto il controllo britannico per esporlo come avvertimento per altri Pirati. Tuttavia, hai solo voci su dove si trovi e troppe rotte da seguire...

Tessere 18

Spiaggia, Città e Cimitero

Nemici

Giubba Rossa Ufficiale Scheletro

Nemico Errante
 Giubba rossa

Obiettivo

Ottenere i 5 Segnalini Obiettivo. L'Avventura termina immediatamente quando sono stati realizzati tutti gli Obiettivi.

Obiettivi		
Obiettivo 1	Oggetto	5
Obiettivo 2	Oggetto	5
Obiettivo 3	Oggetto	5
Obiettivo 4	Oggetto	5
Obiettivo 5	Ricompensa	10

Tabella Esito	
Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo, a differenza degli altri.	5
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo però sono giunti sino al Cimitero (s2)	Proseguire con la Campagna
Non è stato realizzato l'Obiettivo 2	Ripetere l'Avventura senza ottenere ricompensa

Tabella Nemici			
Tiro	Esterno	Interno	Chiesa
6 - 5	3 Giubba Rossa e 1 Ufficiale	1 Ufficiale e 1 Giubba Rossa	4 Scheletri
4 - 3	2 Giubba Rossa e 1 Ufficiale		3 Scheletri
2 - 1	3 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa	2 Scheletri

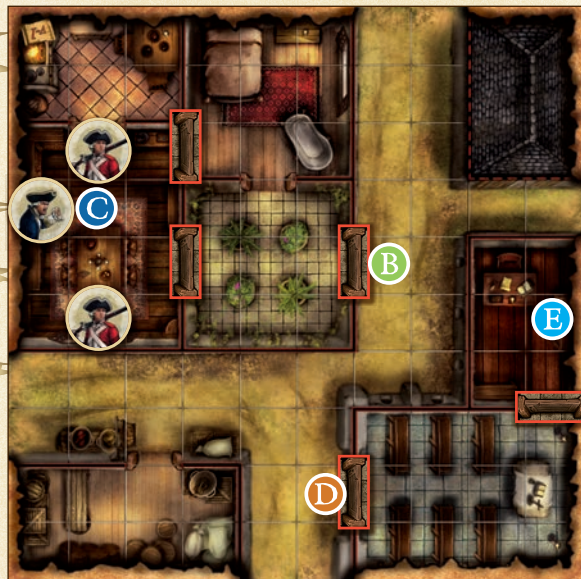
Preparazione

- Mescolare i Segnalini Tessera (ST) v1, v3 e v4 in modo da formare una riserva di Segnalini per Esplorare le Tessere (azione Esplorare).
- Posiziona le tessere i7 e v2, saranno le Tessere Iniziali. Colloca i Personaggi all'interno della barca della Tessera i7.

Tessere Iniziali: i7 e v2



Tessera v1



Tessera v3



Tessera v4



Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando si tenta di aprire la Porta A	◆ 030 ◆
Quando si tenta di aprire la Porta B	◆ 043 ◆
Quando si Depreda il Nemico C	◆ 130 ◆
Quando si tenta di aprire la Porta D	◆ 135 ◆
Quando si "Cerca" con successo nella stanza E	◆ 123 ◆
Quando si tenta di aprire la Porta F	◆ 008 ◆
Quando si "Cerca" con successo nella stanza G	◆ 112 ◆
Quando si "Cerca" con successo nella stanza H	◆ 092 ◆
Quando si tenta di aprire la Porta I	◆ 009 ◆
Quando si tenta di aprire la Porta J	◆ 122 ◆
Se i Personaggi riescono a passare al capitolo seguente	◆ 022 ◆

CAPITOLO III
L'esilio

Dopo aver affrontato gli scheletri per ottenere la prima parte della mappa, ci siamo resi conto che questo tesoro ha segreti che non avevamo preso in considerazione. Una mappa divisa in tre parti; Lupo Jones era più intelligente di quanto pensassimo

Abbiamo già le informazioni necessarie per trovare la seconda parte della mappa. La sta custodendo un vecchio compagno e socio di ruberie del nostro defunto Capitano il quale, secondo le nostre fonti, l'ultima volta che è stato visto stava pensando di ritirarsi su un'isola finora inesplorata dall'uomo. Dicono che abbia perso la sanità mentale ossessionato dalla convinzione di essere perseguitato ... Ora è conosciuto come il "Pazzo" Fardelejo.

Viaggio

L N T G

Prima di andarsene, Fardelejo lasciò alcuni indizi enigmatici in modo che Lupo Jones potesse trovarlo. Grazie al Diario del Capitano abbiamo queste indicazioni, il problema è interpretarle correttamente ...

Tessere

Isola, Grotta e Cantina

18

Nemici



Cannibale



Maledetto

Nemico Errante

Maledetto



Preparazione

I Personaggi iniziano nella barca della Tessera Iniziale (i7).

- ◆ Creare una prima riserva mescolando i Segnalini Tessera i10, i11, i12, i13 e i16.
- ◆ Creare una seconda riserva mescolando i Segnalini Tessera c1, c2, c3 e c4.
- ◆ Mettere da parte il Segnalino Tessera s3.

Trappole

Tiro	Tipo	Evitare trappola 1 ⚡	Effetto
6	Tronco Basculante	3 4	1 6 e Stordito
5	Trappola di Spuntoni	5 5	1 6
4	Dardi Avvelenati	3 5	Avvelenato
3 - 1	Rete	5 4	Stordito

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10 🏠 + 10 🍷
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo, a differenza degli altri.	5 🏠 + 5 🍷
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo però sono giunti sino alla Cantina (s3)	Proseguire con la Campagna
I Personaggi non hanno portato a termine l'Avventura e non sono arrivati alla Cantina (s3)	Ripetere l'Avventura senza ottenere ricompense

Tabella Nemici

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6 - 5	1 Maledetto	1 Maledetto e 1 Cannibale	2 Maledetti
4 - 1	1 Cannibale	2 Cannibali	3 Cannibali

- Obiettivo -

Trovare il "Pazzo" Fardelejo e la seconda parte della mappa.

Obiettivi

Obiettivo 1	Oggetto	5
Obiettivo 2	Ricompensa	5
Obiettivo 3	Ricompensa	5
Obiettivo 4	Oggetto	5
Obiettivo 5	Oggetto	10

Sequenze Narrative

Paragrafo

Quando si Esplora la prima Tessera	◆ 117 ◆
Quando si Esplora la Tessera i11	◆ 126 ◆
Quando si Esplora la Tessera i10	◆ 027 ◆
Quando si Cerca con successo sulla Tessera i16	◆ 010 ◆
Quando si Cerca con successo sulla Tessera c1	◆ 128 ◆
Quando si Esplora la Tessera c2	◆ 024 ◆
Se i Personaggi riescono a passare al Capitolo successivo	◆ 052 ◆

Tessera i10



Tessera i16



Tessera Iniziale: i7



Tessera c1



Tessera i11



Tessera c2



CAPITOLO IV
Il Cristallo Alchemico

Abbiamo due parti della mappa che sono inutili senza la terza. Sappiamo che l'ex compare di Lupo Jones, il noto mercante sardo di nome Paolo Miras, ha informazioni su dove si trova, ma non sarà facile interrogarlo.

Secondo le ultime indiscrezioni, Paolo è stato catturato con l'accusa di vari reati fiscali ed è imprigionato nelle segrete di un qualche forte inglese.

Obiettivo

Trova la terza parte della mappa, libera Paolo Miras e scappa dal villaggio. L'avventura termina immediatamente quando un Personaggio ha l'obiettivo 5 e tutti i Personaggi sopravvissuti si trovano nell'area di partenza insieme a Paolo Miras.

Obiettivi

Obiettivo 1	Ricompensa	5
Obiettivo 2	Ricompensa	5
Obiettivo 3	PNG	10
Obiettivo 4	Ricompensa	5
Obiettivo 5	Oggetto	10

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10	+ 10
I Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	5	+ 5
I Personaggi non hanno completato l'avventura con successo però un Pirata controlla Paolo Miras e possiede l'obiettivo 5	Proseguire con la Campagna	
Nessun Personaggio controlla Paolo Miras e/o possiede l'obiettivo 5	Ripetere l'avventura senza ottenere queste ricompense	

Tabella Nemici: Villaggio

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2
6	3 Giubba Rossa, 1 Ufficiale	4 Giubba Rossa, 1 Ufficiale
5 - 4	3 Giubba Rossa	3 Giubba Rossa, 1 Ufficiale
3 - 1	2 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa, 1 Ufficiale

Tabella Nemici: Chiesa e Grotta

Tiro	Nemici
6	3 Scheletri
5 - 3	2 Scheletri
2 - 1	

Viaggio C K F Q

Essendo ricercato, Paolo Miras ha cercato di nascondere le sue tracce delegando a dei mediatori i suoi traffici, in modo da farsi vedere il minimo indispensabile ogni volta che attracca in un porto. Ci vorrebbe un colpo di fortuna per trovarlo prima della Marina Reale, ma in questa occasione la Dea bendata non sembra dalla vostra parte...
 Regola Speciale: Se l'Equipaggio Abborda con successo una nave Mercantile o un Guardacoste, il Capitano otterrà le informazioni necessarie per scoprire dove si trova Paolo Miras. Il Capitano rivela immediatamente tutti i Segnalini Isola e ottiene 3.

Tessere
 Villaggio, Grotta, Prigione e Cripta.



Nemici



Giubba Rossa



Ufficiale



Scheletro

Nemico Errante

Giubba rossa



Preparazione

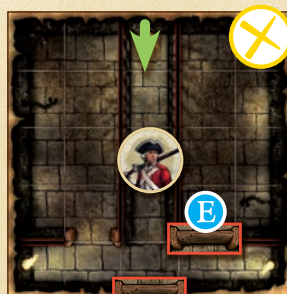
- Mescola i Segnalini Tessera v1 e v3 in modo da formare una riserva di Segnalini per Esplorare le Tessere del Villaggio.
- Mescola i Segnalini da c1 a c5 formando una seconda riserva per Esplorare le Tessere Grotta.
- Prepara la tessera v2 come indicato, sarà la Tessera Iniziale. Posiziona i Personaggi nella zona verde.
- Quando inizia la Fase Avventura, i giocatori devono leggere la SN 110.

Tessera Iniziale: v2



Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando si inizia la Fase Avventura	◆ 110 ◆
Quando si proverà ad aprire la Porta A	◆ 121 ◆
Quando un Personaggio con l'Obiettivo 3 si trova nella stanza B e non ci sono Nemici	◆ 119 ◆
Quando si proverà ad aprire la Porta C	◆ 088 ◆
Quando si Cerca con successo nella Tessera c1	◆ 013 ◆
Quando si proverà ad aprire la Porta F dall'esterno	◆ 133 ◆
Quando si proverà ad aprire la Porta G	◆ 062 ◆
Se i Personaggi riescono a passare al Capitolo successivo	◆ 066 ◆

Tessera v3 e s1



Tessera v1 e s4



Tessera c1



Capitolo V
L' Isola Maledetta

Paolo Miras ci avvertì che qualcosa di pericoloso infestava l'isola, ma là ci stava attendendo il più grande tesoro mai visto, e non c'è nulla di più prezioso per un Pirata che un tesoro. Ci parlò di voci misteriose che ti s'infilavano nella testa e portavano alla pazzia... Ma disse anche qualcosa in merito ad un misterioso artefatto che li aiutò a fuggire dall'isola, la leggendaria *Busso-la di Colombo*.

Il tesoro ci attende all'interno del tempio nascosto dedicato a Yemayá, la dea del mare, custodito dal Guardiano della Cripta. Tra poche ore, faremo il bagno nell'oro.

Sequenze Narrative	Paragrafo
All'inizio della Fase Avventura	◆ 077 ◆
Al Cercare con successo sulla Tessera i2	◆ 057 ◆
Quando si Esplora la Tessera i4	◆ 080 ◆
Quando si Esplora la Tessera i10	◆ 104 ◆
Quando si Esplora la Tessera t2	◆ 129 ◆

Tabella Esito	
Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10 🏴‍☠️ + 10 🍀
I Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	5 🏴‍☠️ + 5 🍀
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo, però hanno trovato la Mummia	Proseguire con la Campagna
I Personaggi non hanno trovato la Mummia	Proseguire la Campagna però tutti i Pirati vengono Maledetti (Stato)
In ogni caso: I Personaggi rimuovono le 🏴‍☠️, recuperano i loro 🏴‍☠️ e l'Equipaggiamento Iniziale e passano direttamente alla seguente Fase Avventura.	

Tabella Nemici		
Tiro	Isola	Tempio
6 - 5	3 Cannibali	3 Scheletri
4 - 1	2 Cannibali	2 Scheletri

Viaggio **I J B E**

Finalmente abbiamo le tre parti della mappa, ma Lupo Jones è stato talmente prevenuto da sottoporre un ultimo test di astuzia a coloro che vogliono conquistare il tesoro.

Tessere

Isola e Tempio 18

- Nemici -



Cannibale



Scheletro



Mummia

Nemico Errante (Isola)
Cannibale 

Nemico Errante (Grotta)
Scheletro 

- Obiettivo -

Trovare l'entrata del Tempio e sconfiggere il Guardiano della Cripta

Obiettivi		
Obiettivo 1	Ricompensa	5 🏴‍☠️
Obiettivo 2	Ricompensa	10 🏴‍☠️

Preparazione

- Posiziona le Tessere i7 e i6 come indicato (Tessere Iniziali). Posiziona i Personaggi all'interno della Barca sulla Tessera i7.
- Prendi i Segnalini Tessera i2, i4, i10, assieme ad altri tre, scelti casualmente tra i3, i5, i8 e i9, mescolali a faccia in giù in modo da formare una riserva di 6 Segnalini Isola.
- Prendi i Segnalini Tessera t1, t2 e t4 e mescolali a faccia in giù in modo da formare una riserva di Segnalini Tempo.
- Prendi i Segnalini Tessera da c1 a c6 e mescolali a faccia in giù in modo da formare una riserva di Segnalini Grotta.
- Quando inizia la Fase Avventura i giocatori devono leggere la Sequenza Narrativa 077.

Tabella Disturbi Mentali

c1	Angelo Custode: Evita che il Personaggio alla tua sinistra finisca KO .
c2	Posseduto: Infilgi a te stesso una Ferita e supera con successo un Tiro Contrapposto di 1 contro un Personaggio adiacente per farlo finire KO .
c3	Sacrificio: Scarta 6 Monete in una delle caselle adiacenti alla statua centrale della Tessera i6 e subisci una Ferita. Fatto questo, scegli un altro Personaggio che subirà una Ferita Permanente una volta conclusa l'Avventura.
c4	Sete di Sangue: fai finire KO un Personaggio Ferito.
c5	Ossessivo Compulsivo : Sottrai un Arma a due distinti Personaggi (Scarta il Disturbo se ci sono solo 2 giocatori).
c6	La Chiamata: Esplora 6 Tessere. Per tenere il conto del numero di Tessere, ogni volta che ne Esplori una, prendi il ST e mettilo sulla tua Scheda Personaggio.

Tessere Iniziali: Tessere i6 e i7



Tessera i4



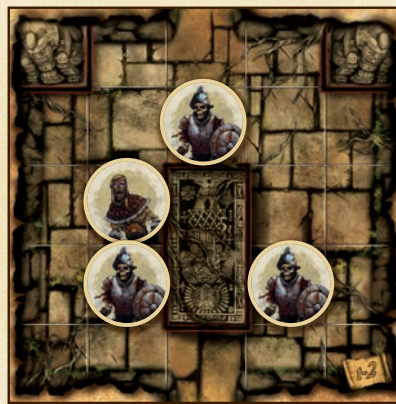
Tessera i10



Tessera i2



Tessera t2



Capitolo VI

Il Signore degli Esploratori

Sbatti le palpebre cercando di recuperare i sensi, ma una forte vertigine ti colpisce come se stessi per cadere giù da un burrone. Lentamente ti rendi conto di essere disteso su una superficie calda e irregolare. A poco a poco recuperi conoscenza e ti alzi: il paesaggio attorno a te vacilla e una fastidiosa luce mattutina ti fa male agli occhi. Dopo un paio di tentativi infruttuosi riesci a tornare in te stesso, combattendo contro un malesere che supera qualsiasi postumo da sbornia. I ricordi ritornano gradualmente e quando ti guardi intorno scopri con stupore che il tempio è scomparso e che, non si sa bene come, sei stato abbandonato nel mezzo della giungla. Ti ricordi dei tuoi compagni, chiedendoti che fine abbiano fatto e cosa ne sia stato del tesoro. Una volta superato il disorientamento, ti senti pronto ad andare alla ricerca di entrambi.

Viaggio

Senza Fase Viaggio

Tessere

Isola eccetto 10 14, 15 e 16



Nemici





Ombralunga Mordistivali Aragosta infernale

Nemico Errante

Se non ci sono miniature a sufficienza, usa le seguenti:





Ombralunga Mordistivali Aragosta infernale

Obiettivo

Fuggire dall'isola

Obiettivi		
Obiettivo 1	PNG	10 





Tabella Esito	
Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo.	20  + 10 
I Personaggi che hanno completato l'Avventura con successo al secondo tentativo.	10  + 5 
I Personaggi non riescono a completare l'Avventura nemmeno al secondo tentativo.	Ripetere l'Avventura senza ottenere queste ricompense. Se nessun Personaggio ha la Bussola di Colombo, verrà data casualmente ad uno dei Personaggi.

Tabella Nemici			
Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6 - 5	1 Ombralunga e 1 Mordistivali	1 Ombralunga e 1 Mordistivali	1 Aragosta Infernale
4 - 3	1 Mordistivali		2 Ombralunga e 1 Mordistivali
2 - 1	1 Ombralunga	2 Ombralunga	1 Ombralunga e 1 Mordistivali

Preparazione

- Posiziona le Tessere da i1 a i9 e da i11 a i13 sul tavolo, formando 4 colonne e 3 file, come indicato nell'immagine.
- Mescola i Segnalini delle Tessere posizionate sul tavolo, tranne i4, i5, i7 e i13.
- Ogni Giocatore pesca un Segnalino Tessera e piazza la miniatura del suo Personaggio in una delle uscite della Tessera corrispondente. Questa è considerata la Tessera iniziale di quel Personaggio e non vi verranno posizionati Nemici. Rimiscola il Segnalino in mezzo agli altri in modo che possa essere pescato da un altro Giocatore.
- Una volta che tutti i Personaggi sono stati collocati sulle loro Tessere iniziali, mescola i Segnalini Tessera i4, i5, i7 e i13 con quelli della pila di Segnalini.

Sequenze Narrative

Paragrafo

All'inizio della Fase Avventura

♦ 081 ♦

Se stai giocando in Solitaria e non hai Alleati, quando Esplori per la prima volta

♦ 040 ♦

Se si Esplora la Tessera i4

♦ 113 ♦

Se si Cerca con successo sulla Tessera i5

♦ 031 ♦

Se si Esplora la Tessera i7

♦ 035 ♦

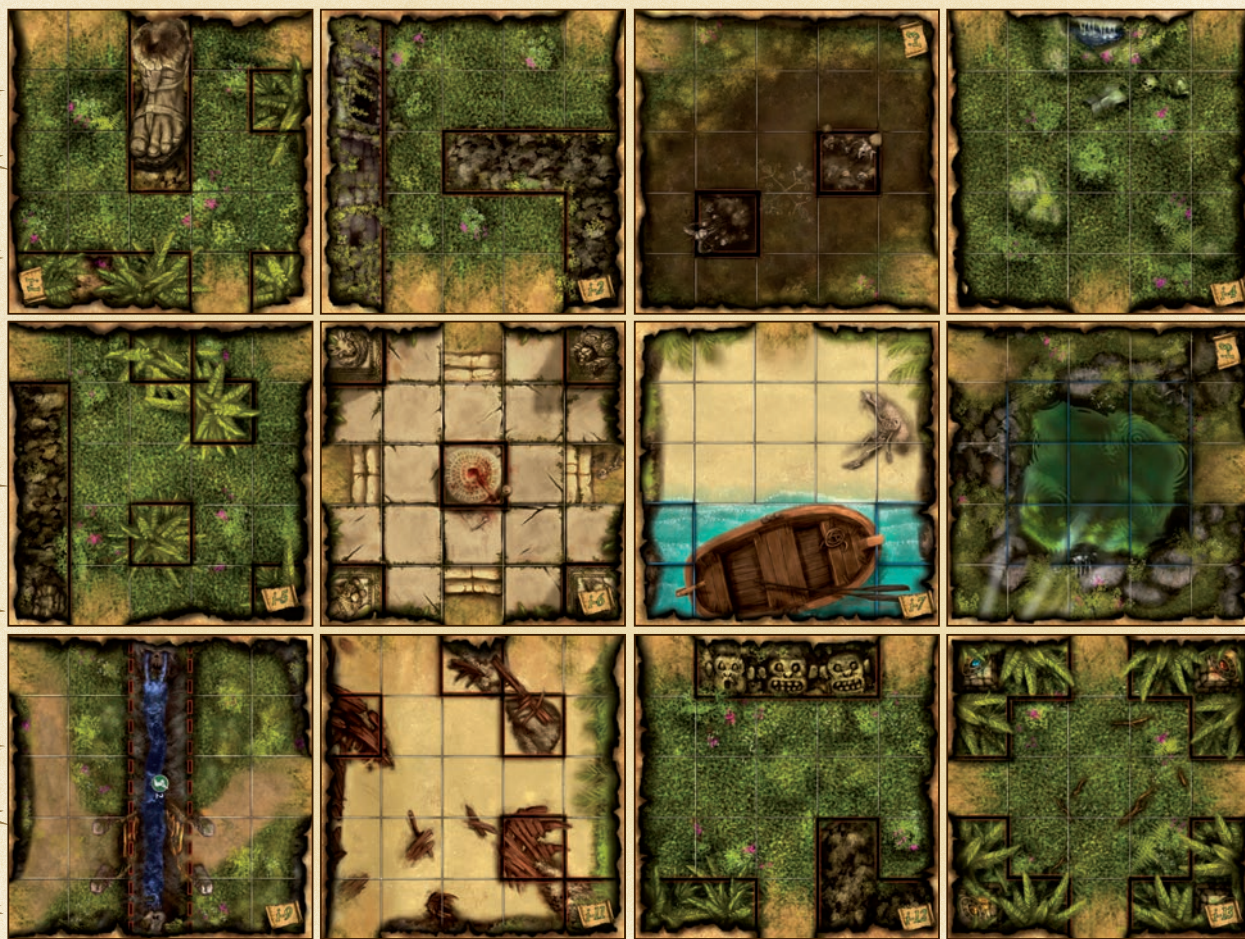
Se si Esplora la Tessera i13

♦ 012 ♦

Se i Personaggi riescono a passare al Capitolo successivo

♦ 127 ♦

Tessere Iniziali: da i1 a i9, e da i11 a i13



Tessera i4



Tessera i13



Capitolo VII
Pirati d'Onore

Noi Pirati non siamo famosi per il nostro senso dell'onore ... ma in questa occasione onoreremo il giuramento che abbiamo fatto a Franky Sands. Secondo la lettera che ci ha lasciato, i suoi figli Violette e Luan sono sotto la custodia di suo fratello, un Capitano dei Giubba Rossa.

Dopo aver permesso all'equipaggio di riposare per un paio di giorni e di fare rifornimento per la traversata, prenderemo il largo. Temo che sarà un'impresa difficile ...

Obiettivo

Trovare i figli di Franky Sands e consegnare la lettera al Capitano Alexander.

Obiettivi

Obiettivo 1	PNG	10
Obiettivo 2	PNG	10
Obiettivo 3	Ricompensa	5

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	20	+ 30
Almeno un Personaggio ha resistito all'Assedio e il tuo Personaggio è arrivato all'Assedio ma non è sopravvissuto.	10	+ 30
Tutti i Personaggi non sono sopravvissuti all'Assedio	Proseguire con la Campagna	
I Personaggi non sono arrivati all'Assedio	Ripetere l'Avventura senza ottenere queste ricompense	

Tabella Nemici

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6	2 Giubba Rossa e 1 Ufficiale	2 Mordistivali	1 Aragosta Infernale
5 - 3	3 Giubba Rossa	2 Ombralunga	2 Ombralunga e 2 Mordistivali
2 - 1	2 Giubba Rossa	1 Ombralunga e 1 Mordistivali	2 Ombralunga e 1 Mordistivali

Viaggio C K F Q

La Fratellanza vi informa che l'Ammiragliato ha deciso di assegnare un nuovo impiego al fratello di Franky Sands. Intercettate della corrispondenza che lo riguarda che vi dà qualche indizio sulla sua nuova residenza, ma per qualche motivo sconosciuto i riferimenti sono enigmatici e riservati.
Speciale: se l'equipaggio affronta con successo un Guardacoste, il Capitano otterrà le informazioni necessarie per localizzare il Capitano Alexander. Il Capitano rivela immediatamente tutti i Segnalini Isola Obiettivo e guadagna 3.

Tessere
Villaggio

16

Nemici

Giubba Rossa Ufficiale

Ombralunga Mordistivali Aragosta Infernale

Nemico Errante
Un qualsiasi Abominio, rispettando l'ordine di iniziativa dell'Avventura.

Preparazione

- Posiziona la Tessera i7 come indicato, sarà la Tessera iniziale. Colloca i Personaggi all'interno della barca.
- Prendi i Segnalini Tessera da v1 a v3, mescolali a faccia in giù in modo da formare una riserva di Segnalini.
- Il Capitano porta con sé l'Obiettivo 3 che rappresenta la lettera di Franky Sands. La lettera non occupa spazio nell'inventario.

Tessera Iniziale i7



Sequenze Narrative

Paragrafo

Quando viene Esplorata la Tessera v1	◆ 101 ◆
Quando si rivela il Segnalino Tessera c1	◆ 069 ◆
Quando si rivela il Segnalino Tessera c2	◆ 100 ◆
Quando si rivela il Segnalino Tessera c3	◆ 116 ◆
Quando si rivela il Segnalino Tessera c4, c5 o c6	◆ 020 ◆
Quando si prova ad aprire la Porta A	◆ 147 ◆
Quando si prova ad aprire la Porta B	◆ 061 ◆
Se i Personaggi riescono a passare alla seguente Avventura	◆ 070 ◆

Tessera v1



Tessera v3



CAPITOLO VIII
L'emissario di Yemayá

La Fratellanza della Costa richiede i nostri servizi per indagare sugli strani eventi che stanno accadendo ultimamente. Da quando abbiamo lasciato quell'isola maledetta, abbiamo perso tre navi e i pochi sopravvissuti parlano di scheletri che tornano in vita e attaccano le navi di notte.

Salperemo verso le isole in cui le navi sono state misteriosamente attaccate. La strega del consiglio, Marie Laveau, pensa che la fonte di questo male possa essere collegata al tesoro che abbiamo trovato su quella dannata isola. Detto con le sue parole: "Un grande potere oscuro si sta muovendo nei Caraibi".

Viaggio A H M

Basandovi sulle storie che vi hanno raccontato in giro per i Caraibi, deducete che la fonte del male deve essere in una delle tre aree. Preparatevi a salpare e a scoprire la verità che si cela dietro le vicende che i vostri terrorizzati fratelli vi hanno narrato. Quando trovate l'Isola delle Anime Perdute, riportate la sua lettera identificativa sul Foglio di Salvataggio del Capitano.

Tessere 18
Caverna e Tempio

Nemici

Maledetti Scheletro Mummia

Nemico Errante
Scheletro

Obiettivo

Trovate la fonte di questi attacchi ed eliminatela.

Obiettivi		
Obiettivo 1	Ricompensa	10
Obiettivo 2	Ricompensa	10
Obiettivo 3	Ricompensa	10
Obiettivo 4	Oggetto	10 + 40
Obiettivo 5	Ricompensa	10

Tabella Esito	
Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	20 + 10
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	10 + 10
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo, però hanno trovato Oggun	Proseguire con la Campagna
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo e non hanno trovato Oggun	Ripetere l'Avventura senza ottenere queste ricompense

Tabella Nemici			
Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6 - 5	2 Maledetti	2 Maledetti e 1 Scheletro	2 Maledetti e 2 Scheletri
4 - 3	2 Scheletri e 1 Maledetto	2 Maledetti	
2 - 1	1 Maledetto e 1 Scheletro	2 Scheletri e 1 Maledetto	3 Scheletri

Preparazione

- Posiziona le Tessere i7 e i8 al centro del tavolo come indicato (Tessere Iniziali). Posiziona i Personaggi all'interno della Barca sulla Tessera i7. L'Avventura comincia qui.
- Prendi i Segnalini Tessera c3, c5 e c6, mescolali e posizionali a faccia in giù in modo da formare una riserva di Segnalini Tessera Grotta.
- Prendi i Segnalini Tessera da t1 a t6 (tieni da parte il t2 per ora), mescolali e posizionali a faccia in giù in modo da formare una seconda riserva di Segnalini Tessera Tempio.
- Prendi i Segnalini Tessera da v1 a v4, mescolali e posizionali a faccia in giù in modo da formare una riserva di Segnalini Tessera Villaggio.
- Tieni da parte i Segnalini Tessera s1, s2, i3, i4, i5 e i6.

Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando si Cerca con successo sulla Tessera i8	♦ 073 ♦
Quando si Cerca con successo su una Tessera Grotta	♦ 063 ♦
Quando si Esplora la Tessera c6	♦ 083 ♦
Quando si Cerca con successo sulla Tessera t1	♦ 149 ♦
Quando un Personaggio entra nella Tessera t2	♦ 102 ♦
Quando un Personaggio entra nella Tessera t5	♦ 087 ♦
Se i Personaggi riescono a passare al Capitolo successivo	♦ 098 ♦

Tessere Iniziali: i7 e i8



Tessera t1



Tessera t2



Tessera c6



Tessera t5



CAPITOLO IX
Una Strana Alleanza

Oggun, l'emissario di Yemayá, è stato liberato dalla sue spoglie mortali, la sua forma spirituale diventa ogni giorno più potente. Ogni tentativo di porre fine a questo incubo è fallito. Non c'è arma conosciuta dall'uomo che possa ucciderlo e non passa giorno senza che la notizia di una nuova nave della Fratellanza della Costa sia stata affondata. Persino la marina britannica ha iniziato ad essere vittima del suo potere.

La strega consigliera della Fratellanza Marie Laveau, ci ha dato la chiave per porre fine a tutto questo: la leggendaria pistola di Davy Jones, dotata di magici poteri. Si dice che invece di proiettili, spari anime tormentate. Di recente la pistola è stata trovata da un giovane colono e portata al suo villaggio, ma gli spiriti che temevano il suo potere hanno cominciato a distorcere e corrompere le menti degli abitanti fino a trasformarli in esseri malvagi. Nessuno ha messo piede nel villaggio da allora, quindi non possiamo sapere con certezza in quale situazione si trovi. Per portare a termine un'impresa così pericolosa, abbiamo chiesto aiuto al Capitano Alexander. Accettò volentieri, sia per il suo debito a vita con noi, sia per vendicare la morte di molti giovani soldati caduti durante l'assalto di Oggun.

Abbiamo deciso di incontrare Alexander un paio di giorni fa, ma abbiamo avuto un problema tecnico con la nostra vela maggiore ed ora siamo in ritardo all'appuntamento.

Viaggio W S I N

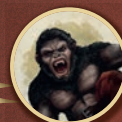
Ci sono parecchie voci e storie contraddittorie quando si tratta della leggendaria pistola di Davy Jones. Dobbiamo indagare sulle isole vicine seguendo le tracce lasciate da un uomo anonimo, di cui tutti hanno sentito parlare ma che nessuno conosce veramente.

Tessere

Villaggio, Cimitero, Cantina, Cripta e i10

20

Nemici



Maledetto

Scheletro

Mummia

Ombralunga

Nemico Errante

Scheletro



Obiettivo

Recuperare la Pistola di Davy Jones

Obiettivi

Obiettivo 1

Ricompensa

10

Preparazione

- Posiziona la Tessera i7 al centro del tavolo come indicato (Tessera Iniziale). Posiziona i personaggi all'interno della barca.
- Prendi i Segnalini Tessera dal v1 al v4, mescolali e forma una riserva di segnalini a faccia in giù (che pescherai Esplorando).
- Prendi i restanti Segnalini Tessera (da il a il6, da cl a c6, da tl a t6 e da sl a s4), e mescolali per formare una seconda riserva.
- Quando inizia la Fase Avventura, i giocatori devono leggere la Sequenza Narrativa 140.

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	25 + 25
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	15 + 15
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo, ma hanno trovato gli 8 Giubba Rossa e recuperato la Pistola di Davy Jones	Proseguire con la Campagna
I Personaggi non hanno completato l'avventura e non hanno trovato tutti i Giubba Rossa o la Pistola di Davy Jones	Ripetere l'Avventura senza ottenere ricompense
A prescindere dall'Esito: per ogni Giubba Rossa che il Personaggio ha salvato	5 + 5

Tessera Iniziale: i7



Tabella Nebbia	
T.	PNG/Nemico
i1-i8	Giubba Rossa
i9-i16	Scheletro
c1-c6	Maledetto
t1-t6	Ombralunga
s1-s3	“Un fantasma attraversa il tuo corpo”. Subisci 1 e il Segnalino avanza di uno spazio
s4	Mummia

Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando inizia la Fase Avventura.	♦ 140 ♦
Quando si Esplora la prima Tessera.	♦ 039 ♦
Quando si Cerca con successo nella stanza A.	♦ 107 ♦
Quando si Cerca con successo nella stanza B.	♦ 056 ♦
Quando si Cerca con successo nella stanza C.	♦ 014 ♦
Se i Personaggi riescono a passare al capitolo successivo.	♦ 017 ♦

Tessera v1



Tessera v3



Tessera v2



Tessera v4



CAPITOLO X
L'Ultima Canzone Pirata

“Quando l'ultima luce del giorno verrà divorata dall'oscurità, Oggun rinascerà dal suo spirito con tutto il suo potere ...”. Furono le ultime parole di Marie Laveau prima di imbarcarci in quella che potrebbe essere la nostra ultima avventura. Era giunto il momento della verità, di mettere da parte i nostri interessi personali e difendere la libertà per cui abbiamo sempre lottato. Né marinai, né soldati senza patria, né ladri di speranza, né cavalieri senza onore ... solo pirati contro una nuova minaccia per il mondo. Mentre avvistiamo la costa, intoniamo l'ultima canzone pirata ...

Lo spirito di Oggun è tornato sull'Isola delle Anime Perdute e dispone di un'orda di esseri soprannaturali. Dobbiamo trovare l'Altare della Luce e i quattro elementi per intrappolare la sua forma spirituale in un corpo fisico e infine usare la pistola di Davy Jones per sconfiggerlo definitivamente.

Viaggio

L'Isola annotata sul Foglio di Salvataggio del Capitano, durante il Capitolo VIII.
Regola Aggiuntiva: colloca sulla casella di quell'isola il Mostro Marino.

Tessere

Isola

20

Nemici



Maledetto



Scheletro



Mummia



Ombralunga



Mordistivali



Aragosta Infernale

Nemico Errante

Maledetto



Preparazione

- Disponi sull'area di gioco le Tessere i6 e i7. Saranno le Tessere Iniziali. Posiziona i Personaggi dentro la barca della Tessera i7.
- Separa i Segnalini Tessera i6 e i7 dagli altri Segnalini Isola e disponibili a faccia in giù.
- Separa il Segnalino i13 dagli altri Segnalini Isola.
- Forma una Riserva di Segnalini Esplorazione con i rimanenti Segnalini Isola. Quando si rivelerà uno di tali Segnalini, dovrà essere poi posizionato a faccia in giù e mescolato con i Segnalini i6 e i7 precedentemente separati.

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	25 🏠 + 25 🏠
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	15 🏠 + 15 🏠 + 1 🏠 Permanente
I Personaggi non hanno completato l'Avventura.	Ripetere l'Avventura

Tabella Nemici

Tiro	Sulle Tessere pari	Sulle Tessere Dispari
6	1 Mummia e 1 Scheletro	1 Aragosta Infernale
5 - 3	1 Scheletro e 2 Maledetti	2 Mordistivali e 1 Ombralunga
2 - 1	3 Scheletri	2 Ombralunga

Obiettivo

Trova i quattro elementi e l'Altare della Luce. Sconfiggi Oggun con la Pistola di Davy Jones.

Obiettivi

Obiettivo 1	Oggetto	5
Obiettivo 2	Oggetto	5
Obiettivo 3	Oggetto	5
Obiettivo 4	Oggetto	5
Obiettivo 5	Ricompensa	10

Sequenze Narrative	Paragrafo
Quando si Esplora la Tessera i3.	◆ 047 ◆
Quando si Esplora la Tessera i4.	◆ 048 ◆
Quando si Esplora la Tessera i9.	◆ 060 ◆
Quando si Esplora la Tessera i10.	◆ 033 ◆
Quando si Esplora la Tessera i13.	◆ 075 ◆
Quando i Personaggi hanno realizzato 2 Obiettivi.	◆ 026 ◆
Quando i Personaggi hanno realizzato 4 Obiettivi.	◆ 074 ◆
Quando un Personaggio è affetto dallo Spirito di Oggun.	◆ 108 ◆
Se i Personaggi completano l'Avventura con successo.	◆ 111 ◆

Tessere Iniziali: i6 e i7



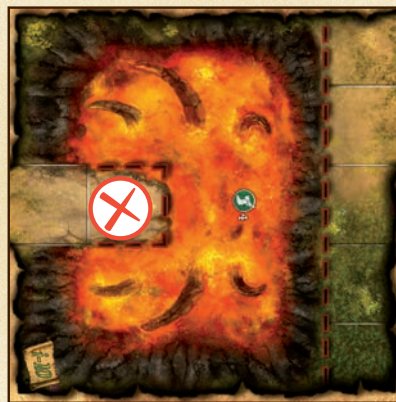
Tessera i9



Tessera i3



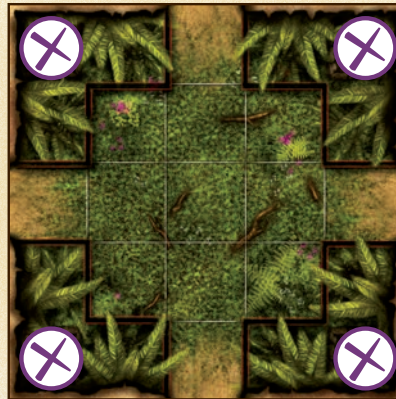
Tessera i10



Tessera i4



Tessera i13



ANNEX I
Naufragio

Le falle nello scafo ci avevano fatto imbarcare troppa acqua e la nostra nave era affondata come un sasso. La poveretta adesso si starà dirigendo allo Scrigno di Davy Jones insieme a molti dei nostri compagni. Solo alcuni di noi sono riusciti a salvarsi aggrappandosi ai detriti.

Avevamo intenzione di dare al tristo mietitore del filo da torcere. Dopo due giorni di mare calmo, galleggiando sotto il sole cocente, con le labbra riarse che desideravano solo un po' di acqua dolce e la pelle screpolata dal sale, le nostre preghiere furono ascoltate: eccola lì, all'orizzonte, un'isola sormontata da un'alta montagna che sembrava una torre. Era come se ci stesse chiamando. Tenendoci saldamente aggrappati ad un pezzo di albero maestro, abbiamo nuotato nella sua direzione con ritrovata energia, alimentata dal desiderio di mettere di nuovo piede sulla terraferma.

Sequenze Narrative	Paragrafo
All'inizio della Fase Avventura	♦ 019 ♦
Quando si esplora la Tessera i3	♦ 076 ♦
Quando si esplora la Tessera i4	♦ 136 ♦
Quando si esplora la Tessera i6	♦ 049 ♦
Quando si esplora la Tessera i7	♦ 084 ♦
Quando si esplora la Tessera i13	♦ 029 ♦
Quando i Personaggi hanno ottenuto tutti i 4 Obiettivi	♦ 005 ♦
Se i Personaggi sono sulla Tessera i7 con i 4 Obiettivi e hanno 3 carte Rum	♦ 099 ♦

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10
Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	5
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo	Ripetere l'Avventura

Tabella Nemici

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2
6 - 5	1 Mummia e 1 Scheletro	2 Cannibali
4 - 3		1 Maledetto
2 - 1	1 Cannibale	1 Cannibale

Viaggio
Nessun Viaggio

Tessere
Isola 20

Nemici


Cannibale


Maledetto


Mordistivali


Nemico Errante
Cannibale



Preparazione

- ♦ Posiziona la Tessera i11 al centro del tavolo (Tessera Iniziale). Posiziona i Personaggi all'interno dell'area verde.
- ♦ Prendi i Segnalini Tessera i3, i4, i6, i7 e i13, mescolali insieme a 5 ST Isola casuali e posizionali a faccia in giù in modo da formare una riserva.
- ♦ I personaggi iniziano con una sola arma (da scegliere tra il loro Equipaggiamento iniziale). I Personaggi con abilità magiche possono iniziare con le loro Carte Magia invece che con l'arma.
- ♦ Quando inizia la Fase Avventura leggi la SN 019.

Obiettivo

Cerca gli oggetti per fuggire dall'isola. Il Personaggio che in questa Avventura otterrà il maggior numero di  sarà il Capitano della nuova nave.

Obiettivi

Obiettivo 1	Ricompensa	5 
Obiettivo 2	Ricompensa	5 
Obiettivo 3	Ricompensa	5 
Obiettivo 4	Oggetto	5 

Tessera Iniziale: i11



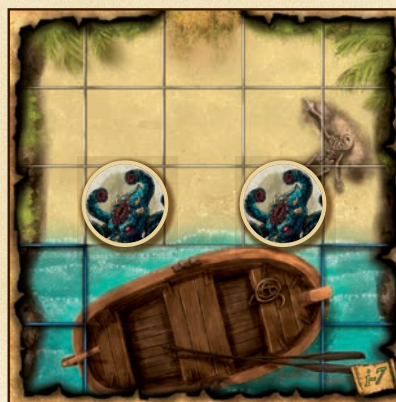
Tessera i6



Tessera i3



Tessera i7



Tessera i4



Tessera i13



ALLEGATO II
Fuggendo dalla morte

Abbiamo navigato per qualche giorno, incatenati nella stiva. Non appena la nave ha attraccato, siamo stati immediatamente gettati in una cella. Poco dopo il processo, che ovviamente è stato una totale farsa, la guardia è venuta fino alla nostra cella per darci il verdetto finale.

Con sufficienza, ha cominciato a parlare con termini legali a noi incomprensibili: abbiamo infatti capito a malapena qualche parola, ma la parte che ci è stata subito chiara riguardava i nostri cadaveri appesi all'ingresso della città come monito per altri pirati... A meno che non escogitiamo qualcosa.

- Obiettivo -

Evadi dalla prigione, raduna un nuovo equipaggio e trova un modo sicuro per raggiungere il molo dove è ormeggiata la tua nave.

Obiettivi

Obiettivo 1	Ricompensa	5
Obiettivo 2	Oggetto	10
Obiettivo 3	Oggetto	5
Obiettivo 4	Ricompensa	5

Tabella Esito

Ogni Personaggio che ha completato l'Avventura con successo	10	+ 10
Uno o più Personaggi che non hanno completato l'Avventura con successo (a differenza degli altri)	5	+ 5
I Personaggi non hanno completato l'Avventura con successo	Ripetere l'Avventura	



In tutti i casi: il Personaggio con più  è il nuovo Capitano e ottiene una nave con le stesse caratteristiche della "Dama del Sud" e 4 .

Tabella Nemici

Tiro	Difficoltà 1	Difficoltà 2	Difficoltà 3
6 - 5	3 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa e 1 Ufficiale	3 Giubba Rossa e 1 Ufficiale
4 - 3	2 Giubba Rossa	3 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa e 1 Ufficiale
2 - 1	1 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa	3 Giubba Rossa

Viaggio
Nessun Viaggio

Tessere
Villaggio e Prigione 16

- Nemici -


Giubba Rossa


Ufficiale

Nemico Errante
Giubba Rossa



Preparazione

- Posiziona le Tessere s1 e v3 al centro del tavolo come indicato (Tessere Iniziali). Posiziona i Personaggi all'interno delle aree verdi suddividendoli tra le due celle.
- Prendi i Segnalini Tessera v1, v2 e v4, mescolali e posizionali a faccia in giù in modo da formare una riserva.
- I personaggi iniziano senza armi o carte Magia. Gli Alleati possono effettuare solo l'azione di Attacco Senza Armi (usando il loro valore di Forza).
- Quando inizia la Fase Avventura leggi la SN 045.

Sequenze Narrative	Paragrafo
All'inizio della Fase Avventura	◆ 045 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta A	◆ 006 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta B	◆ 036 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta C	◆ 114 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta D	◆ 125 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta E	◆ 050 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta F	◆ 028 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta G	◆ 078 ◆
Quando si cerca di aprire la Porta H	◆ 091 ◆
Quando viene effettuato il primo Attacco 🗡️	◆ 054 ◆
Se i Personaggi hanno raggiunto gli Obiettivi 3 e 4 e la Tessera v4 è in gioco	◆ 132 ◆
Se i Personaggi riescono a passare al Capitolo successivo	◆ 137 ◆

Tessere Iniziali: s1 e v3



Tessera v1



Tessera v2



Tessera v4



• 001 •

Con sospetto e senza smettere di puntarti contro la sciabola, il Capitano Alexander prende la lettera che gli stai tendendo, retrocede e inizia a leggerla continuando a tenerti d'occhio. Man mano che il suo sguardo scorre le righe, la sua espressione cambia. Dopo un momento di tensione, rilassa la postura e abbassa la sua arma. *"Certamente è la calligrafia di mio fratello, ma tutto questo sembra assurdo ..."* All'improvviso, delle urla iniziano a risuonare in tutto il villaggio. Si sentono rumori di spade e lamenti di sofferenza.

Otteni l'Obiettivo 3. Aumenta la difficoltà a 2. Rimuovi tutti gli Ufficiali rimanenti dal tabellone. Sostituisci ogni Giubba Rossa rimanente con un Segnalino di Nemico Sconfitto e un Abominio (seguendo l'ordine di iniziativa dell'Avventura). Poi, continua a leggere.

In quel preciso istante, un soldato entra nell'ufficio correndo, vi guarda sorpreso, si ricompone e fa rapporto al suo superiore sulla comparsa di abominevoli creature che stanno distruggendo l'intera guarnigione.


"Dio ci aiuti! Mio fratello aveva ragione. Devo andare subito al deposito d'armi in periferia, cercherò di tornare il prima possibile con i rinforzi. Se mio fratello vi ha affidato la vita dei suoi figli, dovete essere brave persone. Mettete al sicuro i bambini qui nel forte ... mi fido di voi."

Una volta terminato il discorso, accompagnato dal soldato, il Capitano si affretta a lasciare la stanza.

Rimuovi la miniatura dell'Ufficiale. Quando i Personaggi hanno gli Obiettivi 1 e 2, e si trovano tutti all'interno del Forte, leggi la SN 018.

• 002 •

Ti accovacci sul bordo della fonte, prendi l'acqua con le mani a coppa e bevi copiosamente. L'acqua non ha un sapore speciale, ma, una volta ingerita, noti il potenziale energetico che contiene. È il miglior drink che hai bevuto da molto, molto tempo. Una sensazione di freschezza e vitalità si diffonde in tutto il tuo corpo, attenuando la stanchezza e alleviando il dolore delle ferite.

Scarta due .

Se, questo, è il primo Personaggio a bere, legge la SN 068.

• 003 •


Tra le varie cianfrusaglie, noti un pezzo di tavola riposta con eccessiva cura sopra una coperta. Quando avvicini una candela per osservare meglio la tavola, ti trovi davanti quella che sembra essere una parte di una mappa incisa nel legno. Si combina perfettamente con il segmento di mappa di Lupo Jones!

Otteni l'Obiettivo 5 e l'Avventura termina immediatamente.

Consulta la Tabella Esito.


• 004 •

Il locandiere impreca tra i resti in frantumi di quello che una volta era un bellissimo arredamento. Ti lancia uno sguardo furente prima di scappare da una porta sul retro, probabilmente alla ricerca delle autorità. Sarà meglio non perdere altro tempo qui.

Fai avanzare la  di 1 casella. Annota il codice di questa SN su un pezzo di carta. Quindi, leggi la SN 131.

• 005 •

Mentre vi guardate in giro, il vulcano continua ad emettere nuvole di fumo e cenere e il terreno sotto i vostri piedi trema incessantemente. Il rumore assordante della superficie dell'isola che si frantuma assomiglia a quello di un titano che si rotola nel sonno. Un terremoto ancora più intenso scuote l'isola e improvvisamente la cima del vulcano esplose in una tempesta di fumo e fiamme. La lava inizia a scendere dalle pendici, incenerendo alberi, animali e tutto ciò che incontra lungo il suo cammino. Avete ancora poco tempo prima che vi raggiunga.

Porta la difficoltà a livello 2. D'ora in poi tira 1d6 all'inizio di ogni Fase Eventi. Se il risultato è 1 o 2 il  avanza di uno spazio.

• 006 •

Apri lentamente la porta per vedere cosa c'è dietro. Nella stanza si vedono alcune cuccette e una scrivania in legno con alcune cianfrusaglie di poco conto. Seduti su un letto, due Giubba Rossa stanno giocando a carte. Staranno sicuramente scommettendo sui loro turni o i loro miseri stipendi. Sembra che discutano dell'ultima impresa del reggimento, la cattura della tua nave, ancora ormeggiata nel molo vicino, dove è stata successivamente riparata. Si domandano se il Governatore la aggiungerà alla sua flotta o deciderà di venderla ai mercanti. Se così fosse, potrebbe spettare qualcosa anche a loro, visto che si trovavano a bordo della nave che vi ha catturati.

Valuti le opzioni disponibili e decidi che due sole guardie non sono abbastanza per fermarti: spalanchi la porta e ti getti su di loro. Le carte volano in aria mentre cercano di afferrare le loro armi per tentare di scongiurare l'evasione.

I Nemici ora sono Attivi. Quando un Personaggio Depreda un Segnalino Nemico Sconfitto di uno di questi Nemici, continua a leggere.

Il moschetto è guasto e non c'è tempo per ripararlo. Ma la spada va bene... anche perché non gli servirà a molto adesso che è morto. Ora che siete fuori dalla cella della prigione, la vostra priorità è recuperare la vostra nave, arruolando un equipaggio sufficiente per poter salpare e uscire dalla città prima che qualcuno si renda conto che siate fuggiti.

Otteni una carta Spada.

• 007 •

Ti fermi davanti al murale con la certezza che i poteri di quest'isola ti permetteranno di passare anche se non sai come. All'improvviso un suono basso e profondo che sembra provenire dalle viscere della terra ti mette in allerta e di fronte a te il murale inizia ad aprirsi come se un gigante invisibile stesse separando le rocce l'una dall'altra. Con il cuore in gola aspetti di poter scrutare all'interno di un passaggio così buio che la luce sembra rifiutarsi di entrare. Non hai fatto tutta questa strada per fermarti così presto, quindi avanzi a tentoni camminando con cautela. L'oscurità è pesante e calda, quasi come se avesse vita propria e volesse avvolgerti in un abbraccio soffocante, ma presto si dipana lasciandoti scorgere più avanti la luce di alcune torce. Dopo un percorso più breve del previsto, il passaggio stretto si apre in una sala di lastre di pietra e pareti ricoperte da rilievi di inequivocabile ispirazione religiosa. Prima di poter esaminare il luogo in modo più accurato, tre figure cominciano ad avanzare barcollando verso di te ...



Posiziona la Tessera t3 separata dalle altre e il Personaggio sopra la freccia verde. Una volta che la Tessera è libera dai Nemici, se qualcuno Cerca con successo nella Tessera, legge la SN 095. Quando effettui l'Azione Esplorare nel tempio, pesca i ST dalla seconda pila.


• 008 •

Appesa ad un'asta sulla facciata, vedi la bandiera inglese ondeggiare al vento. Indubbiamente, questo enorme edificio deve essere la Caserma della Marina Reale. Qui potreste trovare informazioni preziose per la vostra missione, ma dovrete stare molto attenti. Se ai soldati è giunta notizia del trambusto che avete causato in città, non sarà facile farsi strada.




Se avete annotato la SN 004, i Nemici all'interno di questo edificio avranno "Celerità" (Tirano per il Comportamento immediatamente dopo essere stati piazzati).

• 009 •

Sull'architrave della porta riconosci lo stemma della Compagnia Reale Africana, una compagnia sovvenzionata dalla corona inglese, dedicata alla tratta degli schiavi lungo l'Atlantico dalla costa occidentale dell'Africa.




Se lo desideri, puoi tenere la porta chiusa e recuperare il  che hai usato per provare ad aprirla. Altrimenti, continua a leggere.

Tenendo conto degli enormi benefici generati dalla tratta degli schiavi, sei sicuro che in questo posto dovrebbe esserci una cassaforte piena d'oro, spero solo che il sito non sia pieno di guardie.

Se non ci sono Nemici nella stanza, un Personaggio adiacente alla  può spendere 2  per provare ad aprire lo scrigno. Se supera un Tiro di  4, lo scrigno si aprirà e il Giocatore leggerà la SN 085.

• 010 •

I Cannibali affrontati stavano cercando di spostare una gigantesca roccia incastonata nella cavità di una collina. Mentre ti avvicini alla roccia per esaminarla più da vicino, ti rendi conto che blocca l'ingresso di una Grotta. Il posto odora di polvere da sparo, quindi deduci di essere nel luogo in cui si era verificato il boato che hai sentito quando sei arrivato sull'isola. Qualcuno ha ideato un piano preciso per bloccare il passaggio, impedendo l'ingresso degli indigeni o persino il tuo ingresso. Sospetti che Fardelejo possa essere dentro.

Ottieni l'obiettivo 2. Il Personaggio con l'Obiettivo 1 può usarlo (1 ) per spostare la roccia e liberare l'ingresso. Una volta rimossa, qualsiasi Personaggio adiacente alla  può accedere alla Grotta spendendo 1 . Il Giocatore che controlla il Personaggio che entrerà nella Grotta per la prima volta, leggerà la SN 089.

• 011 •

Con estrema attenzione ti fai strada nel labirinto di spine alla base del totem. Quando sei abbastanza vicino, allunghi la mano e prendi l'idolo, che risulta essere più pesante di quanto le sue piccole dimensioni facessero pensare. Ripercorrendo il labirinto all'inverso, finalmente riesci a uscire dal dedalo di pali con solo qualche strappo nei vestiti. Quando controlli il tuo bottino, noti che, come il totem, l'idolo è coperto da simboli di fertilità quali montagne e rocce.



Ottieni l'Obiettivo 1.



• 012 •

Soffochi un'esclamazione di stupore quando ti accorgi che il terreno e l'ambiente circostante sono ricoperti da tesori che fino ad ora avevi immaginato solo nei tuoi sogni più sfrenati. Casse piene di gioielli, montagne di perle, sacchi d'oro, armi scolpite nell'ossidiana, idoli di zaffiro e ogni genere di lavorazioni artigianali appartenente a culture esotiche delle quali non hai mai sentito parlare... Più ricchezze di quelle che potresti trasportare o spendere in dieci vite!

Mentre contempi estasiato tale opulenza, ti ritorna in mente la leggenda che Lupo Jones ha scritto nel suo diario. Questa leggenda narra che, in un'epoca precedente all'arrivo degli europei nel Nuovo Mondo, i Caraibi erano disseminati di grandi isole la cui ricchezza e magnificenza le rendeva un paradiso terrestre. La loro posizione non è riportata su nessuna mappa, perché i loro abitanti voltarono le spalle a Yemayá e, commettendo blasfemia, abbracciarono nuove divinità. Iraconda, la Dea


dei Mari scatenò il suo potere e alzando le acque dei suoi domini, sommerse la terra dei suoi ex adoratori, relegandoli all'oblio delle profondità marine.

Aumenta la difficoltà di 1. Una volta che l'Aragosta Infernale è stata sconfitta, i Personaggi possono posizionarsi su una casella adiacente ad una  e usare 1  per Depredare il tesoro di Yemayá, ottenendo un Segnalino Vicolo Cieco. Ogni Personaggio può ottenere solo un segnalino in questo modo.

Questo bottino è voluminoso e richiede l'utilizzo di una mano. Alla fine dell'Avventura ogni segnalino può essere scambiato per 3  e 50 .

• 013 •

Alcuni ceppi coperti di polvere e con la catena spezzata ti segnalano la vicinanza dell'accesso al Forte. Esaminando con attenzione l'area trovi un punto del suolo in cui i tuoi passi risuonano in modo diverso e, quando ti chini per vedere meglio, scopri una botola che il marciame ha ridotto in uno stato deplorabile. Fortunatamente, sebbene sia bloccata, un paio di colpi frantumano l'asse che la tiene chiusa dall'altro lato.

Ottieni l'Obiettivo 4. Se un Personaggio desidera attraversare la botola, si deve essere posizionare sulla casella segnata con la lettera (H) e spendere 1 . Fatto questo, continua a leggere.


Percorri con cautela una discesa a cui sono state fissate delle traversine di legno, il che indica che a suo tempo si era progettato di costruire una scala in questo punto. Ad un certo punto, la pendenza lascia il posto a un piccolo corridoio con due porte: una conduce ad una stanza stretta che è stata utilizzata come magazzino per materiali da costruzione, l'altra è vicina ad un vano che, a giudicare dal fetore che emana, qualcuno deve aver usato di recente come toilette. Ti avvicini e dopo aver verificato che non sia chiusa a chiave, la apri abbastanza da dare un'occhiata attraverso una fessura. Dall'altro lato, un soldato pattuglia un corridoio tra due grandi celle fischiando una melodia irricognoscibile. Dalla sua cintura pende un allettante mazzo di chiavi. Mentre pianifichi la tua prossima mossa, riesci a intravedere la figura accovacciata di un prigioniero malmesso, emaciato, che indossa abiti che hanno visto tempi migliori...

Se non sono già state messe in gioco, posiziona le Tessere v3 e s1, assicurandoti che una delle caselle di uscita della Tessera v3 sia collegata ad una delle caselle di uscita disponibili delle Tessere v1 o v2. Posiziona la tua miniatura sulla Freccia verde della Tessera s1.

Una volta sconfitto il Giubba Rossa, il giocatore che Depreda il suo Segnalino Nemico Sconfitto leggerà la SN 134.


• 014 •

Chiaramente, in questo ufficio si è scatenata una violenta lite. Gli scaffali della libreria sono riversi sul pavimento, insieme al telaio rotto di una sedia e centinaia di libri e carte. Anche se non c'è alcun corpo, noti schizzi di sangue sulle pareti e una grande pozza rossastra vicino alla scrivania. Fortunatamente per te, sembra che i vincitori siano fuggiti dalla scena in fretta: tra i libri sparsi trovi una borsa piena di monete che è stata dimenticata lì... Faresti meglio a prenderla.

Guadagni 30 .

• 015 •

Spingi la leva verso il basso e improvvisamente una freccia viene scagliata dritta verso di te da un buco nel muro! Reagisci rapidamente e cerchi di spostarti dalla traiettoria della freccia, che però ti trapassa la coscia. Fortunatamente il veleno che era stato applicato sulla punta ha perso il suo effetto.

Subisci 1 .

• 016 •

Il fragore dello sbarco in massa dei Giubba Rossa, sulla spiaggia, vi mette in allerta. Sarà meglio lasciare l'isola prima che sia troppo tardi.

Consulta la Tabella Esito.

• 017 •

All'improvviso, il cielo inizia a ruggire come se il giorno del giudizio fosse arrivato. Mia madre diceva sempre che quando le cose si mettono male, è meglio alzare i tacchi... e ho sempre ascoltato quella santa donna.

Corriamo verso la spiaggia, l'isola inizia a tremare. Saltiamo enormi crepacci e voragini che si aprono ovunque intorno a noi. Troviamo la nostra barca sulla spiaggia. Velocemente, saliamo e osserviamo i pochi sopravvissuti giubba rossa che salpano sulle loro barche. In fretta partiamo con la nostra nave e non riusciamo ad evitare di voltarci per guardare l'isola per un'ultima volta. Ci si spezza il cuore al ricordare che questa era una terra di speranza per famiglie alla ricerca di una nuova vita ... e ora è solo un altro parco giochi per l'Inferno.

Non possiamo permettere che quest'oscurità continui a diffondersi nei Caraibi ma anche se ora abbiamo gli strumenti per fermarla, condividiamo la cupa sensazione che il peggio debba ancora venire ...

Consulta la Tabella Esito.

• 018 •

Ansimando per la corsa fatta, spingete i bambini dentro al forte. Intorno a voi, i ruggiti e i passi delle creature infernali si fanno sempre più vicini. Alcune di loro si stanno avvicinando pericolosamente, ma riuscite ad entrare nella caserma e a chiudervi la porta alle spalle prima che inizino a scuoterla violentemente. Vi asciugate il sudore mentre riprendete fiato per un secondo, ma è chiaro che la porta non reggerà fino all'arrivo dei rinforzi. Non vi resta che vendere cara la vostra pelle. Dopo aver messo al sicuro i fratelli, vi preparate meglio che potete per avere maggiori possibilità di resistere. Presto, i resti della porta tappezzano il pavimento, e l'orda di abomini, assetata di sangue, invade la stanza.

Aumenta la difficoltà a 3. Tutti i Personaggi ricaricano gratuitamente armi e incantesimi e recuperano 1. I Personaggi devono essere posizionati all'interno del Forte in caselle scelte dai giocatori e fino alla fine dell'avventura non possono lasciarlo. Posiziona il Segnalino di sul numero uguale al numero di Personaggi in gioco +4. In ogni Fase Evento, il Segnalino avanza di una casella. Ignora il resto delle regole di avanzamento del. In ogni Fase Eventi il Capitano tira 1d6, controlla la Tabella Nemici e piazza i Nemici come desidera nell'area delimitata in rosso, che non può essere occupata da alcun Personaggio. Se mancano miniature di un tipo di Nemico, questo viene sostituito da un altro, seguendo l'ordine di Iniziativa, finché le miniature non sono esaurite. Se il Segnalino raggiunge lo 0 e c'è ancora almeno un Personaggio attivo, leggi la SN 070.

• 019 •

Dopo esservi scrollati di dosso la sabbia bagnata e fatto l'inventario di ciò che vi è rimasto, vi guardate intorno con cautela, valutando le varie possibilità che vi si prospettano e immaginando gli eventuali pericoli che potrebbero essere in agguato. L'isola, coperta a perdita d'occhio da una fitta giungla e sormontata da una ripida montagna, sembra essere disabitata. La spiaggia su cui vi trovate è disseminata di relitti, segno che le correnti marine devono essere molto forti in questa zona. Fortunatamente per voi, questo aumenta le probabilità di trovare qualcosa portato a riva dalle onde. Dovrete trovare oggetti che possano esservi utili, esplorare l'isola, costruire una capanna, organizzare turni di guardia, trovare del cibo e una sorgente di acqua dolce. Guardando ciò che avete attorno a voi, probabilmente ci vorranno settimane, se non mesi, per costruire una sorta di imbarcazione che vi permetta di tornare alla civiltà. Come in risposta ai vostri pensieri, un improvviso e fragoroso boato, seguito da un'esplosione sul lato opposto della montagna, vi assorda mentre il terreno inizia a tremare. Una colonna di denso fumo nero si innalza e inizia ad oscurare il cielo. Tutti i vostri piani vengono spazzati via dalla brezza mattutina: sembra che quello in mezzo all'isola sia un vulcano e che stia per eruttare!

In questo scenario i Personaggi aggiungono +1 ai loro Tiri per "Cercare".

• 020 •

Ispezioni accuratamente la stanza finché non trovi finalmente qualcosa di tuo interesse.

Pesca una carta dal Mazzo Ricerca. Se è una carta Trappola di Spuntoni o Trappola di Rete, rimettila nel mazzo e pescane un'altra.

• 021 •

Franky Sands fa qualche passo verso la spiaggia ma ad un certo punto si gira e si ferma quando si accorge che non lo stai seguendo. Con un sorriso, si dà un colpetto alla testa e ride. "Certo! Che testone che sono ... Scusami! Sono bloccato in questo posto da così tanto tempo che la maggior parte dei trucchi di quest'isola non mi fanno nè caldo nè freddo, ma tu non hai questa fortuna. Vieni con me." Prendendoti per il braccio, ti accompagna lungo la spiaggia e allunga la sua mano fino a toccare qualcosa che, ai tuoi occhi, risulta invisibile. La realtà sfuma davanti ai tuoi occhi e, per un secondo, non sai dove è il cielo e dove è la terra, ma quando riprendi a vedere lucidamente, ti accorgi che la tua mano è appoggiata alla tua barca, esattamente dove l'hai lasciata. Su un mare turchese, la tua barca ondeggia sull'acqua, aspettando il tuo arrivo.

Una volta che tutti i Personaggi attivi sono sulla barca, insieme all'obiettivo 1, leggi la SN 127.

• 022 •

Le strade iniziarono a riempirsi di Scheletri che spuntavano dal terreno. Avevamo le informazioni necessarie ed era ora di andarsene. Scalammo il muro che separa il paese dalla spiaggia grazie ad alcune balle di paglia e raggiungemmo la barca che avevamo lasciato sulla riva. Mentre andavamo verso la nostra nave, osservammo in lontananza quel maledetto paese e ascoltammo i lamenti e le grida di orrore dei suoi abitanti ... sicuramente avranno incontrato gli Scheletri che uscivano dal cupo Cimitero. Possa il diavolo accogliere al suo banchetto il nostro eterno Capitano e maledire ogni cibo che i suoi assassini mangeranno, disgustosi ratti codardi...

Consulta la Tabella Esito.

• 023 •

La porta si apre con un forte scricchiolio e una innaturale brezza gelida fuoriesce dall'interno. Con una certa angoscia, provi a discernere qualcosa nell'oscurità e grazie alla luce fioca di alcune candele vedi una sola porta in fondo, a sinistra dell'altare. "Deve essere la sacrestia", sussurri a te stesso. Il tuo sesto senso ti dice che qualcosa non sta andando per il verso giusto; improvvisamente il pavimento inizia a tremare come se l'Inferno dovesse apparire sotto ai tuoi piedi. Alcune mattonelle saltano in aria spinte da una strana forza e dalle viscere della terra iniziano a emergere scheletri che strisciano verso di te.

Posiziona i Nemici indicati. Da questo momento, in ogni Fase Evento devi tirare un dado e far avanzare di una casella il Segnalino Bandiera Pirata se ottieni un risultato di 1 o 2.

Il Giocatore che esegue un'azione "Cercare" con successo nella stanza (E), leggerà la SN 123.

• 024 •

Grazie alla luce incandescente di una pozza di lava intravedi un uomo, che identifichi come Fardelejo, affrontare un gruppo di indigeni con tanto coraggio ma poca fortuna. Nonostante l'impegno e l'abilità, è già stato ferito più volte e il suo sangue macchia il terreno roccioso.

Quando tutti i Nemici di questa Tessera sono stati eliminati, un Personaggio può parlare con il pazzo Fardelejo posizionandosi in una casella adiacente alla e spendendo 1.

Il Giocatore che lo controlla leggerà quindi la SN 143.

Il combattimento è stato cruento, ma mossi da una forte determinazione riuscite ad inferire un ultimo colpo al Guardiano che lo stende definitivamente a terra. Per qualche secondo tutto sembra fermarsi, mentre il Nemico giace immobile. I suoi resti cominciano a trasformarsi in polvere e presto tutto ciò che rimane di lui è un mucchio di luride bende sul pavimento. Senza preavviso, un vento impetuoso vi travolge con forza, lanciandovi contro le pareti e spargendo i resti del Guardiano. La burrasca aumenta di intensità fino a che l'intero tempo viene investito da una tempesta di polvere e cenere che impedisce la vista. Nonostante l'incredibile trambusto, una strana sonnolenza comincia ad intorpidirvi gli arti, come se una forza sconosciuta cercasse di privarvi della vostra volontà e anche se lottate per rimanere coscienti, la maledizione che incombe sull'isola sta avendo il meglio. Uno per uno, soccombete tutti, cadendo in un vortice infinito di fumo e oscurità fino a perdere conoscenza.

Il personaggio che ha sconfitto la Mummia realizza l'Obiettivo 2. Consulta la Tabella Esito e la risoluzione dei Disturbi:

Disturbo c1: **Disprezzato**: ogni volta che in qualsiasi Fase del gioco guadagni, ne ottieni solo la metà (arrotondando per eccesso).

✓ Apprendi l'Abilità "Cauto" o guadagni 50.

Disturbo c2: **Lentezza di Ragionamento**: quando apprendi una nuova Abilità, aumenta di 15 e 10 il suo costo normale.

✓ Apprendi l'Abilità "Luminare" o guadagni 70.

Disturbo c3: **Subisci una Ferita Permanente**.

✓ Apprendi l'Abilità "Resistenza" o guadagni 100.

Disturbo c4: **Iracondo**: ogni volta che vieni ferito da un colpo critico, devi immediatamente effettuare un Tiro di 3 o superiore o verrai Stordito.

✓ Apprendi l'Abilità "Vendicativo" o guadagni 50.

Disturbo c5: **Spendaccione**: devi spendere almeno 10 in ciascuna Fase Porto, altrimenti non potrai usare nell'Avventura successiva.

✓ Apprendi l'Abilità "Arraffasoldi" o guadagni 60.

Disturbo c6: **Paranoico**: se alla fine del Turno dei Personaggi c'è un Personaggio adiacente a te, perdi 1.

✓ Apprendi l'Abilità "Lungimirante" o guadagni 60.

• 026 •

Il sole in alto si oscura quando una nuvola nera attraversa il cielo. "Chi osa disturbare Oggun? Chi si impossessa dei sacri simboli della natura?". Echeggia intorno a voi una voce da oltretomba, ben nota. "Vi conosco, mortali. Il vostro sforzo è inutile, siete venuti qui solo per risparmiarmi la fatica di cercarvi. La vostra anima è condannata". Mentre la voce dell'Araldo si attenua tra gli echi, la nuvola si allontana e il sole ritorna a splendere su di voi.

Da questo momento in poi, nella Fase Eventi, devi pescare a caso un ST dalla riserva di Segnalini già rivelati. Se c'è un Personaggio su quella Tessera, viene attaccato dallo Spirito di Oggun. Se ciò accade, leggi la SN 108.

• 027 •

Credevi non esistesse un luogo più umido e assolato di quelli attraversati finora, finché non sei arrivato in questa parte dell'isola, dove l'aria si increspa all'orizzonte e la tua gola si asciuga come se avessi ingoiato la sabbia del deserto. A poca distanza da dove ti trovi, senti intonare una canzone in una lingua a te sconosciuta e avanzando di soppiatto, avvisti una donna indigena con un bellissimo vestito pieno di fiori intrecciati. Di fronte a lei, una voragine da cui proviene un bagliore rossastro e, dall'altra parte, tre nativi che cantano quel monotono salmo incomprendibile. Senza preavviso, la donna fa un passo avanti e tu, istintivamente, lasci il tuo nascondiglio per salvarla dalle fiamme. Non arrivi in tempo e la vedi precipitare nell'abisso. La canzone si interrompe e i tre uomini davanti a te sollevano i loro archi pronti ad ucciderti.

Il Giocatore che esegue un'azione "Cercare" con successo, leggerà la SN 032.

• 028 •

Dietro la porta di questa casa dall'aspetto anonimo si trova un magazzino ben fornito. Ci sono scatole etichettate ovunque, piene di cotone, tabacco, zucchero, zenzero e molte altre mercanzie. Quando entri noti un ometto pallido con i

capelli untì che sta riempiendo una delle scatole. Quando ti vede alza le mani e indietreggia spaventato: "Signore! Cerchiamo di essere civili, io non vi auguro nulla di male, ma se mi attaccate, giuro che mi difenderò e griderò finché l'ultimo uomo su quest'isola non saprà che siete qui". Con un gesto, inviti il piccolo uomo ad abbassare le braccia dicendogli che risparmierai la sua vita... se rimane in silenzio. Sfregandosi le mani, l'uomo ti guarda con occhi astuti. "Perdonatemi, mio caro signore, ma un povero ed onesto mercante deve pur guadagnarsi da vivere. Ho qui del liquore, degno del nostro amato Governatore, che non posso vendere per alcune spiacevoli circostanze. Magari voi potreste essere interessato ad acquistarne una o due bottiglie. Vi farò ovviamente un buon prezzo".

Un Personaggio, posizionandosi adiacente alla, può spendere 1 e 3 per acquistare 1 carta Rum (max. una volta per Personaggio). Può anche scegliere di spendere 1 in più per fare un Tiro di 5: ✓ spende solo 1.

• 029 •

Facendoti strada nella fitta foresta, arrivi a una piccola radura dove gli alberi sono stati abbattuti. Alcuni dei tronchi sono stati ordinati in una pila, molto probabilmente come legna da ardere. Improvvisamente, senti l'inconfondibile suono di un'ascia che si abbatte su un albero: un Cannibale, con una grossa ascia in mano, sta lavorando diligentemente. Quell'ascia sarebbe però molto più utile nelle tue mani.

Puoi attaccare il Cannibale normalmente o tentare di coglierlo di sorpresa. Se decidi di colpirlo alle spalle spendi 1 ed effettua un Tiro di 5. Aggiungi +1 se hai l'abilità Furtivo.

✓ Cogli il Cannibale di sorpresa e lo tramortisci prima che possa notarti. Sostituisci la miniatura del Nemico con un Segnalino Nemico Sconfitto.

✗ Il Cannibale si gira prima che tu possa avvicinarti e ti colpisce alla testa. Subisci 1 e rimani Stordito.

Quando un Personaggio Depreda un Segnalino Nemico Sconfitto da questo Nemico, continua a leggere.

Anche se grezza, la lama di pietra dell'ascia è affilata come una lama in metallo. Sarà sicuramente molto utile.

Ottieni l'Obiettivo 1 e una carta Ascia. Se i Personaggi hanno ottenuto tutti i 4 Obiettivi, leggi la SN 005.

• 030 •

Apri il cancello che conduce ad un vicolo tra due edifici. Sopra la voce del mare, riesci a sentire il suono delle persiane delle finestre che si chiudono violentemente. Da una delle case ti giunge l'esclamazione minacciosa di una donna: "Spero che vi impicchino tutti, maledetti Pirati!". Sembra che il vostro arrivo abbia messo in allarme questa parte della città; presto arriveranno i Giubba Rossa. Dovete sbrigarvi e trovare gli effetti personali di Lupo Jones. Forse troverete qualcosa nella Caserma della Marina Reale o, se andate in Chiesa, forse il pastore vi dirà dove riposa la salma del vostro ex Capitano.

Tira sulla Tabella Nemici e posiziona i Nemici indicati sulla colonna "Esterno".

• 031 •

Per un secondo interrompi la tua ricerca perché ti sembra di aver visto qualcosa di strano sul terreno. Dopo aver ripulito l'area dalle erbacce ti rendi conto che ci sono una serie di lastre sparse su tutta l'area attorno a te. I residui di pittura sulla loro superficie ti fanno pensare che possano far parte di una specie di immagine più grande, come se in passato le tessere avessero formato un disegno preciso e qualcuno le avesse disperse. Presto ti rendi conto che una delle lastre è fortemente ancorata al terreno mentre le altre possono essere spostate. Cambiarne la disposizione in modo che, avvicinandole, raffigurino qualcosa con una certa forma logica richiederebbe un po' di tempo, sicuramente più di quanto tu ne abbia per scappare. Ti chiedi se valga la pena impiegare il poco tempo che hai nel tentativo di ricostruire il geroglifico, o se sia meglio proseguire per la tua strada.

Ogni Personaggio nella Tessera può spendere 2 per provare a comporre il geroglifico sul pavimento facendo un Tiro di 5. Se supera, la prova, legge la SN 144.




• 032 •

Un rilievo cesellato in una cavità rocciosa cattura la tua attenzione. La macabra scultura ha la forma di un uomo seduto con le ginocchia sollevate, dalla cui mano destra erompe una fiamma. Ma la cosa più sorprendente è che la sua testa ricorda quella di un cane diabolico con fauci spalancate; due delle zanne di questa aberrazione sembrano lame di una spada. Incapace di trattenerci, tendi la mano guidata da una morbosa curiosità e quando tocchi il metallo di una delle zanne, entrambe si staccano con una facilità inaspettata. Ti si blocca il respiro all'idea di aver profanato un idolo sacro degli indigeni, ma la paura diventa rapidamente stupore quando osservi le due lame attrarsi a vicenda con una forza misteriosa e unirsi alle estremità, formando una sorta di impugnatura con cui afferrare ciò che può essere descritto come una sorta di spade siamesi.


Ottieni l'Oggetto Leggendario "Le Spade Siamesi". Aumenta il livello di difficoltà di 1.

• 033 •

Il calore di un vulcano ti accoglie quando entri in quest'area. Il promontorio in cui ti trovi si apre sulla lava bollente e fumante. Proprio dove la sporgenza affonda nel magma ci sono una serie di pietre ardenti, resti di lava indurita che mantengono ancora parte del suo calore. Pensi di riuscire a discendere con cautela lateralmente e prenderne una, anche se il calore travolgente ti costringerà a farlo rapidamente.


Se un Personaggio desidera provare a prendere una pietra, deve posizionarsi sulla  e spendere 3  per fare un Tiro di  4. Se ottiene un successo, legge la SN 115. Se fallisce, continua a leggere.

Ti cali facendo attenzione a non toccare la superficie bollente e allunghi il braccio per afferrare una delle pietre. Sfortunatamente, non ti sei messo nella posizione ottimale e la pietra è di un soffio fuori dalla tua portata. Il caldo è travolgente e inizi a perdere la presa. Quando qualche goccia di lava zampilla e ti brucia il braccio, decidi di andartene, tornando sulla sporgenza prima che la situazione peggiori.

Subisci una . Fino al prossimo turno non puoi provare a prendere di nuovo la pietra.

• 034 •

Sembra che tu abbia interrotto qualcuno che stava pesando una serie di borse di pelle prima di riporle in un piccolo forziere. Apri una delle borse e lo scintillio dell'oro ti colma gli occhi di avidità. Raccogli il resto delle borse, le metti nel forziere e te lo infili sotto il braccio.

Ottieni l'Obiettivo 2 e 200  come Bottino dell'Equipaggio. L'Oggetto è troppo pesante e devi usare una mano per trasportarlo.

• 035 •

Ti fai strada alla cieca attraverso la giungla e quando la nebbia si dissipa di fronte a te, sei ricompensato con la migliore visione che tu abbia avuto da molto tempo: una superficie d'acqua che si perde all'orizzonte. Hai trovato la spiaggia!

Fai un Tiro sulla Tabella Nemici. Quando un Personaggio si trova su questa Tessera, dopo aver eliminato tutti i Nemici, puoi continuare a leggere.

Mentre pulisci i residui di sangue dalle tue armi, ti precipiti a scrutare l'orizzonte, alla ricerca della tua barca. Dopo aver controllato la tua posizione rispetto al sole e stropicciato gli occhi più volte, alla fine ti rassegni al fatto che la sagoma familiare della tua barca non stia fluttuando all'orizzonte. Inoltre, anche se il cartello di Franky Sands e i resti del naufragio sono al loro posto, la tua barca non è dove l'hai lasciata. Nonostante tutto, non credi che i tuoi compagni possano averti abbandonato, dal momento che i segni che la barca è stata trascinata sulla terraferma sono ancora presenti, ma non ci sono prove che sia stata rimessa a mare. Un dolore profondo ti sconfigge quando ti rendi conto di quanto sia potente la maledizione di questa isola; nel profondo del tuo cuore, però, sai che non devi darti per vinto.

Quando l'Obiettivo 1 si trova in questa Tessera, leggi la SN 021.

• 036 •

Dietro la porta c'è una specie di deposito. I soldati stanno immagazzinando rifornimenti e oggetti sequestrati, controllando i registri contabili e calcolando la quota che spetta al Governatore e quella che spetta al Re. Forse ci può essere qualcosa di utile qui.





Se, dopo aver sconfitto tutti i Nemici nella stanza, un Personaggio effettua con successo un'azione "Cercare", riesce a trovare un'arma del suo Equipaggiamento iniziale (a scelta del giocatore). Gli Alleati possono usare di nuovo i loro valori normali di Combattimento. È consentita al massimo una sola azione "Cercare", con esito positivo, per Personaggio.

• 037 •

Apri la porta e ti rendi conto di aver raggiunto la tua destinazione.

Il potere della leggendaria Pistola di Davy Jones ha trasformato i coloni in esseri talmente malvagi da portarli ad erigere un santuario per proteggerla la Pistola stessa. Attraversi la porta e trovi un fiume di fuoco infernale, che scorre tra te e il tuo prezioso obiettivo, l'Arma Leggendaria. La Pistola fluttua in una nebbia bluastra ed è sorvegliata da due guardiani animati dalla morte.



Questi Scheletri hanno 6  di vita e infliggono 2  di danno. Dopo che tutti i Nemici su questa Tessera sono stati sconfitti, un Personaggio adiacente alla  può spendere 1 . Quando ciò accade, continua a leggere.

Ti avvicini alla Pistola fluttuante, guardandola con timore, allunghi la mano e l'afferrì saldamente per il calcio. Una piccola scossa elettrica ti attraversa il braccio e, per un secondo, una miriade di voci ti riempiono la mente, gemendo e imprecaando contro il loro destino.

Ottieni l'Obiettivo 1: l'Oggetto Leggendario "Pistola di Davy Jones".

Leggi la Sequenza Narrativa 017.


• 038 •



La leva si abbassa con sorprendente facilità e il rumore di un meccanismo in movimento risuona nelle pareti.

Ottieni l'Obiettivo 2.

• 039 •

Quando entrate in città, comprendete le parole di Alexander. Il villaggio è coperto da una nebbia impenetrabile che limita la visibilità a pochi passi. Anche la percezione dei suoni risulta distorta: ciò che sentite vi sembra vicino e forte, lontano e debole, tutto allo stesso tempo. L'atmosfera è così irrealistica che vi pare di essere all'interno di un brutto sogno. Intravedete solamente alcune ombre in movimento e sentite lo stridere di spade e urla di dolore. Trovare tutti e otto i soldati sarà più difficile del previsto.

Durante questa avventura, la gittata massima di tutte le armi a distanza è 3 e per "Cercare" bisognerà superare un Tiro di  di difficoltà 5 al posto di 4. Ogni volta che vengono esplorate nuove Tessere o edifici, invece di generare Nemici tramite il tiro di dado sulla Tabella Nemici,

metti un Segnalino Tessera (ST) della seconda riserva sulle caselle con il simbolo  a faccia in giù. Se un Personaggio o un Personaggio Non Giocante (PNG) si trova a 3 o meno caselle di distanza da uno di questi ST, rivelalo e sostituisilo con una miniatura, come indicato nella Tabella Nebbia. Se è un Giubba Rossa, il giocatore che lo ha rivelato lo controllerà come se fosse un Alleato. Se si tratta di un altro tipo di Nemico, questo considererà i Giubba Rossa come il suo obiettivo principale, ignorando tutte le altre regole di comportamento del Nemico. Se un Giubba Rossa viene sconfitto, rimuovi il suo segnalino e avanza il Segnalino Bandiera Pirata  di uno spazio. Se un Giubba Rossa raggiunge la barca, rimuovilo dal gioco ma conserva il suo segnalino vicino alla Scheda del Personaggio che lo ha portato in salvo. Tieni traccia di tutti i Giubba Rossa controllati da ciascun giocatore. Annotati il codice di questa Sequenza Narrativa sul tuo Foglio di Salvataggio per poterla consultare in caso di necessità.

• 040 •

Senti un rumore provenire da dietro un cespuglio. Ti prepari a fronteggiare un imminente pericolo proveniente dal sottobosco, quando ti trovi faccia a faccia con quello che sembra essere un naufrago che ha avuto un destino simile al tuo. Non ci metti molto a capire che è meglio aiutarsi a vicenda se vuoi uscire vivo da questa follia.

Otteni un Alleato scelto casualmente tra quelli disponibili. Posiziona la sua miniatura in una casella adiacente al tuo Personaggio. Se la Tessera Esplorata è collegata ad una SN, leggila ora.

• 041 •

Con cautela, infili la mano. Non puoi fare a meno di pensare alle lame e alle tagliole che solitamente vengono utilizzate per tenere alla larga i ladri. Riesci a raggiungere l'interno e trovi un anello di ferro. Provi a tirare e noti che si muove leggermente prima di tornare alla sua posizione iniziale. Una leggera scossa attraversa la stanza.

Otteni l'Obiettivo 3. Se i Personaggi hanno ottenuto anche l'Obiettivo 4 leggi la SN 097.


• 042 •

Con un agonizzante lamento, il Tenente cade ai vostri piedi. Perfino in punto di morte continua a stringere nella mano sinistra il Diario del Capitano.

Colui che Deprederà il Segnalino Nemico Sconfitto del Tenente, otterrà il Diario di Lupo Jones, rappresentato dal Segnalino Obiettivo numero 2.


• 043 •


Stando di fronte al cancello di questa magnifica dimora, ammira un bellissimo rilievo di un'ancora realizzato su un placca dorata, che annuncia il proprietario di questa casa: il Capitano Thomas Sawyer. Sarebbe un gesto considerato irrompere in questo posto senza avere una buona ragione ...

Se avete l'Obiettivo 2, continua a leggere la SN 082. Altrimenti, non aprì la porta e recupera il  che hai usato per provare ad aprirla.



• 044 •


Le tue infide lusinghe e la tua esperienza nel giudicare le persone, la cui infelicità riesci a manipolare per i tuoi scopi, ti permettono di avvicinare un gruppo di membri dell'equipaggio della nave che vi ha salvati. Li conquistasti facilmente con la promessa di una quantità di oro e piaceri terreni che non potrebbero mai guadagnare da mercanti onesti. Tuttavia, sai che questo tipo di marinai, che cambia facilmente bandiera in virtù di potenziali e facili ricchezze, non appartiene alla categoria dei più leali e coraggiosi, quindi pensi che sia meglio sbrigarsi e prendere il controllo della nave il prima possibile.


Il Capitano effettua un Tiro di  o  4 (+1 se ha l'abilità Comando).

 Non appena ne vedi l'opportunità, abbandoni ogni esitazione e sguinzagli i tuoi seguaci contro il Capitano. Come immaginavi, l'equipaggio si arrende facilmente, ma devi far sì che questi vigliacchi capiscano chiaramente chi comanda. Non mostri quindi alcuna

misericordia e giustizi uno di loro a sangue freddo. Il Capitano, forse guidato da un senso dell'onore che gli impedisce di accettare la situazione, ti affronta impugnando con mani tremanti la sua pistola. Il suono dello sparo fa sussultare tutti, ma se si aspettavano di vederti cadere a terra, si sbagliavano di grosso. L'uomo che aveva dato l'ordine di salvarvi da quella spiaggia dimenticata da Dio cade pesantemente a terra. La sua camicia si tinge rapidamente del sangue che fuoriesce copioso dalla ferita mortale che gli hai appena inflitto. Tu invece sei in piedi e, con la mano libera, riesci a far pressione sulla ferita che hai subito, tamponandola. Nascondendo il dolore, alzi la mano al cielo e gridi trionfante. E il tuo nuovo equipaggio si unisce a te per festeggiare.





Il Capitano ottiene una nuova nave con le stesse caratteristiche e lo stesso equipaggiamento de "La Dama del Sud". Inizia la prossima Fase Porto senza  e con 1 .

 Sembra che tu non abbia pianificato questo ammutinamento nei minimi dettagli. Non appena dai l'ordine, intorno a te si genera il caos. Non ti eri accorto che tra i vari membri dell'equipaggio serpeggiava già il malumore e non avevi previsto il bagno di sangue a cui stai assistendo. E la situazione potrà solo peggiorare. Ti ritrovi coinvolto in un duello all'ultimo sangue con il Capitano: ne esci vivo a malapena, mentre il Capitano giace a terra, morto. Avrai anche preso il controllo della nave, ma non dimenticherai mai il prezzo che hai dovuto pagare.



Il Capitano subisce una Ferita Permanente casuale facendo riferimento alla Tabella delle Ferite Permanenti. Se, a causa delle ferite riportate, deve ritirarsi dalla campagna, il Pirata con il maggior numero di  diventa Capitano. In ogni caso, il Capitano ottiene una nuova nave con le stesse caratteristiche e lo stesso equipaggiamento de "La Dama del Sud".

• 045 •

La cella è sudicia e puzza di stantio; alcuni ratti stanno rosicchiando un osso, di cui è meglio non conoscere la provenienza. Fuori, una guardia cammina lungo il corridoio. Il suo comportamento fa pensare che sia nuovo del posto. Appeso alla porta che conduce fuori dalla prigione, c'è un cinturone con spada e pistola. La serratura della cella sembra malconcia... forse si può fare qualcosa.

Tutti i Nemici rimangono Inattivi finché un Personaggio non esce dalla Cella. I Personaggi possono tentare di forzare la serratura o buttare giù la porta. Per farlo devono spendere 2  e fare un Tiro di ,  o  5 (a scelta del giocatore). Quando un Personaggio ci è riuscito continua a leggere.

Con abilità riuscite ad aprire la porta senza che la guardia se ne accorga. Ma, non appena uscite dalla cella, si gira e vi vede. Dovete assolutamente impedirgli di dare l'allarme! Un unico colpo d'arma da fuoco allenterebbe sicuramente l'intera guarnigione.

Il Giubba Rossa ora è Attivo. Quando viene effettuato il primo Attacco, a Distanza, leggi la SN 054. Un Personaggio adiacente alla  può spendere 1  per "Depredarla". Quando un Personaggio effettua questa azione deve leggere la SN 138.





• 046 •

Mentre vi fate strada attraverso la giungla, il suono del cozzare di spade raggiunge le vostre orecchie. Arrivi in tempo per vedere un Giubba Rossa ferire con la baionetta il vostro amato Nostromo, mentre i suoi due compagni si chiudono a cerchio attorno a lui.


Aggiungi altri 3 ST di Tessere Isola alla riserva di Segnalini, insieme al ST 14 che hai tolto dagli altri Segnalini all'inizio dell'avventura e mescolali. Aumenta la difficoltà al livello 2. Continua l'avventura fino a quando i Giubba Rossa non vengono sconfitti, quindi leggi la SN 096.

• 047 •

Dal terreno si innalza un totem di roccia con incisioni tribali che rappresentano la fertilità della natura, le basi del mondo, l'opposto al firmamento ... praticamente l'elemento Terra. Su di esso poggia un piccolo idolo di argilla. L'intera opera è circondata da un'impressionante labirinto di pali acuminati e rovi spinosi che rende molto difficile avvicinarsi senza essere feriti.




La casella contrassegnata dalla  non è accessibile. Se un Personaggio desidera prendere l'idolo, deve posizionarsi in una casella adiacente alla  e spendere 2  per fare un Tiro di  4 per farsi strada nel labirinto. Se ottiene un successo, legge la SN 011. Altrimenti, continua a leggere.

Nonostante tutte le precauzioni prese, finisci per rimanere impigliato ad un groviglio di spine e quando te ne liberi, uno degli spuntoni ti ferisce. Claudicante, abbandoni l'impresa con i vestiti strappati e numerosi graffi sanguinanti in tutto il corpo.


Subisci 1 . Non puoi riprovare a prendere l'idolo fino al prossimo turno.

• 048 •

Entrando in questa zona, una profonda serenità ti pervade. Il colore della vegetazione è più chiaro e tutto sembra essere più vivido. Il gorgoglio di una fonte vicina è rilassante e confortante; l'acqua che ne fuoriesce forma una piccola pozza di acqua limpida che ti invita a rinfrescarti. Noti un pittogramma scolpito su una roccia che con un certo sforzo riesci a tradurre. Sembra avvisare: " Chiunque dimostri che la sua forza è degna dell'acqua di questa fonte, otterrà il suo potere".



Se un Personaggio desidera bere dalla fonte, deve posizionarsi in una casella adiacente alla  e spendere 1  per fare un Tiro di  5 (massimo una volta per turno). Se ottiene un successo, legge la SN 002. Se fallisce, continua a leggere.

Ti chini, prendi l'acqua con le mani a coppa e bevi copiosamente la limpida acqua della fonte. Dopo alcuni secondi, hai le vertigini e l'acqua brucia nello stomaco. Con uno sforzo di volontà, riesci a trattenerla all'interno, sebbene il tuo corpo sia coperto di sudore freddo.

Subisci una . Se, questo, è il primo Personaggio a bere, legge la SN 068.

• 049 •

Noti un Maledetto alle prese con una cassa di legno. A giudicare dai segni per terra, sembra che la creatura l'abbia trascinato fin qui dalla spiaggia. C'è un'iscrizione sul lato: è una di quelle che conservavate nella cucina della vostra nave. Che contenga viveri o liquori, dovete assolutamente recuperare quella cassa.


Dopo che il Maledetto è stato sconfitto un Personaggio adiacente alla  può spendere 1  per aprire la cassa. Quando accade, continua a leggere.

Prendi la cassa e cerchi qualcosa per aprirla. Fortunatamente, la creatura aveva forzato il coperchio facendoti risparmiare del tempo. L'interno della cassa è imbottito di paglia e, in mezzo ad essa, trovi quattro grandi bottiglie di rum che in qualche modo sono rimaste intatte. Le prendi, pensando a come utilizzarle e farle durare il più a lungo possibile.


Otteni l'Obiettivo 2 e 4 carte Rum (che occupano un solo spazio nell'equipaggiamento). Se i Personaggi hanno ottenuto tutti i 4 Obiettivi, leggete la SN 005.

• 050 •

Si sentono alcuni salmi in latino provenire da oltre la porta: in chiesa deve essere in corso la messa. Ecco perché c'erano così poche persone in giro per il villaggio. La maggior parte dei coloni starà assistendo alla funzione, così come gran parte della guarnigione. Aprire la porta ed entrare adesso nella casa di Dio sarebbe un'idea disastrosa.

Questa porta non si può aprire. Recupera il  speso per tentare di aprirla.

• 051 •

Saluti l'uomo incappucciato, che ti guarda con sguardo accigliato. Non appena nota la bottiglia di Rum che tieni in mano cambia espressione e ti fa cenno di sederti al suo tavolo. Dopo una vivace discussione raggiungete un accordo. Per 200  l'equipaggio ti aspetterà al Molo, pronto ad unirsi a te. Prima di partire, l'uomo incappucciato ti avverte che l'area del Porto è molto sorvegliata e che i soldati fanno passare solo i residenti, chi è in missione per l'Armata o chi ha un salvacondotto.

Otteni l'Obiettivo 4. Se i Personaggi hanno gli Obiettivi 3 e 4 e la Tessera v4 è in gioco, leggi la SN 132.

• 052 •


Dopo aver esaminato la piccola dimora di Fardelejo, osservi che il pavimento che circonda una delle botti ha un colore diverso rispetto al resto della stanza. Sposti la botte e scopri un piccolo tunnel abbastanza largo da far passare una persona sdraiata. Vi avventurate attraverso il tunnel, che si allarga gradualmente, fino a raggiungere praticamente la baia grazie alla quale siete approdati su quest'isola di matti.


Una volta al sicuro sulla vostra nave, ripensate turbati a quelle bestie scimmiesche che, fino ad oggi, erano solo leggende o storie da taverna, e vi chiedete cosa stia succedendo nei Caraibi ...


Consulta la Tabella Esito.


• 053 •

Asciugandoti il sudore dalla fronte, ti avvicini alla sorgente. Le piante intorno a te sono state potate con cura in modo che i loro steli non tocchino la superficie dell'acqua e ci sono diverse pietre che sembrano esser state posizionate per uno scopo preciso che a te rimane sconosciuto. Guardandole attentamente, noti che sono incise con motivi acquatici, particolare che evidenzia ulteriormente l'importanza mistica che questo luogo ha per i nativi.


Il Personaggio che beve dalla fonte deve fare un Tiro di  4 e controllare il grado di successo nella seguente tabella:


-  Con le mani a coppa, bevi un lungo sorso di acqua dalla fonte. È rinfrescante, gustosa e allo stesso tempo priva di sapore; hai la sensazione di non aver assaporato niente di meglio in tutta la tua vita. Mentre scende giù per la gola, la sua freschezza sembra diffondersi in tutto il tuo corpo, alleviando la stanchezza e aiutandoti a recuperare le forze.

Scarta fino a due . Annota sul tuo Foglio di Salvataggio che hai bevuto l'Acqua delle Anime. Non puoi bere nuovamente dalla fonte.

-  Bevi direttamente avvicinando la bocca alla fonte, prendendo alcuni sorsi con cautela. L'acqua fresca scende in gola. Ti pulisci la bocca, quando cominci a sentire alcune fitte allo stomaco. Il sudore comincia a ricoprirti la fronte e un improvviso senso di vertigine ti fa cadere in ginocchio mentre cerchi di controllare la nausea.

Sei Avvelenato. Annota sul tuo Foglio di Salvataggio che hai bevuto l'Acqua delle Anime. Non puoi bere nuovamente dalla fonte.

-  Dopo aver bevuto dalla fonte, scuoti la testa deluso: è solo acqua. Quando ti volti per lasciare il luogo, il tuo corpo viene attaccato da un dolore improvviso che ti attanaglia come se ti avessero infilzato il ventre con una spada. Cadi a terra stringendoti l'addome, impreccando e urlando. Ciò che hai bevuto brucia dentro di te come fosse liquore in fiamme. Finalmente ti arrendi ai conati di vomito e ti pieghi in due per svuotare il contenuto del tuo stomaco. Riesci a malapena a rialzarti e guardi con stupore il tuo vomito fumante sul pavimento.

Subisci una  e sei Avvelenato. Annota sul tuo Foglio di Salvataggio che hai bevuto l'Acqua delle Anime. Non puoi bere nuovamente dalla fonte.

• 054 •




Il colpo d'arma da fuoco rimbomba per tutta la città. Purtroppo, è impossibile che nessuno l'abbia sentito. I soldati saranno tutti in allerta ora e ciò complicherà la vostra fuga.

La difficoltà aumenta di 1.

• 055 •

Le braci di un senso dell'onore, che pensavi di aver ormai perso da tempo, ti fanno cambiare idea. Per il resto del viaggio, passi il tuo tempo ad aiutare l'equipaggio nelle attività quotidiane. Guadagni la fiducia e la simpatia di tutti con le tue storie, opportunamente modificate, di eroismo, al punto che inizi a creare un rapporto di amicizia persino con il Capitano. Quando finalmente arrivate in territorio spagnolo ed è tempo di dirvi addio, ti consegna un po' di soldi, abbastanza per tirare avanti un paio di settimane. Sei grato per questa nuova opportunità


e decidi di non sprecare nemmeno un secondo. Ti dirigi quindi verso la taverna più vicina, compri una fiaschetta di rum e scommetti il resto dei soldi. Finisci per truffare tutti gli ubriacconi e imbroglioni che si consideravano più intelligenti di te e, a fine serata, il tuo sacco di monete è molto più pesante. Prima di andartene, ti avvicini a uno dei tanti soci di Monsieur Fontaine, disposto a darti un prestito. Vuoi utilizzare il denaro per acquistare una nave e assumere un equipaggio per navigare verso l'isola di Tortuga. Sei tornato alla vita che preferisci e ti senti carico e pronto a tutto. Stringi la mano dello strozzino con lo sguardo già rivolto al tuo prossimo viaggio.

Il Capitano ottiene lo stato Debitore: segna un debito di 50  sul suo Foglio di Salvataggio. Ottiene inoltre 10 , una Goletta (con caratteristiche iniziali) e 2 .

Consulta la Tabella Esito.

• 056 •

Anche la sacrestia è stata saccheggiata, ma sembra che questa volta il movente sia di natura religiosa. Diversi ornamenti sono stati rimossi e portati via. Non c'è traccia di crocifissi e dipinti. Gli abitanti del villaggio spaventati devono aver fatto ricorso alla loro fede, come ultimo tentativo di salvare le loro anime, una volta che i loro corpi hanno iniziato a trasformarsi. Su una delle porte laterali della stanza è stata dipinta una croce rudimentale: sembra un segno per proteggere i visitatori da ciò che si trova dietro...

Posiziona una porta sulla , verso il margine della Tessera. Quando un Personaggio apre la porta, continua a leggere.

Oltre la porta, trovi un cimitero e il fetore invade le tue narici. Generazioni e generazioni di abitanti del villaggio stanno riposando qui, le loro pietre tombali sono ancora visibili ... ma c'è di più. Quello che una volta era il parroco del villaggio è in piedi al centro del cimitero, guardandoti con disapprovazione e sfida, le sue dita luccicano come lame di rasoio. I malvagi poteri devono averlo trasformato in una Mummia. Stranamente, si nota un'enorme porta di pietra semiaperta su un lato del cimitero. Sembra che si sia materializzata lì dal nulla.





Posiziona la Tessera "s2" come indicato nell'immagine. La Mummia è il Guardiano della Porta. Fintanto che la Mummia è ancora viva, all'inizio di ogni Fase Eventi, posiziona uno Scheletro nel Cimitero, adiacente ad un Personaggio, o in una casella vuota (se non ci sono Personaggi nel cimitero) scelta dal Capitano. La porta non può essere aperta fintanto che la Mummia è viva. Una volta che la Mummia è stata sconfitta, la porta di pietra può essere aperta normalmente e deve essere letta la Sequenza Narrativa 037.

• 057 •

Il muro di pietra custodito dai nativi è completamente ricoperto di incisioni e affreschi che rappresentano glifi tribali dal significato a te sconosciuto e diverse manifestazioni della natura come fuoco, pioggia, sole, fasi lunari, persino piante e animali. L'estensione ed il livello di dettaglio del murale sono impressionanti e dalla quantità di vegetazione

che lo sta coprendo, è evidente che è stato realizzato molti anni fa.

Osservandolo più attentamente noti tre simboli collegati che rappresentano una sorta di fiume fiammeggiante, una sorgente e la dea Yemayá. Ricordi di averli visti sul diario di Lupo Jones quando ti è passato per le mani mentre con il resto dell'equipaggio tentavate di decifrarlo e sai che questi simboli sono la chiave per trovare il passaggio segreto per accedere al Tempio, di cui Paolo ti ha parlato. .. la via per il tesoro. Sarai abbastanza audace da essere il primo ad entrare?

Otteni l'Obiettivo 1. Un Personaggio, dopo aver bevuto l'Acqua delle Anime e purificato il suo spirito con il Calore del Fuoco Profondo, potrà aprire l'ingresso al tempio mettendosi in una casella adiacente alla  e spendendo 1 . Una volta fatto questo, leggerà la SN 007.

• 058 •

Ti inginocchi e tutto inizia a girare mentre ti guardi attorno alla ricerca dei tuoi compagni. Sembra che tu sia stata l'ultima occasione per loro di uscire vivi da questo pasticcio.

Consulta la Tabella Esito.

• 059 •

Scendendo la tortuosa scala, scopri una Cantina in cui vi è un'amaca appesa al muro, botti per conservare pesce salato, bottiglie di rum, strumenti per scrivere ... e due Maledetti incatenati agli angoli della stanza. Un brivido attraversa il tuo corpo, perché Fardelejo ha tenuto rinchiusi quegli esseri qui? Fai appena in tempo a pensare alle implicazioni di ciò che vedi, che i Maledetti, posseduti da una furia disumana, con un'esplosione improvvisa di forza iniziano a tirare le loro catene fino a quando divelgono gli anelli di fissaggio alla parete con un fragore metallico.



Posiziona il Personaggio che è entrato sopra la Freccia Verde. Il Personaggio effettua un Tiro sulla Tabella delle Trappole. Una volta eliminati i Nemici, il Giocatore che eseguirà un'azione "Cercare" con successo leggerà la SN 003.

• 060 •

Un crepaccio interrompe il tuo cammino. Un fiume ha eroso il terreno creando un profondo burrone attraverso il quale soffiano inarrestabili correnti d'aria che agitano violentemente i rami degli alberi vicini. Il forte vento ti scuote le vesti e ti irrita gli occhi, facendoli lacrimare. Una manciata di piume che fluttuano nell'aria, trasportate dal vento, catturano la tua attenzione: sembrano svolazzare sempre attorno allo stesso punto, appena sopra l'abisso.

Se un Personaggio desidera prendere le piume, deve provare a Saltare l'abisso. Quando un Personaggio Salta con successo l'abisso, leggi la SN 109.

• 061 •

Quando apri la porta ti trovi davanti ad un ufficio. Sulle pareti ci sono alcune mappe e carte nautiche; una piccola libreria è piena di libri, fascicoli e taccuini accuratamente ordinati e la scrivania appare pulita e ordinata. L'unico occupante della stanza alza lo sguardo dai documenti che sta leggendo, sorpreso dalla tua entrata improvvisa. La sua faccia mostra tratti familiari: è un parente di Franky Sands, sicuramente suo fratello. Alzi le mani per mostrare le tue intenzioni pacifiche e la tua voglia di chiarire la situazione, ma il capitano Alexander si alza di scatto e sguaina la spada, mettendosi in una posizione di combattimento mentre cerchi di spiegarci.

Posiziona un Ufficiale nella **X**. Se il tuo Personaggio ha l'Obiettivo 3, leggi la SN 001. In caso contrario, continua a leggere.

Nonostante le tue parole, il Capitano attacca e ti lancia una stoccata che schivi con difficoltà. Sei un semplice Pirata, feccia dei mari, e senza una prova tangibile non hai modo di dimostrare che ti manda veramente suo fratello.

Il Capitano Alexander ti considera un Nemico e ti attacca. Non puoi ferire questo Nemico. Se il Personaggio con l'Obiettivo 3 è entro gittata 2 dall'Ufficiale, leggi la SN 001.

• 062 •

La magnificenza di questo edificio è evidente e una targa sulla porta ti informa che si tratta di uno dei presidi della Compagnia Britannica delle Indie Occidentali, un'impresa commerciale che è subentrata alla Compagnia delle Isole Somers e che ha il permesso della corona per amministrare e governare alcuni dei territori delle Antille sotto il controllo inglese. Anche se sarebbe allettante fermarsi a saccheggiare questo posto, la pesante recinzione metallica dell'ingresso è chiusa a quattro mandate (è chiusa per bene) e non avete il tempo per cercare di sfondarla. Dovrete lasciarvi sfuggire questa occasione.

Non apri la porta e recuperi il **Q** che hai usato per provare ad aprirla.

• 063 •

Mentre ti guardi intorno, trovi una rudimentale leva di legno in un angolo del muro di pietra. È adornata con primitivi intarsi in metallo e incisioni fatte a mano, ma a giudicare dalla quantità di ragnatele e polvere, non viene usata da parecchio tempo. Se vuoi proseguire, dovrai abbassarla.

Pesca un ST Villaggio. Si può ottenere, in questo modo, al massimo un ST Villaggio per ogni Tessera Grotta:

Se viene rivelato il ST v1 leggi la SN 141. Se viene rivelato il ST v2 leggi la SN 015. Se viene rivelato il ST v3 leggi la SN 103. Se viene rivelato il ST v4 leggi la SN 038.

• 064 •

Con un ultimo colpo Oggun cade a terra. Essendo il guardiano dell'isola maledetta, non vi sentite completamente al sicuro e state ancora in guardia per un breve istante. State per cantare vittoria quando il corpo di Oggun inizia a brillare e diventa traslucido. Improvvisamente, una colonna di luce si innalza dai suoi resti con un boato assordante. Mentre il corpo scompare nell'aria, sentite la risata di Oggun che riecheggia malvagia. La figura spettrale di un enorme guerriero indigeno, i cui occhi brillano dello stesso bagliore di quelli della mummia, inizia a fluttuare per la stanza. È fin troppo chiaro: avete liberato lo spirito di Oggun che era stato imprigionato in spoglie mortali. Ora nessuno sarà in grado di fermarlo! Dovete tornare alla vostra nave prima che sia troppo tardi!

Ottenete l'Obiettivo 5. Per completare l'avventura i Personaggi devono tornare alla barca sulla Tessera i7. Posiziona un Maledetto su ciascuna Tessera Grotta rivelata. Prendi tutti i ST che corrispondono alle Tessera Grotta e Tessere Tempio rivelate e forma una nuova riserva da posizionare a faccia in giù. D'ora in poi pesca tre ST da questa pila durante ogni Fase Eventi. Se un Personaggio si trova su uno dei ST rivelati, rimetti gli ST nella riserva e continua a leggere.

Lo spirito di Oggun esce da una parete, emette un urlo agghiacciante e ti si lancia contro. Lo senti passarti attraverso, una sensazione disgustosa, come se qualcosa di marcio e freddo invadesse il tuo stesso essere. Il tuo corpo trema quando senti che Oggun si fa strada nella tua mente, entra nei tuoi ricordi, distorce tutto e cerca di farti impazzire.

I Personaggi attaccati in questo modo devono effettuare con successo un tiro di **5** o subiscono **1**. Se anche solo uno di loro subisce **1** il **Q** avanza di uno spazio.

• 065 •

Aumenta la difficoltà a 3. Rimuovi la Tessera i7, posizionando un Segnalino Vicolo Cieco al suo posto. Aggiungi il Segnalino i7 alla riserva ST da Esplorare e mescolali.

Tra gli alberi intravedi una squadra di Giubba Rossa. Ti affretti a nasconderti tra il fogliame e li spii senza essere visto. Uno dei soldati si rivolge ad un Ufficiale, chiamandolo Tenente Martin Daniels e gli consegna qualcosa. Osservando meglio, ti rendi conto che si tratta del Diario di Lupo Jones! Con fare altezzoso, il Tenente congeda il suo sottoposto con un cenno della mano e inizia a leggere il Diario proprio in quel momento, girando rapidamente le pagine mentre cerca il segreto del tesoro. All'improvviso, viene lanciato un grido d'allarme! Vi hanno scoperti! Mentre i soldati si affrettano a sollevare i loro moschetti, il Tenente ordina loro di prendersi cura di voi e, tenendo stretto il volume prezioso al suo petto, si ritira. Nello stesso istante, vi rendete conto che con le truppe allertate, dovete trovare un'altra via d'uscita dall'isola, perché la vostra barca sarà presto circondata da soldati.

Regole di comportamento del Tenente:

Il Tenente ha le stesse statistiche di un Ufficiale ma ha **5**. Le regole standard di comportamento di un Ufficiale vanno sostituite dalle seguenti:

Il Tenente, se possibile, effettua un Attacco e in seguito si muove verso una qualsiasi uscita della Tessera. Quando il Tenente raggiunge un'uscita, pescate un ST e posizionatelo sotto la miniatura del Tenente, vicino all'uscita della Tessera. Quando un Personaggio raggiunge quell'uscita, per seguire il Tenente in fuga, rivelate il ST precedentemente posizionato e collocate la Tessera corrispondente. Il Tenente comparirà ad una distanza di tre caselle dall'uscita dalla quale è fuggito. Se l'uscita è bloccata da un Segnalino Vicolo Cieco, il Tenente è riuscito a scappare e i Giocatori devono ripetere l'Avventura. Se il Tenente viene sconfitto, leggete la SN 042.

• 066 •

Durante il viaggio di ritorno, Paolo si unisce a voi nella cabina del Capitano e vi mostra il segreto nascosto nel cristallo. Dopo aver smontato il cannocchiale della vostra vedetta e grazie a due lampade sistemate in una posizione specifica, il commerciante riesce a proiettare due fasci di luce che attraversano il cristallo e producono un'ombra sul tavolo. Quell'ombra, insieme agli altri frammenti della mappa, rivela dove si trova il tesoro che Lupo Jones e i suoi fedeli amici hanno deciso di nascondere.

Felici della scoperta, decidete di festeggiare con lui sul ponte, ma Paolo vi interrompe facendosi serio e vi chiede di ascoltare i suoi avvertimenti: "Attenzione all'oro maledetto, all'ambizione senza misura e al disonore. Perderete la testa, vi sentirete disorientati e dovrete affrontare creature del mare che non avete mai visto. Però potreste trovare aiuto se riusciste a trovare il buon Franky Sands ...".

Il giorno successivo, fate una breve sosta in un piccolo porto commerciale dove Paolo, in debito con voi, grazie a un contatto di cui non vuole rivelare il nome, vi fa i suoi ringraziamenti con denaro sonante. Più ricchi di prima, navigate verso Tortuga mentre lui vi saluta dal molo agitando il fazzoletto.

Tutti i Personaggi guadagnano **20** in aggiunta a quelle indicate nella Tabella Esito e il Capitano aggiunge **100** al Bottino dell'Equipaggio.

Controlla la Tabella Esito.

• 067 •

La maggior parte dei resti che la marea e le numerose tempeste che devastano la regione hanno trascinato fin qui sono solo legno marcio o irreparabili utensili danneggiati. Quando stai per abbandonare la ricerca, trovi una leva d'acciaio solida e allungata. Non è bilanciata ed è troppo pesante per essere usata come arma, ma può essere uno strumento molto utile.

Ottieni l'Obiettivo 1.

• 068 •

Improvvisamente, la fonte inizia a ribollire tremendamente, fino al punto che l'intera superficie dello stagno si agita come un calderone a fuoco vivo. Temendo la comparsa di una qualche pericolosa creatura acquatica, fai un passo indietro e ti affretti ad impugnare le armi, ma l'incontro che ti aspetti non si presenta. Inaspettatamente, l'acqua si ritira e così facendo rivela qualcosa che prima non c'era: una conchiglia con incredibili pigmenti, che raccogli senza indugio. Rigirandola tra le mani, i colori che la ricoprono si fondono in simboli di onde, acqua ed esseri acquatici; se però la esamini senza ruotarla, non si manifesta nulla.

Ottieni l'Obiettivo 2.

• 069 •

Mentre ti muovi tra i mobili, ti sembra di sentire un colpo di tosse trattenuto proveniente da un angolo della stanza. Nascosta dietro alcune casse di legno, trovi una bambina di circa sette anni. I suoi incredibili occhi verdi hanno lo stesso sguardo risoluto del padre: è la piccola Violette. "Vattene da qui, furfante, o mio zio ti farà appendere presto ad una corda!"

Fai un Tiro di $\star 6$ per convincerla che sei un amico e aggiungi +3 al Tiro se Luan è con te. Se fallisci, perdi l'intero turno per vincere la sua diffidenza. Se hai successo, la bambina si unisce a te immediatamente.

Ottieni l'Obiettivo 1 (Violette). Posizionala sulla Croce. Si muove prima o dopo il turno del Personaggio che la controlla ed ha $5 \star$. Se il personaggio che la controlla finisce \star , Violette non potrà muoversi finché un Personaggio non si posizionerà in una casella adiacente e ne assumerà il controllo.

• 070 •

Quando sembra che tutte le speranze stiano svanendo, quando le vostre braccia stanche hanno a malapena la forza di reggere le armi coperte di sangue e il pavimento ricoperto di cadaveri quasi non vi permette di stare in piedi, il rumore degli spari fuori dal Forte è un alito di speranza per tutti voi.

Riunendo le vostre ultime forze, vi sforzate di mantenere la posizione mentre il suono dei moschetti si avvicina, distogliendo l'attenzione dalla progenie infernale. Un intero distacco di Giubba Rossa, con il capitano Alexander in prima fila, irrompe nella caserma, uccidendo le bestie che vi avevano ormai messo all'angolo. Dopo aver ucciso l'ultima creatura, esausti, vi lasciate cadere a terra, concedendovi il meritato riposo, mentre i ragazzini escono dal nascondiglio e abbracciano lo zio sorridendo.

"Signori, vi devo eterna gratitudine. Avete dimostrato di essere uomini d'onore. In segno di ringraziamento per il vostro servizio sarete ricompensati. Se doveste avere bisogno di qualsiasi cosa, ricordatevi che sarò vostro eterno debitore."

Controlla la Tabella Esito.

• 071 •

Dopo aver pulito e riposto il machete, l'uomo si dirige verso di te. Con sorpresa noti che è molto più giovane di quanto sembri e che la sua pelle piena di rughe e la barba incanutita sono più una conseguenza delle privazioni che dell'età. Tuttavia, i suoi occhi verdi brillano ancora con determinazione. "Grazie per il tuo aiuto. Ogni nemico di Yemayá è mio amico. Mi chiamo Franky Sands."

Ottieni l'Obiettivo 1. Posizionalo sopra la \star per rappresentare Franky Sands ($5 \star$). Il Personaggio che lo controlla può pescare 3 ST quando lascia una Tessera. Se Franky e la Bussola di Colombo si trovano sulla stessa Tessera, il Personaggio può pescare fino a 5 ST quando lascia la Tessera.

Annota il codice di questa SN su un foglio di carta per poter consultare queste regole nel caso fosse necessario. Aumenta di 1 la difficoltà e continua a leggere.

"Sono rimasto intrappolato su quest'isola per molto tempo, quindi permettetemi di ricambiare il vostro aiuto offrendovi il mio. Vi aiuterò a tornare alla vostra nave. Alza il braccio e indica una roccia da cui sgorga un rivolo d'acqua. Prima di partire, vi consiglio di bere da quella fonte. Ha proprietà curative, spesso vengo qui quando ho bisogno di curare le mie ferite, anche se visivamente sembra solo un rivolo insignificante.

Ogni volta che un Personaggio visita questa Tessera, può posizionarsi su una casella adiacente alla \star e spendere 1 \star per bere dalla fonte e scartare una \star .

• 072 •

Attraversando il caos causato dai soldati, sposti il materasso squarciato e frughi tra i vestiti sparsi su pavimento e mobilia, sperando di trovare qualcosa che sia sfuggito al saccheggio. Cattura la tua attenzione la testiera del letto, squisitamente adornata dalle mani di un ebanista di grande talento. Tra gli intricati decori, ne riconosci uno che hai già visto nel diario di Lupo Jones: lo stemma della famiglia Miras. Quando fai scorrere le dita sulla sua superficie, noti un rilievo che, una volta premuto, penetra nel legno e, con un clic, fa scivolare la testiera rivelando una piccola cavità. All'interno c'è un cristallo di una qualità mai vista prima, che osservato controluce sembra contenere una sorta di disegno al suo interno. Incuriosito da un artefatto così strano e dalla volontà di Paolo di nascondere con tale cura, decidi di avvolgerlo con un panno e riporlo delicatamente nella borsa fino a quando non otterrai maggiori informazioni sull'oggetto.

Ottieni Obiettivo 5. Se uno dei Personaggi possiede anche l'Obiettivo 3, leggi la SN 124.

• 073 •

La presenza di Maledetti e altri esseri infernali è una chiara indicazione che siete sulla strada giusta. L'istinto vi dice la stessa cosa, quindi continuate a cercare indizi. Non vi rendete conto del debole bagliore che fuoriesce dal fondo del piccolo stagno finché il sole non viene oscurato da una nuvola passeggera. Guardate attentamente e notate l'ingresso di un tunnel sottomarino. Purtroppo, non c'è modo di sapere quanto è profondo. Sarete in grado di trattenere il respiro abbastanza a lungo per affrontare il viaggio sott'acqua?

Un Personaggio posizionandosi sulla \star può spendere 2 \star per fare un Tiro di $\star 4$ e nuotare attraverso il tunnel in apnea. Se fallisce, il Personaggio subisce 1 \star . In caso di successo, posiziona la Tessera c4 in una zona separata rispetto all'area principale e continua a leggere.



I polmoni stanno per esploderti quando il tunnel vira bruscamente verso l'alto e finalmente giungi in superficie. Quando hai finito di tossire, ti guardi intorno e vedi che sei in una caverna sotterranea, illuminata da una specie di fosforescenza proveniente dalle pareti.

Posiziona il Personaggio su qualsiasi casella rappresentante acqua presente sulla Tessera c4. Tutte le tue armi da fuoco risultano completamente scariche. Quando i Personaggi Esplorano la caverna pesca uno dei ST Grotta.




• 074 •

Quando entrate in possesso dell'ultimo degli elementi, un tremore attraversa l'isola. La voce di Oggun risuona ancora intorno a voi: "E' tardi, mortali! Il mio potere aumenta! Presto risorgerò e sarò a fianco della mia regina, la potente Yemayá. I vostri resti saranno cibo per le sue creature e le vostre anime subiranno i tormenti dell'inferno". La voce di Oggun scompare con un tuono, ma a differenza della volta precedente, non c'è luce che vi illumini. Con un brivido vi rendete conto che il pomeriggio sta volgendo al crepuscolo. Ricordate le parole di Marie Laveau: "Quando l'ultima luce del giorno verrà divorata dall'oscurità, Oggun rinascerà dal suo spirito con tutto il suo potere". Vi resta poco tempo per fermare l'araldo di Yemayá. Se volete avere qualche possibilità di salvezza, dovete trovare l'Altare della Luce senza ulteriori indugi.

Aggiungi il ST il3 alla riserva di Segnalini ancora da rivelare. Da questo momento in poi, nella Fase Evento devi pescare due ST dalla riserva di Segnalini già rivelati. Se c'è qualche Personaggio in quelle Tessere, viene attaccato dallo Spirito di Oggun. Se ciò accade, legge la SN 108.



• 075 •

Lo spazio sembra aprirsi davanti a te mentre percorri questo sentiero: avresti giurato che un momento fa non esistesse. Giungi a una radura, un luogo paradisiaco anche alla luce del tramonto, dove ogni singolo filo d'erba sembra essere stato posto nel luogo opportuno dalla volontà umana e allo stesso tempo sembra opera della natura. Sei certo di aver raggiunto l'Altare della Luce. Dovete posizionare i quattro elementi in modo che Oggun si materializzi in forma corporea e siate quindi in grado di sconfiggerlo.

I Personaggi devono posizionarsi su una casella adiacente a una delle  e spendere 1  per collocare un Obiettivo, guadagnando 10  per Obiettivo. È possibile posizionare un solo Obiettivo su ogni simbolo croce. Alla fine del Turno dei Personaggi in cui sono stati posizionati i quattro Obiettivi, leggi la SN 079.

• 076 •

Due Cannibali sembrano discutere nella loro strana lingua. Non capisci una parola, ma da come gesticolano sembra che stiano cercando di dividersi gli oggetti che si trovano ai loro piedi. Devono averli trovati dopo l'ultimo naufragio, il vostro.

Dopo che i Cannibali sono stati sconfitti un Personaggio adiacente alla  può spendere 1  per reclamare il tesoro. Quando accade, continua a leggere.

Tra gli oggetti e la chincaglieria trovati dai Cannibali ci sono vasi arrugginiti, piccoli pezzi di corda, un verricello e persino un pezzo di timone. Ci sono anche alcuni dei tuoi oggetti personali! Raccogli rapidamente il tuo prezioso equipaggiamento; scappare da questa dannata isola non sembra più così impossibile.

Otteni l'Obiettivo 3. Una sola volta per Avventura ogni personaggio può effettuare, su questa Tessera, un'azione "Cercare" che avrà automaticamente successo: otterrà un suo Equipaggiamento iniziale a scelta. Se i Personaggi hanno ottenuto tutti i 4 Obiettivi, leggi la SN 005.

• 077 •

Mentre vogate verso l'isola, notate lungo la costa i resti di un relitto arenato nella sabbia bianca della spiaggia, accarezzati dall'oscillare delle onde. Scorgete quello che una volta era un albero, parte di uno scafo, un argano arrugginito e un mucchio di corde marce che vi ricordano il cadavere di una bestia marina magistralmente dipinta da Giuseppe Arcimboldo ...

Trovate senza problemi un posto libero per assicurare la vostra barca e non appena finite di trascinare la barca sulla sabbia, notate che qualcuno ha costruito un cartello rudimentale che recita: "Fuggite, sciocchi, o la maledizione dell'isola cadrà su di voi!" - Franky Sands. Quando lo leggete, vi vengono in mente gli avvertimenti di Paolo Miras sui pericoli presenti sull'isola, ma l'idea del tesoro che vi attende dissipa ogni

dubbio e paura. Vi concentrate unicamente sull'Avventura che vi aspetta e, così facendo, ignorate la strana pressione che sentite sulle tempie da quando siete sbarcati e il mormorio crescente che riecheggia in profondità nelle vostre teste...

Tutti i giocatori pescano una ST Grotta, che rappresenta il loro personale Disturbo causato dalle voci dell'isola. Devono tenerlo nascosto fino al termine dell'Avventura, quando verrà rivelato. Se un Personaggio rivela il suo Disturbo prima della fine, riceverà una Ferita Permanente. Controlla nella Tabella dei Disturbi in che cosa consiste ciascun Disturbo. Se si comporta seguendo i sintomi (condizioni) del suo Disturbo, il Pirata ottiene una ricompensa. In caso contrario, rimarrà traumatizzato dall'esperienza sull'isola e subirà una penalità. In questa Avventura i Pirati possono effettuare azioni offensive contro altri Pirati. In modalità Solitario, assegna al tuo Personaggio il Disturbo c3 ed elimina un Alleato se ne rispetti le condizioni.

• 078 •

Questa taverna somiglia alla maggior parte delle bettole che si trovano in questa parte delle Antille. Sparsi per l'ampio locale ci sono sgabelli in legno, tavoli e sedie. Alcuni clienti stanno sorseggiando le loro bevande lentamente, insonnoliti dalla calura del mezzogiorno. Improvvisamente, qualcuno inizia a gridare. Un soldato sembra averti riconosciuto e punta nella tua direzione un dito tremante. Con l'altra mano sta cercando disperatamente di impugnare la spada, appesa allo schienale della sedia. Altri due Giubba Rossa si alzano e si preparano ad attaccarti. Il resto degli avventori si nasconde rapidamente dietro ai tavoli. Sembra che non abbiano alcuna intenzione di aiutarvi.

Quando tutti i Nemici sono stati sconfitti e c'è un Personaggio nella Locanda, continua a leggere.

I clienti tornano lentamente ai loro posti, mentre due ragazzi, assunti dall'oste per allontanare ubriachi molesti, portano i corpi dei Giubba Rossa in strada. Prendi un piccolo sacchetto di soldi ad uno dei soldati e lo porgi all'oste. Scambi con lui qualche parola: evidentemente oggi non è la giornata dei cuori di leone, ma l'uomo indica con un cenno della testa un individuo incappucciato seduto in disparte in un angolo. L'uomo misterioso ha un equipaggio pronto a salpare, ma non vuole essere disturbato. L'oste sa che tiene molto alla propria privacy e che ama il Rum invecchiato. Se riuscisci a mettere le mani su una bottiglia di buon Rum, potresti unirti al suo tavolo. L'oste ti informa però che purtroppo, al momento, le sue scorte di rum sono praticamente esaurite; ti consiglia perciò di andare a cercarne un po' in qualche bottega.

Se un Personaggio adiacente alla  scarta una carta Rum, può leggere la SN 051.



• 079 •

Il sole sta affondando all'orizzonte quando posizionate gli ultimi elementi. Un'immensa colonna di pura luce si proietta dalla sommità di ciascuno degli elementi, trasformando la notte in giorno. Senti il ringhio furioso di Oggun mentre la luce forma una cometa luminosa che vola furiosamente attraverso l'isola, trascinando la stessa essenza dell'araldo, per poi convergere di nuovo al centro della radura, schiantandosi con un'esplosione che vi fa cadere e fa tremare le profondità dell'isola. Sbattete le palpebre per recuperare la vista e lì, in piedi in mezzo alla radura, la famigerata figura di Oggun contempla le sue mani, di nuovo corporee, mentre all'orizzonte il sole finisce per scomparire: forse è troppo tardi per interrompere la profezia che avete contrastato. Oggun vi contempla con furia infinita e dopo avervi maledetto nuovamente, è pronto ad attaccarvi. Siete riusciti a far recuperare una forma corporea all'araldo, in modo da poterlo ferire, ma sarete in grado di sconfiggerlo?

Da questo momento in poi lo Spirito di Oggun non ha più effetto. Posiziona una Mummia, Oggun, sulla casella centrale della Tessera. Se quella casella è occupata da un Personaggio, spostalo in una casella adiacente. Usa la sua Scheda Nemico con valori per 4-5 Personaggi in gioco, indipendentemente dal numero di Personaggi realmente presenti. All'inizio di ogni Turno dei Nemici, Oggun evoca 2 Scheletri: posizionali su caselle adiacenti ad un Personaggio scelto dal Capitano. Quando Oggun viene sconfitto, leggi la SN 106.


• 080 •

Facendoti strada attraverso uno stretto sentiero inizi a sentire, in un punto imprecisato di fronte a te, il suono caratteristico di alcuni gùiros accompagnati dalla percussione ritmica di un tamburo. Procedi con cautela fino a quando la vegetazione si apre su una radura dove un gruppo di Cannibali sta eseguendo una danza tribale accompagnata dalla musica che ha catturato la tua attenzione. Di tanto in tanto, uno dei ballerini si ferma e si getta in ginocchio davanti ad una sorgente che sgorga dal suolo. Dopo essersi inginocchiato per la terza volta, il nativo beve un sorso d'acqua e la musica si ferma. Dopo alcuni secondi di attesa, il nativo emette un selvaggio grido di festa e si volta verso i suoi compagni. In quell'istante nota la tua presenza ai margini della radura. Non hai bisogno di conoscere la sua lingua per immaginare cosa sta dicendo ai suoi compagni: sguaina la tua spada o presto sarai morto!

Un Personaggio adiacente a la  può bere dalla sorgente spendendo 1 . Fatto questo, legge la SN 053.

• 081 •

Esaminando i dintorni trovi nelle vicinanze i resti semidivorati di un vecchio marinaio. Il velo che ti ottenebrava la mente viene dissipato dall'improvviso ricordo della conversazione che avevate tenuto con Paolo. Vi raccontò di quando la spedizione di Lupo Jones fu vittima della maledizione dell'isola e, come per un atto di divina misericordia, solo il tuo precedente Capitano e i suoi due amici riuscirono a fuggire in tempo. La strana pressione che sentivi in testa sembra essere finalmente scomparsa, ma un'atmosfera malvagia continua a pervadere l'aria, librandosi su di te come avvoltoio pronto a banchettare su un cadavere. Faresti meglio a sbrigarti prima che la maledizione dell'isola si impossessi per sempre di te.

Durante questa Avventura, il  si sposta di una casella nella Fase Eventi. Le altre regole correlate vanno ignorate.

Ti addentri nell'isola aprendoti la strada attraverso la vegetazione, camminando verso il sole nascente. Una misteriosa nebbia, densa come lo stufato di Charles Dellon, compare in modo soprannaturale ai tuoi piedi e presto ti impedisce la vista di ogni cosa. Procedi con cautela fino a quando quel velo spettrale ti ricopre completamente. Con stupore ti rendi conto che il paesaggio è cambiato bruscamente e ti trovi il sole alle spalle invece che davanti a te. La maledizione dell'isola ha colpito ancora e, in qualche modo, ti ha trasportato in un altro luogo. Paolo Miras vi aveva messi in guardia, ma non avete voluto ascoltarlo. Dovete farvi forza, trovare il tesoro e scappare da questo posto. Il mercante menzionò un certo Franky Sands, chiamato il Signore degli Esploratori, che li aiutò ad uscire da questo maledetto inferno.

Ogni volta che un Personaggio esce da una Tessera, il giocatore deve pescare un Segnalino Tessera, posizionare il suo Personaggio su un'uscita della Tessera corrispondente e rimescolare poi il Segnalino nella pila. Se il Segnalino corrisponde alla stessa Tessera dove già si trovava, deve pescarne un altro. Se il Personaggio ha la Bussola di Colombo, può pescare 3 Segnalini e sceglierne uno.

Due o più Personaggi possono dichiarare di voler uscire assieme da una stessa Tessera. In tal caso, è sufficiente che uno solo dei Personaggi esca dalla Tessera e venga posizionato in una delle caselle di entrata della Tessera di destinazione. Gli altri Personaggi verranno posizionati adiacenti a lui.



Una volta che un Personaggio entra in una Tessera, deve essere effettuato un Tiro sulla Tabella Nemici (a meno che non vi sia già un altro Personaggio), anche se è già stata visitata in precedenza. Non è possibile lasciare una Tessera finché non è stata liberata dai Nemici.

Annotate il codice di questa SN su un foglio di carta nel caso abbiate bisogno di consultare queste regole.

• 082 •

Dal nome del Capitano , ti rendi conto che è colui che ha preso l'anello di Lupo Jones. Decidi di entrare per indagare. Con grande cura, apri la

porta e osservi attentamente il cortile finché non ti assicuri di non essere in pericolo. Dalla porta principale puoi sentire il vociare di alcune persone impegnate in quella che sembra essere una discussione agitata, quindi hai l'opportunità di sorprendere i tuoi Nemici ...

Non Tirare sulla Tabella Nemici quando apri una stanza all'interno di questo edificio. Il Capitano Sawyer (C) ha le stesse caratteristiche di un Ufficiale, ma ha 1 vita extra e infligge 2  per ogni successo in un Tiro .

• 083 •

In questa caverna c'è un'enorme porta di pietra scolpita con immagini di creature marine. Una di queste attira la tua attenzione: la variopinta figura di una maestosa dea femminile. Ha la pelle d'ebano e il corpo di un pesce. Nelle sue mani c'è un ventaglio fatto con foglie di palma. Non riesci a trovare il modo di aprirla, quindi pensi che ci debba essere qualche meccanismo che lo consenta.

Indipendentemente che ci siano o meno Nemici su questa Tessera, non appena i Personaggi ottengono gli Obiettivi 1 e 2 (o se li hanno già ottenuti) continua a leggere.

Tutto ad un tratto il terreno inizia a tremare leggermente. Suoni metallici di meccanismi nascosti ti fanno trasalire mentre si muovono all'interno del muro di pietra. La porta gigante inizia ad aprirsi; mostra prima una piccola fessura e poi ruota su cerniere nascoste fino a quando non è completamente spalancata.

Rimuovi il Segnalino Vicolo Cieco della Tessera c6. Aumenta la difficoltà a 2. Pesca un ST Tempio a caso e posiziona la corrispondente Tessera accanto la porta. Se la nuova Tessera è collegata ad una SN leggila immediatamente. Quando i Personaggi Esplorano il tempio pescano un ST Tempio della seconda riserva.

• 084 •

Cammini senza meta verso l'altro lato dell'isola, arrivando finalmente ad una spiaggia completamente diversa da quella in cui siete rinvenuti. Qui, l'acqua è cristallina e non c'è traccia di barriera corallina, condizioni perfette per attaccare in sicurezza. Scrutando l'orizzonte, ti senti il cuore in gola quando noti delle vele in lontananza. La nave dovrebbe essere a circa due miglia di distanza e, anche se sta navigando lentamente, scomparirà presto alla vista. Inizi a gridare e agitare le braccia, sperando che il vento porti la voce fino alla nave. Ma è tutto inutile. Devi trovare un altro modo per attirare l'attenzione. Data la situazione, la soluzione migliore è trovare abbastanza legna per accendere un fuoco e inviare un segnale di fumo alla nave. Purtroppo, le grida hanno attirato l'attenzione di qualcosa di poco desiderabile e ora alcune creature tentacolari si stanno avvicinando alla riva...

Quando tutti i Personaggi sono su questa Tessera con tutti i 4 Obiettivi e almeno 3 carte Rum leggete la SN 099.

• 085 •


Oltre ad inutili documenti e libri contabili, ci sono alcuni sacchi di monete e lingotti.

Guadagni 40 monete.

• 086 •

Il pirata che Esplora la Tessera spiaggia, otterrà l'Obiettivo 3.

Raggiungi la spiaggia nel momento stesso in cui un gruppo di soldati sbarca! Al vedervi arrivare, l'Ufficiale li fa schierare rapidamente in modo da affrontare la vostra carica. Quella barca è la vostra unica possibilità di fuggire da quest'isola, quindi siete disposti a tentare il tutto per tutto.

Da questo momento in poi, tira un dado durante la Fase Eventi, avanzando di un casella il  sul Tabellone Avventura se il risultato è 1 o 2.

• 087 •

Entri nella sala e il tuo sguardo è immediatamente attirato da un bagliore dorato proveniente da un angolo. Due torce sono poste di fianco ad un piccolo altare completamente ricoperto di gioielli, oggetti d'oro, lingotti d'argento e molto altro ancora. Ma come diceva Lupo Jones: "se sembra troppo bello per essere vero ... probabilmente lo è". Dalle ombre emergono i guardiani del tempio, pronti a difendere il tesoro con la loro vita.

Prendi i ST i3, i4, i5 e i6 e posizionali casualmente in una pila a faccia in giù sulla ☒. Un Personaggio adiacente alla ☒ può spendere 1 ⚡ per cercare un tesoro. Pesca quindi il segnalino in cima alla pila. Se viene rivelato il ST i3 leggi la SN 094. Altrimenti continua a leggere.

Raggiungi il mucchio di tesori e prendi una manciata d'oro che riponi velocemente nella tua borsa.

Conserva questo segnalino. Alla fine dell'Avventura varrà 30 ⚡.

• 088 •

L'aspetto abbandonato di questa Chiesa conferma che deve essere il vecchio tempio di cui vi aveva parlato il vostro compagno. Le poche finestre al livello della strada sono sigillate con delle assi, supponi per evitare che malintenzionati violino una zona consacrata. Tuttavia, una domanda si agita nella tua mente: "Perché mai una chiesa che ha richiesto anni per essere costruita sarebbe poi stata abbandonata in questo modo?". Cerchi di mantenere la calma, ma il ricordo di quello che hai passato nel cimitero dove hai trovato Lupo Jones ti mette in allerta. Lo stato di abbandono di questo luogo diventa ancora più evidente quando vedi come l'umidità ha gonfiato il legno della porta al punto di incastrarla nel telaio. Sarà necessario uno sforzo aggiuntivo per poter entrare al suo interno.

La porta rimane chiusa e puoi recuperare il ⚡ che hai usato per provare ad aprirla. Altrimenti puoi spendere un ulteriore ⚡ per provare ad aprirla superando un Tiro di ☉ 4. Una volta che è stata aperta, continua a leggere:

Con lo scricchiolio del legno che cede sotto i tuoi sforzi, la porta si apre spargendo un mare di schegge sul pavimento. Oltre la luce dell'ingresso, tutto è nell'oscurità; solo pochi raggi di luce filtrano attraverso le fessure delle finestre sbarrate e dal tetto, nei punti dove è stato danneggiato da pioggia e vento. L'odore di umidità invade l'intera stanza e l'altare vuoto ti dà l'impressione che Dio abbia abbandonato questo luogo al suo destino molto tempo fa.

Ottieni l'Obiettivo 1. Fai un Tiro sulla Tabella Nemici, nella colonna della Chiesa, e posiziona i Nemici indicati.

Il giocatore che esegue un'azione "Cercare" con successo nella stanza (D) leggerà la SN 090.

• 089 •

Davanti a te si snoda una serie di gallerie sotterranee debolmente illuminate da qualche raggio di luce che filtra attraverso le crepe che si



affacciano sulla superficie.

I resti di una lampada rotta confermano che Fardelejo potrebbe essere stato qui. Dovrete cercare attentamente qualsiasi possibile indizio che possa portare a lui; sarà dura, sfortunatamente la roccia ha sigillato l'ingresso troppo tardi e i nativi sono già dentro.

Fai avanzare la ♠ di una casella e aumenta la difficoltà di 1. Posiziona la Tessera c6 separata dalle altre e metti il Personaggio sulla Freccia Verde. Il Personaggio fa un Tiro sulla Tabella delle Trappole e poi un Tiro normale sulla Tabella Nemici. Mentre Esplorate la Grotta, pescate i Segnalini Tessera dalla seconda riserva.

• 090 •

I frammenti di una lapide sparsi sul pavimento conducono ad una tomba aperta. Mentre ti avvicini per ispezionarla, senti una debole corrente d'aria proveniente dall'interno. C'è sicuramente un tunnel nascosto laggiù, potrebbe essere l'ingresso che state cercando, ma per esserne sicuri qualcuno dovrà entrarci.

Ottieni l'Obiettivo 2. Posiziona una porta sulla ☒ che indica l'entrata del tunnel. Un Personaggio adiacente alla porta può spendere 1 ⚡ per entrare. Quando ciò accade, continua a leggere.

Inizi a strisciare attraverso il tunnel avvertendo una sensazione di insicurezza mentre tasti il terreno, augurandoti di non trovare ratti o parassiti. Lentamente, la pendenza del tunnel diventa più ripida fino a quando la ghiaia e la mancanza di appigli ti fanno scivolare. Cadi nel vuoto per alcuni secondi fino a quando non attraversi un varco nel soffitto di una Grotta e atterri su un mucchio di terra che attutisce la tua caduta. Ti alzi e una volta che ti sei abituato all'oscurità del luogo, noti che l'apertura da cui sei precipitato è fuori portata e le maniglie sulla parete che il tuo compagno deve aver usato per andarsene non sono in condizioni tali da poter essere usate. Il tuo sconforto per non poter tornare indietro diventa panico quando senti un tintinnio familiare di ossa ... molto vicino a te.



Posiziona la Tessera c6 sul piano di gioco separata dalle altre e colloca il tuo Personaggio sulla freccia verde. Non puoi tornare alla cripta da questo punto. Durante l'Esplorazione dei sotterranei pesca i Segnalini Tessera dalla riserva di Segnalini Grotta.

A causa dell'oscurità, un Personaggio in una Tessera Grotta non potrà Corriere e la difficoltà del Tiro per Cercare sarà ☉ 5. Inoltre, tutti gli Attacchi a Distanza avranno una penalità di -1 al Tiro. Annota il Codice di questa SN nel caso avessi bisogno di consultarla successivamente.

• 091 •

Questa porta conduce alla zona portuale. Diversi marinai, scaricatori e facchini sono in fila lì davanti. Da una guardiola un paio di soldati li controllano uno ad uno e decidono chi far passare. Noti che chi viene lasciato passare mostra un foglio. Se vuoi accedere al Molo devi ottenere uno di questi permessi.

Se i Personaggi hanno gli Obiettivi 3 e 4 possono aprire la porta contrassegnata con una ✕ e arrivare alla nave. Quando tutti i Personaggi hanno lasciato la Tessera attraverso questa porta, leggi la SN 137. Se non hanno raggiunto entrambi gli Obiettivi, continua a leggere.

Non avete tutto ciò che vi serve per recuperare la nave, quindi ti allontani con discrezione. Tornerai più tardi.

• 092 •

Rovistando tra le scartoffie di questo ufficio, trovi un registro in cui vengono riportati gli oggetti sequestrati dai soldati. Secondo questo libro, Capitan Jones portava con sé solamente una spada, che è appesa al muro della sala da pranzo, e un anello, custodito dall'Ufficiale in carica, il Capitano Thomas Sawyer.

Otteni l'Obiettivo 2.

• 093 •

Mentre vi affrettate a mettervi ai remi, la spiaggia dietro di voi inizia a riempirsi di soldati. Suoni di spari e schizzi circondano la vostra barca ma presto sarete lontano dalla portata dei moschetti. Ridendo a crepapelle, prendete in giro i Nemici che vi lasciate alle spalle e, lanciando uno sguardo fugace al Diario del vostro Capitano caduto, giurate che vendicherete la sua memoria.

Il Personaggio con il maggior numero di Punti Prestigio ▶ è nominato Capitano dell'equipaggio. Un eventuale pareggio, verrà risolto con un Tiro Contrapposto di ★. Consulta la Tabella Esito.

In modalità solitario, il Personaggio otterrà il Capitanato se scappa dall'isola con il Diario del Capitano.

• 094 •

Le tue mani afferrano avidamente un enorme rubino incastonato in un'effigie di pietra. Con l'aiuto del tuo coltello, il gioiello trova presto una nuova sistemazione nella tua borsa. Improvvisamente, una scossa fa tremare la stanza.

Otteni l'Obiettivo 4. Se i Personaggi hanno ottenuto anche l'Obiettivo 3 leggi la SN 097.

• 095 •

All'interno della stanza spicca, in posizione di rilievo, un altare, sul quale è appoggiato uno strano oggetto. Diresti che è di fattura europea visto che è completamente fuori luogo rispetto a ciò che si trova nel resto della stanza. È una bussola di alta qualità, fatta di materiali resistenti, abbastanza piccola da poter essere trasportata. Quando la giri, trovi un'iscrizione: "A mio fratello Cristoforo, che questo dono ti aiuti a trovare sempre la strada di casa." - Bartolomeo. Questa dedica conferma che questa è la leggendaria Bussola di Colombo di cui ti aveva parlato Paolo Miras. Mentre la prendi tra le mani, ti chiedi quale scherzo del destino abbia fatto finire in questo posto un tale tesoro. Comunque sia, è evidente che anche i nativi devono tenerla in grande considerazione, visto che la conservavano in un luogo sacro. Speri che questo oggetto renda giustizia alla leggenda che lo accompagna.

Otteni l' Oggetto Leggendaro "La bussola di Colombo".

• 096 •

Una volta caduto l'ultimo Giubba Rossa, corri verso il tuo compagno ferito, ma è troppo tardi. Basta uno sguardo alle sue ferite per capire che ha le ore contate. Ti inginocchi accanto a lui e gli stringi la mano, sperando di confortarlo nei suoi ultimi momenti di vita. Ti guarda con

gli occhi annebbiati e, riconoscendoti, stravolto dal dolore, si sforza di dirti qualcosa. Avvicini l'orecchio alla sua bocca per sentire la voce debole che gli esce dalla gola:

Ci hanno traditi ... quei bastardi hanno ucciso tutti, ma non avranno il nostro tesoro, Lupo Jones ha portato il suo segreto nella tomba...

Dopo un rigurgito di sangue che inonda le sue labbra, il suo corpo rimane inerte. La notizia della dipartita di Capitan Jones ti rattrista; giurando vendetta, riprendi il tuo cammino.

Il Personaggio che ha eliminato l'ultimo Giubba Rossa ottiene l'Obiettivo 1.

• 097 •

All'improvviso, le luci del tempio si affievoliscono e una voce dall'oltretomba riecheggia sulle pareti: "Chi osa disturbare il mio sonno? Chi osa entrare nel luogo di riposo di Oggun, l'emissario di Yemayá? I miei servi esaudirono la mia volontà e affondarono quelle navi per compiere la vendetta della nostra Regina, ma per questo oltraggio dovrò punirvi con le mie stesse mani".

Aggiungi il ST t2 alla riserva dei ST Tempio. Aumenta la difficoltà a 3.

• 098 •

Mentre salite le scale che portano al ponte principale della nave, la voce di Oggun riecheggia nella notte: "Non importa dove vi nasconderete, io vi troverò. La mia maledizione vi perseguiterà e vi seguirà fino all'inferno."

Consulta la Tabella Esito.

• 099 •

Tagliate con l'ascia un po' di legna e con la lampada ad olio riuscite ad accendere il fuoco. Consapevoli del lento ma costante avanzare della lava dietro di voi, svuotate senza esitare le bottiglie di rum sul fuoco e aggiungete ancora legna e rami verdi, sperando di creare molto fumo. Quando la legna inizia ad ardere intensamente, utilizzate i vostri vestiti per lanciare alcuni segnali di fumo. Dopo quella che sembra un'eternità, la nave risponde ai vostri segnali con un colpo di cannone e, nel giro di poco tempo, sei uomini a bordo di una scialuppa di medie dimensioni vi soccorrono e portano via dall'isola. Mentre andate verso la nave, vi voltate a guardare l'isola, inghiottita dalle fiamme, in balia della furia della natura. Alcuni dei nativi stanno fuggendo dall'isola a bordo di canoe improvvisate. Altri attendono il loro destino prostrati a terra, con i volti nella sabbia, in segno di adorazione. I Caraibi sono un posto sorprendente ma al contempo spaventoso.

Il Personaggio che, in questa Avventura, ha accumulato più ▶ è nominato Capitano. Quindi il Capitano continua a leggere.

Dopo alcuni giorni di navigazione tranquilla, ti rendi conto che la situazione non è delle più felici, anche se la dea bendata ti ha dato una seconda possibilità. Stai soppesando le varie opzioni che ti si prospettano da quando sei salito a bordo. Hai valutato il tipo di equipaggio che vi ha salvato la vita e hai capito che, a parte il loro innegabile valore come marinai, non sarebbero in grado di rispondere ad un'aggressione fulminea. Ma d'altra parte, ti hanno salvato la vita... Questi pensieri ti tengono impegnato per la maggior parte del tempo. Saresti davvero così spregevole da pugnarli alla schiena?

Se decidi di ammutinarti e prendere la nave con la forza leggi la SN 044.

Se decidi di aspettare e sperare in una soluzione migliore, una volta che sarete nuovamente sulla terraferma, leggi la SN 055.

• 100 •

Sposti dei mobili e ti sporgi per guardare dietro di essi. All'improvviso, senti un colpo alla testa. Quando ti giri per identificare l'aggressore, ti sorprendi nel trovarti davanti un bambino di sette anni che, uscito dal nascondiglio, ti guarda con aria di sfida mentre ti punta contro la fionda. La sua faccia triste è una versione ringiovanita di Franky Sands: si tratta di Luan. "Non ho paura di te, Pirata, mio zio mi ha messo in guardia da persone come te. Qui non c'è nulla che tu possa prendere. Ti è andata male!"...

Subisci una **6**. Fai un Tiro di **6** per convincerlo che sei un amico e aggiungi +3 al Tiro se Violette è con te. Se fallisci, perdi l'intero turno per vincere la sua diffidenza. Se hai successo, il bambino si unisce a te immediatamente.

Otteni l'Obiettivo 2. Posizionalo sulla Croce. Si muove prima o dopo il turno del Personaggio che lo controlla, ha 5 **5** e può effettuare un Attacco **5** con la sua fionda (**5**1, 1 **6**, gittata 2). Se il Personaggio che lo controlla finisce **6**, Luan non potrà eseguire alcuna azione finché un Personaggio non si posizionerà in una casella adiacente e ne assumerà il controllo.

• 101 •

Arrivate al quartiere residenziale del villaggio. I rumori rassicuranti di una cittadina prospera riempiono l'aria: un mercante che sbraita offrendo i suoi prodotti, il veloce parlottare di donne che tornano dal mercato, le campane della chiesa che chiamano a messa, il rumore di un catino che hanno appena gettato dalla finestra ... Nonostante le paure di Franky Sands, sembra che la città sia calma e che siate arrivati in tempo per evitare la vendetta della Dea. Dovrete perlustrare le case alla ricerca dei suoi figli, Violette e Luan.

Prendete i ST Grotta e distribuiteli casualmente sopra le **5**. I Personaggi che effettueranno un'azione "Cercare" con successo in quelle stanze potranno prendere quel Segnalino e rivelarlo.

• 102 •

La prima cosa che si nota di questa stanza è che non c'è traccia del passare del tempo. Non c'è polvere, non ci sono ragnatele o pietre erose dal tempo. E' come se fosse stata costruita di recente. Sulle pareti le torce crepitano luminose illuminando gli arazzi appesi e gli affreschi dipinti. Una tomba vuota domina la stanza, con il suo defunto occupante tranquillamente seduto su una specie di trono scolpito in pietra. I suoi servi sono in piedi su entrambi i lati e vi guardano silenziosamente dal momento in cui siete entrati nella stanza. Il corpo intatto di Oggun è ricoperto di bende e gioielli. All'improvviso si rivolge verso di te con occhi che emanano un impressionante bagliore scarlatto: "Povero mortale! Una volta che avrò finito con te, le creature del mare banchetteranno con il tuo corpo e la tua anima sarà mandata a servire l'Olandese Volante ..."

La Mummia è Oggun, l'emissario di Yemayá. Indipendentemente dal numero di Personaggi in gioco, usa i valori per 1 - 3 Personaggi indicati sulla sua carta Nemico (Mummia). Quando Oggun è stato sconfitto leggi la SN 064.

• 103 •

La leva sembra incastrata ma continuando a tirare e aiutandoti con una serie di calci e imprecazioni riesci finalmente a muoverla. Dopo qualche secondo, parte del muro vicino alla leva comincia a muoversi grazie ad alcuni binari nascosti rivelando una nicchia polverosa.

Pesca una carta dal Mazzo Ricerca. Se è una carta con un effetto negativo rimettila nel mazzo e pescane un'altra.

• 104 •

Mentre ti fai strada attraverso il sottobosco trovi una sporgenza rocciosa che sovrasta un impressionante fiume di lava che scorre lentamente a diversi metri sotto i tuoi piedi. Il gorgoglio della roccia fusa risuona con monotonia ritmica e il calore che sale dal canyon rende l'aria quasi irrespirabile. Vicino al bordo del precipizio c'è un intricato simbolo disegnato sul terreno. Sembra risplendere di un colore rossastro che non sai se attribuire al bagliore della lava o ad una qualche ragione di tipo esoterico.

Improvvisamente, una freccia rimbalza contro la pietra proprio accanto a te e due Cannibali, vestiti con indumenti cerimoniali e con il volto dipinto, lanciano grida minacciose prima di attaccarti.

Ogni volta che un personaggio viene posizionato sulla **5**, simbolo disegnato sul terreno, tira un dado. Con un risultato di 1-2, leggi la SN 105. Con un risultato di 3-6, leggi la SN 146.

• 105 •

Calpesti il simbolo e la sua luminosità aumenta intensamente. Il calore nella zona sembra addensarsi intorno a te. La tua pelle inizia a fumare e temi di bruciare come una torcia. Ti si annebbia la vista, l'aria non riesce più a raggiungere i polmoni e le gambe ti cedono. Prima però che le ginocchia raggiungano il suolo, il calore svanisce improvvisamente, lasciandoti esausto e nauseato come un marinaio che ha passato troppe ore al sole.

Subisci una **6**. Annota sul tuo Foglio di Salvataggio che sei stato purificato dal Calore del Fuoco Profondo. Non puoi utilizzare nuovamente il simbolo.

• 106 •

Senti la Pistola di Davy Jones ricevere energia dalla tua anima per poi farla confluire in un solo colpo. Affidandoti alla provvidenza, miri nuovamente all'araldo di Yemayá e questa volta colpisci esattamente dove una volta c'era il suo cuore pulsante. Per uno, due, eterni secondi, rimanete tutti immobili, temendo che la Pistola non sia efficace, ma il suo grido rauco dissipa ogni dubbio. Una luce bianca nasce e cresce dalla sua nuova ferita ed un fiume di energia fuoriesce da essa come l'acqua da una stiva danneggiata. Il corpo un tempo immortale crolla a terra e questa volta rimane lì, senza magia di alcun tipo. Lo spirito empio di Oggun, che una volta lo animava, si alza debolmente dai suoi resti e, svanendo rapidamente in un turbinio invisibile, lancia le sue ultime parole: "Avete sconfitto me, ma non la Mia Signora, e giuro sull'Inferno che mi vendicherà. Sento già la sua rabbia. Ah ah ah ... morirete su quest'isola, non riuscirete a fuggire ... Ave Yemayá, Dea del mare!". Mentre l'eco della sua voce risuona ancora, l'isola inizia a tremare e il terreno ad incrinarsi. Cercate di mantenere l'equilibrio e non cadere.

Realizzi l'Obiettivo 5. Non potete correre per tutto il resto dell'Avventura. Posiziona il Segnalino **5** sulla casella 10 del Tabellone Avventura. Crea una riserva con tutti i ST rivelati, eccetto l'i7. In Ogni Fase Evento avanza di una casella il Segnalino **5** sul Tabellone e lancia un dado. Pesca (dalla riserva appena creata) un numero di ST pari al risultato del dado: le Tessere a cui si riferiscono saranno inaccessibili durante quel turno (metti il Segnalino sulla Tessera per indicarlo). Se c'è già un Personaggio in una di esse, deve eseguire un Tiro di **3** e subirà 1 **6** in caso di fallimento, per il terremoto. Se i Personaggi arrivano alla Tessera i7 prima che scada il tempo, leggi la SN 111.

• 107 •

Tra le varie merci amucchiate in questo magazzino, qualcosa sul pavimento cattura immediatamente la tua attenzione. Sposti alcune casse e liberi un'area abbastanza ampia da rivelare una botola di legno. Tiri la maniglia di ferro per aprirla. Una scala di legno conduce verso l'ignoto.

Un Personaggio posizionandosi sulla **5** può spendere 1 **5** per scendere dalla scala.

La prima volta che un Personaggio scende nella botola, deve leggere la SN 145.

• 108 •

La forma spirituale di Oggun, ombra perlacea dagli occhi che brillano del colore dell'inferno, emerge dal terreno e si dirige verso di te. Quando ti attraversa, vieni colto da una sensazione nauseabonda, come se qualcosa di morto e puzzolente invadesse il tuo essere. Il tuo corpo trema quando senti Oggun farsi strada nella tua mente, saccheggiare i tuoi ricordi, cercando di farti soccombere alla sua follia.

I Personaggi colpiti devono ottenere un successo in un Tiro di **5** o subiscono 1 **6**.

• 109 •

Nel bel mezzo del salto, allunghi un braccio. Nonostante le piume svolazzino circolarmente, riesci ad afferrarle in pieno volo prima di atterrare dall'altra parte del burrone. Una volta al sicuro, esami attentamente il tuo bottino: grandi piume che non appartengono a nessuna creatura che conosci. Sono ricoperte da tutti i colori dell'arcobaleno e presentano disegni aggraziati e sinuosi che ti ricordano il vento che soffia dolcemente sul ponte di una nave.

Ottieni l'Obiettivo 3.

• 110 •

Il Capitano ha inviato uno dei nostri in avanscoperta per tastare il terreno e pianificare il salvataggio di Paolo Miras. Grazie alle informazioni fornite sappiamo che questa piccola città commerciale è dominata da funzionari corrotti e soldati disposti ad essere corrotti. In queste circostanze era stato facile per Paolo passare inosservato per un bel po' di tempo; almeno fino a quando un recente cambiamento nell'amministrazione cittadina ha fatto saltare la sua copertura e i suoi protettori lo hanno consegnato per evitare di essere impiccati. In questo momento, Paolo è imprigionato nel Forte della Marina, un luogo praticamente inespugnabile. Fortunatamente, un membro del nostro equipaggio è riuscito a fuggire da tempo da quella prigione, scoprendo un tunnel che attraversa il sottosuolo del villaggio portando alla cripta di una vecchia chiesa abbandonata. Potremmo inoltre ispezionare la Casa di Paolo e, con un po' di fortuna, trovare la sua porzione di mappa in modo da risolvere i nostri problemi.

• 111 •

Da quando siamo usciti vivi dall'Isola delle Anime Perdute, le acque dei Caraibi sono tornate alla loro solita calma e tranquillità. A poco a poco, siamo tornati alla vita di sempre, fatta di saccheggi e bevute. Nessuno parla di quella voce dell'oltretomba che ci ha maledetti e risuona ancora nelle nostre teste quando la fatica si fa sentire. Nessuno parla delle ombre che escono dalle pozzanghere o dalle grida di un matto. Non c'è voce sul ponte o nel porto che abbia il coraggio di narrare di quei lunghi giorni. Ma non passa una sola luna, senza sentire pronunciare il nome "Oggün" da qualche Pirata affogato negli incubi o senza che qualcuno distolga lo sguardo spaventato osservando l'iridescenza riflessa dal mare. Perché, anche se nessuno osa parlarne, anche se le ferite sono guarite, sappiamo che la minaccia profetizzata dall'araldo potrebbe presentarsi in qualsiasi momento. Ma questa volta, quando succederà, saremo preparati ad affrontarla.

Controlla la Tabella Esito.



• 112 •

Osservando alcuni dei trofei che la Marina espone in questa stanza, riconosci una spada di fattura spagnola. Quando la stacchi dalla parete, confermi i tuoi sospetti realizzando che è la spada ornamentale che decorava la cabina del vostro Capitano. Osservandola attentamente, noti un'iscrizione lungo una scanalatura vicino all'elsa: "Fardelejo". Con un piccolo sforzo, ti ricordi di aver sentito Lupo Jones parlare di un certo compagno con cui salpava da giovane prima di avere il suo equipaggio. Deve ritenerlo una persona importante, se tra le sue ultime cose c'era questa spada.

Ottieni l'Obiettivo 4.


• 113 •

Senti dei rumori che fanno pensare ad una rissa davanti a te e facendoti largo tra la vegetazione vedi un uomo vestito con i resti di quello che un tempo era un sontuoso abito che affronta con coraggio un paio di infernali creature. Con un brivido, ti rendi conto che si tratta di Mordistivali, esseri simili a polipi delle dimensioni di un mastino, i cui tentacoli sono stati dotati di tremende fauci da un potere demoniaco. Più di un navigatore ha perso una parte del corpo a causa della loro voracità perché queste creature di Yemayá divorano tutto ciò che si trova alla loro portata.


Quando tutti i Nemici di questa Tessera sono stati eliminati, un Personaggio può parlare con l'uomo mettendosi in una casella adiacente alla  e spendendo 1 . Leggerà quindi la SN 071.

• 114 •

Sopra la porta c'è un'insegna con scritto "Compagnia Britannica delle Indie Occidentali", impresa qualificata per commerciare merci esotiche tra questa parte del mondo e la Gran Bretagna.

Se vuoi, puoi lasciare la porta chiusa e recuperare il  speso per aprirla. In caso contrario, continua a leggere.

Siete nel bel mezzo di un'evasione e probabilmente non è il momento migliore per mettersi a cercare tesori, ma questo posto ne è pieno. Inoltre, qualche moneta potrebbero tornare utile per rendere qualcuno più malleabile e rendere meno tortuoso il vostro cammino verso la libertà. Dopotutto, moneta canta. Ti precipiti nell'edificio, cercando di eliminare rapidamente le guardie.

Se un Personaggio effettua con successo un'azione "Cercare" nella stanza con la  legge la SN 034.




• 115 •

Facendo attenzione a non appoggiare i piedi su rocce instabili, scendi lungo una delle pareti laterali. Con un movimento agile, usi parte dei tuoi vestiti per proteggere il braccio dal calore e rapidamente afferra una pietra, ritornando senza indugio sulla sporgenza. Una volta risalito, coperto di sudore, contempi il tuo bottino. Quasi sferica, la pietra nera è ricoperta da scanalature incandescenti che formano intricate disegni che ricordano il fuoco e la forza interiore della natura. Le sue linee infuocate sembrano palpitare al ritmo del tuo cuore. Dopo alcuni secondi, la pietra si raffredda abbastanza per riporla in sicurezza nella borsa.

Ottieni l'Obiettivo 4.

• 116 •


Mentre ispezioni la stanza, inciampi sul tappeto sollevandone un'estremità. Abbassi lo sguardo e scopri che qualcuno stava cercando di nascondere una piccola botola tra le tavole del pavimento. Sposti completamente il tappeto e ti rendi conto che le piccole dimensioni della botola possono nascondere solo qualcosa di valore.

Qualsiasi Personaggio adiacente al Segnalino può spendere 2  per fare un Tiro di  4 o  5. Se ha successo, leggi la SN 139.

• 117 •

Sei appena arrivato e ti stai già asciugando il sudore dalla fronte per vedere meglio il sentiero che si addentra nell'isola.

Aguzzi la vista alla ricerca di potenziali pericoli quando all'improvviso senti un'esplosione seguita da un forte rombo che proviene dall'interno della giungla. Fai un passo per metterti in una posizione migliore quando ti si gela il sangue sentendo lo schiocco di una corda sotto i tuoi piedi ...

Quando un Personaggio Esplora una nuova Tessera Isola, deve tirare un dado e consultare la Tabella Trappole. Dopo aver identificato la tipologia di Trappola, puoi provare ad evitarla spendendo 1  e superando il Tiro indicato. Altrimenti, subirai gli effetti della Trappola.

Dopo aver risolto l'effetto di una Trappola, se la Tessera ha una SN, leggila.

• 118 •

Contempi in silenzio i resti del defunto Capitan Jones, prendendoti un momento di raccoglimento per onorare la sua memoria. Ispirato dalle parole del suo Diario, "sarà parte di me fino a quando non mi trasformerò in polvere...", scopri che l'astuto lupo di mare aveva nascosto la sua parte della mappa sotto forma di tatuaggio sulla pianta del piede sinistro. Usando un coltello, rimuovi la pelle con cura portandoti via il frammento di mappa.

Ottieni l'Obiettivo 5.

• 119 •

Paolo contempla la sua stanza messa a soqquadro con sguardo cupo. Stringendo i pugni fino a farsi sbiancare le nocche, mormorando una maledizione, fa un paio di passi decisi verso la testiera del suo letto in frantumi. Osservandolo, noti che manipola qualcosa e poi senti il clic di uno scompartimento nascosto che si è aperto su uno dei bordi della testiera. L'astuto mercante rimuove dal suo interno uno strano cristallo che si precipita a consegnarti con una raccomandazione: "Tieni questo cristallo e assicurati di mantenerlo intatto fino a quando non raggiungeremo la tua nave: solo allora svelerò il segreto che custodisce."

Otteni l'Obiettivo 5. Tutti i Personaggi devono tornare alla zona iniziale con gli Obiettivi 3 e 5 per completare l'avventura. Quando succede, leggi la SN 066.

• 120 •

Cerchi di capire cosa ci sia intorno al buco quando ti accorgi della presenza di qualcosa al suo interno. Lentamente e con delicatezza lo estrai, desideroso di sapere di cosa si tratta.

Pesca una carta dal Mazzo Ricerca. Se è una carta con un effetto negativo rimettila nel mazzo e pescane un'altra.

• 121 •

Grazie alle indicazioni che hai, non appena vedi questa dimora costruita con uno stile marcatamente latino, la riconosci come la residenza dove si nascondeva Paolo Miras. Sbirciando dentro, vedi che uno dei cancelli che separa il cortile dal resto delle stanze è stato aperto violentemente e all'interno della casa senti il rumore provocato da alcuni soldati che approfittano dell'assenza del proprietario per rovistare alla ricerca di qualcosa di valore. Ti fermi un secondo per decidere se andartene o entrare a cercare la mappa, quando uno dei Giubba Rossa ti vede e dà l'allarme.

Se un Personaggio con l'Obiettivo 3 è nella stanza (B) e non ci sono Nemici, il Giocatore che lo controlla leggerà immediatamente la SN 119.

Se l'Obiettivo 3 non si trova nella stanza (B), il Giocatore che esegue un'azione Cercare con successo nella stanza (B) leggerà la SN 072.

• 122 •

Sembra che questa sia l'unica Taverna nel villaggio. Dall'entrata vedi chi sembra essere il proprietario del locale, che interrompe la pulizia del bancone per fissarti. Alla tua destra, collassato su uno dei tavoli, un uomo sbronzo abbraccia una brocca e in fondo, di certo causando scandalo, vedi tre Giubba Rossa e un Ufficiale che bevono vino allegramente. Tuttavia, quando notano la tua presenza, interrompono la loro festa e si preparano ad attaccarti. Il locandiere, allarmato, vi supplica tutti: "Niente armi, uscite in strada vi prego! Non distruggetemi la Taverna!"

Se sconfiggi i Giubba Rossa senza aver effettuato un singolo Tiro di Combattimento all'interno della Taverna, leggi la SN 148 purché un Personaggio sia dentro alla Taverna.

Se sconfiggi i Giubba Rossa ed è stato fatto almeno un Tiro di Combattimento all'interno della taverna, leggi la SN 004 se un Personaggio è dentro la Taverna.

• 123 •

Quando vedi alcuni segni di trascinarsi a terra, ti rendi conto che una libreria è stata mossa per nascondere una porticina. Temi di conoscere il motivo per cui il Pastore ha nascosto quell'ingresso, ma non c'è altra scelta che entrare nella tana del leone. Quando varchi l'uscio e vedi il modesto Cimitero dall'altra parte, un odore insopportabile ti agita le viscere. La sua origine deve essere un mucchio di cadaveri tra i quali si distingue quello di Capitan Jones. Non sarà facile raggiungerlo: quattro Scheletri si fanno strada dalle tombe in fondo al cimitero e si preparano ad attaccare.

Posiziona una porta aperta nella stessa casella in cui si trova la lettera "E" e posiziona la tessera s2, come indica l'illustrazione.



Una volta sconfitti gli Scheletri, il Giocatore che eseguirà l'azione "Cercare" con successo nella Tessera s2, leggerà la SN 118.


• 124 •

Non appena ne hai la possibilità, mostri a Paolo il misterioso cristallo che hai trovato, nella speranza di ottenere una spiegazione sulla sua funzione. Il malandato mercante ti guarda incredulo e con un gesto nervoso ti chiede di darglielo. Mentre lo esamina a fondo, sussurra: "Pensavo di averlo nascosto per bene; per fortuna non lo avete danneggiato". Te lo restituisce con riluttanza, avvertendoti che sia il cristallo che voi dovete lasciare l'isola all'istante. In caso contrario, non sarà in grado di rivelarvi il segreto che custodisce all'interno.


Per completare l'avventura, tutti i Personaggi devono tornare alla zona iniziale con gli Obiettivi 3 e 5. Quando succede, continua a leggere la SN 066.

• 125 •

Dalla targa infissa vicino alla porta d'ingresso, questa villa appartiene a Robert Jenkins, mercante. Una persona che ha dedicato la propria vita al commercio e trasporto delle merci deve avere libero accesso ad ogni parte del Porto, compresa la banchina dove si trova la tua nave. D'altra parte, ti rendi conto che una villa così lussuosa sarà sicuramente ben protetta.

Se lo desideri, puoi lasciare la porta chiusa a chiave e recuperare il  speso per aprirla. In caso contrario, continua a leggere.

La porta si apre su un cortile in stile spagnolo e un soldato ti corre rapidamente incontro.

Tira un 1d6 e controlla la Tabella Nemici, posizionando i Nemici nel cortile e nel soggiorno. Se un Personaggio effettua con successo un'azione "Cercare" sulla  deve leggere la SN 142.

• 126 •

Tra i resti di una nave naufragata, un paio di Maledetti sembrano cercare qualcosa. Osservi affascinato il loro comportamento quasi umano e ti vengono in mente alcune leggende raccontate sull'origine di questi esseri. Tra queste, la più diffusa è quella che narra che i primi conquistatori subirono una maledizione per gli atti barbarici commessi durante la colonizzazione delle Indie Occidentali. Riflettendo fedelmente la loro ferocia e disumanità, alla fine divennero bestie guidate dalla violenza e depravazione. Tuttavia, il fascino svanisce presto quando i Maledetti notano la tua presenza urlando e ululando in un modo che gelerebbe il sangue a chiunque.

Il Giocatore che esegue un'azione "Cercare" con successo leggerà la SN 067

• 127 •

Franky Sands vi aiuta ad entrare nella barca e quando lo invitate ad unirvi a voi, ignora la mano che gli tendete per salire a bordo.

Rivolgendosi a tutto il gruppo, con un misto di tristezza e speranza in volto, vi dice: "Non posso venire con voi, sono vittima di una maledizione. La Dea Yemayá mi impedisce di lasciare l'isola, quindi ho deciso di aiutare a fuggire chiunque si trovi intrappolato qui. Ma tutto ha un prezzo, e temo che Yemayá me la farà pagare. Non temo la morte, ma credo che la Dea abbia trovato un modo per punire le mie azioni attraverso i miei figli. Vi prego di trovarli e metterli al sicuro." Infilare la mano nella sua camicia e tira fuori una piccola pergamena accuratamente piegata e ve la offre. "Prendete questo scritto e datelo al Capitano della Guardia: è mio fratello e si prende cura dei miei figli. Lui saprà cosa fare. Giurate sul vostro onore, giurate che mi aiuterete!"

Consulta la Tabella Esito.

• 128 •

Trovi una botola abilmente nascosta da lastre di pietra simili al pavimento della Grotta. Per come è stata progettata è impossibile usare una leva con cui forzarne l'apertura, ma quando ti chini per osservarla meglio, scopri una fessura che maschera il buco di una serratura. Prima di riuscire a rialzarti, senti il rumore ovattato di qualcosa di metallico sotto i tuoi piedi ...

Otteni l'Obiettivo 3. Il Personaggio con l'Obiettivo 4 può usarlo (1) per aprire la botola. Una volta aperta, qualsiasi Personaggio adiacente alla può spendere 1 per scendere o uscire attraverso la botola. Il Giocatore che controlla il Personaggio che attraverserà la botola per la prima volta, leggerà la SN 059.

• 129 •

La stanza di fronte a te è dominata da un enorme sarcofago, ornato di bassorilievi e gemme incastonate. L'immagine scolpita sul coperchio della bara rappresenta un guerriero addormentato, vestito con abiti cerimoniali da sacerdote e armato di strumenti da guerra. Ai suoi piedi, una pila di teschi umani fa da silenziosa testimonianza alla natura del luogo. Non appena entri diversi scheletri, probabilmente i resti dei primi europei che arrivarono sull'isola, si sollevano attorno a te, portando con sé le armi che indossavano al momento della morte. Ma invece di attaccarti, si posizionano attorno alla tomba e iniziano a colpire il coperchio della bara fino a quando la pietra non viene spezzata. Una mano coperta di bende si leva dall'interno e mentre il grottesco inquilino esce dal suo sepolcro di pietra, i ricordi delle vecchie storie sussurrate attorno al fuoco ti ritornano in mente. Ma nessuna storia ti aveva preparato alla visione di questo corpo rinsecchito, con la carne annerita e parti di antichi tatuaggi ancora visibili, denti che ricordano delle zanne e occhi ardenti di magia malvagia. Con una forza terrificante si libera dalla pietra che lo circonda, dai tessuti che lo ricoprono e dalla miriade di insetti che si sono annidati nel suo corpo per secoli.

Questa Mummia è il Guardiano. Alla fine del Turno dei Nemici, se la Mummia è ancora in vita, ogni Personaggio che si trova nella stessa Tessera deve superare un Tiro di 4 o subisce una. Una volta che la Mummia è stata sconfitta, leggi la SN 025.

• 130 •

Nella mano del morto trovi l'anello di Lupo Jones. Osservandolo attentamente scopri che ha qualcosa inciso internamente. L'iscrizione dice "Paolo Miras". Deve essere il nome di quel mercante sardo con il quale il tuo defunto Capitano fece i suoi affari più significativi. Ricordando le parole del Diario, avverti l'importanza di trovarlo al più presto.

Otteni l'Obiettivo 3. Questo Obiettivo non occupa spazio nell'inventario.

• 131 •

Una volta che le acque si sono calmate, guardi l'uomo che continua a dormire sul tavolo in fondo, questa volta con la testa ribaltata all'indietro, e distingui in lui l'inconfondibile veste che indossano i sacerdoti. Ti sorprendi quando lo vedi sussultare improvvisamente e borbottare: "No, non devo tornare, è un Inferno ... È la casa di Satana ...". Quando si accascia sulla sedia, scorgi una chiave che gli pende dal collo dall'aspetto robusto. Dovresti forse prenderla?

Un Personaggio adiacente alla può spendere 1 per prendere la chiave che rappresenta l'Obiettivo 1. Questo Obiettivo non occupa spazio nell'inventario.

• 132 •

Le campane hanno cominciato a suonare! L'aria si riempie delle voci degli Ufficiali che danno ordini. Sfortunatamente il tentativo di evasione è stato scoperto e presto la città sarà piena di soldati!

D'ora in poi tira 1d6 all'inizio di ogni Fase Eventi. Se il risultato è 1 o 2 posiziona due Giubba Rossa sulla della Tessera v4. Se non ci sono abbastanza Giubba Rossa disponibili il avanza di uno spazio.

• 133 •

L'imponenza delle mura di recinzione con la bandiera britannica che sventola sul portone principale indica senza dubbio che si tratta del Forte della Marina Reale. Sebbene sia sicuramente la strada più diretta per raggiungere la prigione di Paolo Miras, un assalto frontale contro il presidio di questo posto sarebbe decisamente un suicidio, e sebbene il vostro Equipaggio sia valoroso, non siete né così pazzi né così ubriachi da pensare di provarci. Vi ritirate silenziosamente, cercando di non attirare l'attenzione dei soldati che pattugliano le mura.

Non apri la porta e recuperi il che hai usato per cercare di aprirla.

• 134 •

Arraffi le chiavi che la guardia porta alla cintura e ti affretti a trovarne una con cui aprire la porta dell'unica cella occupata.

Apri la porta (E) e continua a leggere.

Dopo alcuni tentativi, trovi la chiave corretta e corri verso il prigioniero che è rimasto nella stessa posizione in cui lo hai trovato, indifferente alla colluttazione come se il mondo esterno non fosse più affar suo. Il suo occhio nero e le labbra gonfie testimoniano la brutalità dei suoi rapitori, ma non c'è tempo da perdere: lo scuoti leggermente con insistenza fino a quando non lo fai uscire dal suo letargo. Dopo alcuni battiti di ciglia, lentamente i suoi occhi si fissano su di te e, con qualche sforzo e aiuto da parte tua, si ricompone sorridendo nonostante il dolore: "Grazie per avermi salvato ... ma tu chi sei?" sussurra debolmente. Spieghi rapidamente chi sono i suoi salvatori e perché siete venuti in suo soccorso. E' evidente che la sua prigionia lo ha ridotto in cattive condizioni e non sarà in grado di aiutarti a farti strada, ma conserva ancora abbastanza forza per camminare e seguirti.

Otteni l'Obiettivo 3. Mettilo sopra la, rappresenta Paolo. Colloca il Personaggio che ha aperto la porta adiacente a lui. Questo Personaggio controllerà Paolo e dovrà muoverlo (5) prima o dopo il suo turno. Se il Personaggio finisce KO, qualsiasi altro Personaggio adiacente a Paolo lo controllerà, ottenendo l'Obiettivo. Continua a leggere.

Improvvisamente, una campana inizia a suonare nel Forte! In qualche modo, gli inglesi hanno notato la vostra presenza e hanno dato l'allarme. Vi conviene affrettarvi a tornare sulla nave prima che la città si riempia di Giubba Rossa. Scartando l'ipotesi di attraversare nuovamente il tunnel decidete di approfittare di questi primi attimi di subbuglio per cercare di raggiungere l'entrata del Forte. E poveri coloro che avranno coraggio di sbarrarvi la strada!

Aumenta la difficoltà di 1. Da questo momento, durante la Fase Eventi lancia un dado, se ottieni 1 o 2 avanza di una casella il Segnalino Bandiera Pirata sul Tabellone Avventura. Se hai l'Obiettivo 5, leggi MN 124.

• 135 •

Mentre ti avvicini alla pesante porta noti l'aspetto minaccioso di questa Chiesa. I deboli raggi di sole che filtrano dal cielo coperto sembrano evitare la casa di Dio e il gracchiare dei corvi che ti osservano dal tetto ti provoca un inquietante senso di fatalità. Ti senti quasi sollevato nel vedere che l'ingresso è chiuso. Sulla porta leggi una nota con un semplice messaggio: "Sono andato alla Taverna per il vino".

Se hai l'Obiettivo 1, continua a leggere la SN 023. Altrimenti, non apri la porta e recuperi il che hai usato per provare ad aprirla.

• 136 •

Seduto sul pavimento, un Maledetto sta giocherellando con una lampada ad olio. Sembra un po' ammaccata ma per voi è comunque estremamente preziosa. Decidi quindi di assalire la creatura prima che rompa la lampada.

Quando un Personaggio Depreda il Segnalino Nemico Sconfitto del Maledetto, continua a leggere.

Anche nella morte, la creatura tiene saldamente il suo prezioso tesoro. Con un po' di fatica riesci finalmente a togliere la lampada dalle sue mani fredde. Dopo averla esaminata, fai un sospiro di sollievo: nonostante tutte le ammaccature, sembra funzionante. Ha anche un po' di olio al suo interno! Un vero colpo di fortuna, data la situazione.

Il Personaggio che ha Depredato il Maledetto ottiene l'Obiettivo 4. Se i Personaggi hanno ottenuto tutti i 4 Obiettivi, leggi la SN 005.

• 137 •

Raggiunto il Porto incontrate il nuovo equipaggio e cercate la vostra nave. La trovi proprio alla fine del Molo. Le vele sembrano nuove e lo scafo è stato riparato. A quanto pare, sembra che il Governatore alla fine abbia deciso di tenerla. Con un ghigno stampato sul volto correte a riprendervela. I pochi soldati ancora di stanza vengono facilmente resi innocui dal vostro equipaggio. Quando nella guarnigione si accorgono della vostra fuga e allertano le guardie in città, la vostra imbarcazione sta già rapidamente navigando verso il mare aperto. Si sentono dei colpi di cannone provenire dal Molo ma siete ormai fuori portata: vi state già avvicinando all'imboccatura del porto... troppo tardi ormai! Una delle navi della Marina Britannica prova ad inseguirvi, ma ve la lasciate velocemente alle spalle. Tu e il tuo nuovo equipaggio iniziate a gridare di gioia e festeggiare mentre fate nuovamente rotta verso l'Isola di Tortuga.

Consulta la Tabella Esito.

• 138 •

Con soddisfazione afferi il cinturone e lo indossi. Poi esami le armi e ti assicuri che siano pronte per il combattimento. Rispetto alle tue, la qualità non è granché ma è quello che ci si aspetta da un esercito che deve rifornire centinaia di soldati. Nonostante tutto ti senti più sicuro ad averle con te. Ora non sei un semplice prigioniero indifeso ma un nemico da non sottovalutare.

Ottieni l'Obiettivo 1, una carta Spada e una carta Pistola (carica).

• 139 •

Riesci ad aprire la botola senza troppi sforzi. Scopri una piccola borsa sgualcita, che non sembra essere il miglior involucre per conservare qualcosa di prezioso. Frughi nella borsa sfiduciato, afferrando con la mano l'unico oggetto che contiene. È un cappello un po' vecchio stile che non sembra avere niente di speciale, fino a quando non noti una scritta cucita al suo interno, "DRAKE". Questo vecchio cappello apparteneva al leggendario Pirata? Mettendoti il cappello con una certa grazia, inizi a sentire un effetto rinvigorente che attraversa tutto il tuo corpo... **Ottieni l'Oggetto Leggendario "Il Cappello di Drake".**

• 140 •

Quando vi avvicinate alla spiaggia, notate che c'è qualcosa che non va. Non c'è traccia degli uomini del capitano Alexander, anche se le loro barche sono ormeggiate vicino a voi e incustodite. Spingendo la vostra barca verso l'interno, vicino a quella dei soldati, trovate un uomo seduto sulla sabbia, con la schiena contro uno scafo. È il capitano stesso, che tiene ancora strette a sé la pistola scarica e la spada spezzata. Il sangue scorre abbondantemente dalle sue ferite, formando una grande pozza che allargandosi tinge di rosso la sabbia attorno a lui. Nonostante le sue condizioni, con un ultimo guizzo di vitalità vi dice: "Questo posto è un inferno. La nebbia ci circondava, non riuscivamo a vedere nulla! E quelle creature... Uscivano dall'oscurità. Una maledizione ha trasformato tutti gli abitanti del villaggio in demoni. Quando siamo arrivati lì nessuno era vivo. Ho cercato di resistere fino al vostro arrivo per

chiedervi un favore. Promettetemi che farete uscire i miei uomini da questo incubo... Giurate sulla vostra vita che esaudirete le mie ultime volontà... giuratelo!"

Nuovo obiettivo: Trovare tutti i Giubba Rossa e salvarli.

• 141 •

Lotti per un po' con la leva ma alla fine riesci ad abbassarla. Cominci a sentire una serie di scatti e suoni metallici intorno a te e un lieve tremore fa scendere della polvere dal soffitto.

Ottieni l'Obiettivo 1.

• 142 •

Frughi tra le scartoffie della scrivania finché non trovi ciò che stavi cercando: un salvacondotto che autorizza il possessore e chi lo accompagna a muoversi liberamente nell'area portuale, comprese banchine, cantieri navali e magazzini. Soddisfatto, prendi la lettera e te la infili sotto la camicia.

Ottieni l'Obiettivo 3. Questo Obiettivo non occupa alcun spazio nel tuo inventario. La difficoltà aumenta di 1. Se i Personaggi hanno gli Obiettivi 3 e 4 e la Tessera v4 è in gioco, leggi la SN 132.

• 143 •

Con le spalle appoggiate contro la pietra, Fardelejo si stringe un'enorme ferita all'addome che sanguina abbondantemente. Vedendoti, emette una risata stanca e discontinua: "Ha ha ... ah, vedo che i cuccioli di Lupo Jones mi hanno trovato ...". Si interrompe per un colpo di tosse sanguinolento e prosegue con fatica: "Prendete questa chiave e trovate il mio rifugio, è... vicino ma fate... attenzione...". Le forze gradualmente lo stanno abbandonando; prende fiato prima di continuare: "Questa ferita sembra davvero brutta e non penso che vedrò una nuova alba ... ma se questi schifosi assaggeranno un singolo pezzo della mia carne la Triste Mietitrice se li porterà via."

Dopo queste ultime parole, Fardelejo stappa una bottiglietta e ne beve il contenuto. In pochi secondi inizia ad avere convulsioni sputando schiuma dalla bocca e dopo un ultimo sussulto, il suo sguardo vitreo si fissa sull'infinito. Ad una sottile catena attorno al collo è appesa una piccola chiave...

Avanza il di una casella e ottieni l'Obiettivo 4. Questo Obiettivo non occupa spazio nell'inventario.

• 144 •

Quando finalmente riesci a far combaciare tutte le lastre, fai un passo indietro per vedere cosa rappresentano. Si definisce, davanti a te, la figura di una donna con un corpo di pesce che si erge su una conchiglia dove un'onda si infrange in una pioggia di schiuma. È sorprendente quanto il dipinto sia ben conservato considerando lo stato in cui si trovava. L'essere sembra tenere in mano una sfera luminosa somigliante ad una perla, così realistica da dare l'impressione di uscire dal disegno. Spinto da un misto di curiosità e avidità, tocchi la sua superficie e così facendo scopri che c'è davvero qualcosa che poggia sulla pietra. È un amuleto a forma di conchiglia, fatto di un metallo sconosciuto e appeso ad un filo d'oro. Sei sicuro che questo ciوندolo non fosse presente prima che iniziassi a muovere le lastre, ma anche che la sfera facesse parte del disegno. Lo interpreti come un regalo della capricciosa Dea del mare per aver ricostruito la sua immagine e in quanto tale sarebbe sciocco rifiutarlo. Con un brivido, indossi il ciوندolo con fare titubante, ma ti sorprendi nel sentire un rinnovato vigore appena il talismano tocca il tuo petto.

Ottieni l'Oggetto Leggendario "Amuleto di Yemayá".

• 145 •

La vecchia scala scricchiola sotto il tuo peso. Alla fine della discesa ti trovi in una Cantina buia. Sul pavimento ci sono molte scatole piene di bottiglie, piccole attrezzature per la distillazione e vetri rotti. L'odore di alcol riempie l'intera stanza. Tutto ad un tratto, qualcosa si muove in un angolo...



Metti a fianco alle altre Tessere, ma non collegata, la Tessera s3 e il tuo Personaggio sulla freccia verde. Un Personaggio può spendere 1 per tornare al magazzino. Dopo che tutti i Nemici su questa Tessera sono stati sconfitti, se un personaggio effettua un'azione "Cercare" con successo, continua a leggere.

Nelle prime cinque scatole che apri trovi solo bottiglie vuote. Sembra che il consumo di alcol del villaggio sia aumentato notevolmente negli ultimi giorni e la Cantina non sia stato in grado di soddisfare la domanda. Fortunatamente, dopo una lunga ricerca, riesci a trovare una bottiglia chiusa nascosta tra le altre.

Ogni Personaggio che effettua un'azione "Cercare" con successo guadagna 1 Carta Rum (massimo una per Personaggio).

• 146 •

Calpesti il simbolo e il suo splendore aumenta fino ad accecarti. La temperatura si alza rapidamente e improvvisamente il calore sembra concentrarsi sulle tue ferite, causandoti un forte dolore. In un batter d'occhio però bruciore e dolore scompaiono. Osservando il tuo corpo fumante, scopri che parte delle tue ferite sono state cauterizzate, anche se non hai toccato il fuoco.

Scarta una . Annota sul tuo Foglio di Salvataggio che sei stato purificato dal Calore del Fuoco Profondo. Non puoi utilizzare nuovamente il simbolo.

• 147 •

Questo opulento edificio è l'ufficio regionale della Compagnia Britannica delle Indie Occidentali. Per un attimo, ti passa per la testa l'idea di entrare, approfittando del fatto che le strade non sono molto frequentate, rubare tutte le cose di valore che ti capitano a tiro e sparire per sempre con il tuo bottino. Ma questa volta la promessa che hai fatto vale più di tutto l'oro delle Indie. Se facessi irruzione in questo luogo né il Capitano Alexander né i figli di Franky si fiderebbero mai di te. Sospirando, ti volti e ti allontani dall'edificio.

Questa porta non può essere aperta e recuperi il che hai usato per provare ad aprirla.

• 148 •

Anche se la sua voce trema ancora, il locandiere elogia il vostro senso dell'onore e con un certo timore vi offre un giro del suo miglior rum, sottolineando quanto i suoi affari stiano andando male. Nonostante l'eccellenza di questo superalcolico, è meglio non perdere troppo tempo qui.

Tutti i Pirati guadagnano 2 e recuperano 1 . Quindi, leggi la SN 131.

• 149 •

La stanza è riccamente decorata. Tra gli ornamenti, noti due statue, quasi identiche, poste l'una di fronte all'altra. Rappresentano due sirene: una ha pelle bianca e capelli dorati, l'altra pelle scura e capelli blu. Entrambe hanno le mani giunte, come se custodissero un segreto. Tra le loro mani c'è però uno spazio in cui potresti infilare la tua mano. Sarai abbastanza coraggioso?

Posiziona casualmente i ST s1 e s2 a faccia in giù sulle . Un Personaggio adiacente ad uno di essi può spendere 1 per rivelarlo. Se viene rivelato il ST s1 leggi la SN 041. Se viene rivelato il ST s2 leggi la SN 120.



Indice

1	Libro della Campagna	2
2	Campagna 1 ~ Le Ombre dei Caraibi	4
I	Il Segreto di Capitan Jones	4
II	Il Risveglio dell'Oscurità	6
III	L'Esilio	8
IV	Il cristallo Alchemico	10
V	L'Isola Maledetta	12
VI	Il Signore degli Esploratori	14
VII	Pirati d'Onore	16
VIII	L'Emissario di Yemayá	18
IX	Una Strana Alleanza	20
X	L'Ultima Canzone Pirata	22
3	Allegati (Scenari Speciali).....	24
I	Naufragio.....	27
II	Fuggendo dalla Morte.....	26
4	Sequenze Narrative	28

