

Skull Tales Tutorial
Voglio essere un Pirata !!!

La Fratellanza della Costa sta cercando Pirati per solcare i mari in cerca di avventure e fortuna. A tal fine, gli aspiranti Pirati sono stati convocati presso l'Isola dei Granchi dove dovranno sostenere una difficile prova. Ognuno dovrà dimostrare il suo valore davanti al Consiglio della Fratellanza.



Viaggio nessun viaggio

Tabellone Avventura
 Segnalino 🏴 sulla casella 10

Tessere Isola 18

- Nemici -


 Giubba Rossa


 Ufficiale

Nemico errante
Ufficiale



Preparazione:

- ◆ Posizionare le Tessere i7; i9; i2; i11; i14; i13
- ◆ Collocare i segnalini obiettivo M1, M2, M3, M4 e M5
- ◆ Posizionare 4 Giubba Rossa come mostrato nella foto. Crea una riserva di Segnalini per l'Esplorazione con: i1; i10; i15.
- ◆ Crea un mazzo di carte Oggetto con: 2 Carte Spada, 2 Carte Pistola, 2 Carte Ascia

- Obiettivo -

Accumulare la massima quantità di Prestigio e ritornare alla barca entro il tempo stabilito.

Obiettivi

Obiettivo 1 M6	Oggetto	10: 🏴
----------------	---------	-------

Regole Speciali :

- ◆ Non si pescano carte Evento.
- ◆ I Pirati iniziano senza Equipaggiamento. Possono eseguire un'azione **Raccogliere**, posizionandosi su una casella Obiettivo ed effettuare un Tiro di **Intelligenza 4**. Se ottengono un successo, possono pescare una carta dal mazzo di carte Oggetto. Fatto questo, scarta il Segnalino Obiettivo.
- ◆ L'azione **Esplorare** (i1; i10; i15) si potrà eseguire solo sulle caselle d'uscita della Tessera i13.
- ◆ Un Pirata che **Salterà** dall'altro lato sulla Tessera i10 e poi eseguirà un'azione **Raccogliere**, otterrà l'Obiettivo 1(M6). Quando si Esplora la Tessera i10 il vulcano **Erutta: fuggite!** In ogni Fase Eventi si dovrà tirare 1d6: con un risultato di 1 o 2 il 🏴 avanzerà di una casella.

Tabella Esito	
Ogni Pirata che ritorna sulla barca in tempo.	1 🏴 per ogni 2 🏴 ottenute
Ogni Pirata che non ritorna sulla barca in tempo.	Perde tutto il 🏴 accumulato

Tabella Nemici		
Tiro	1-3 Pirati	4-5 Pirati
6	1 Giubba Rossa 1 Ufficiale	2 Giubba Rossa 1 Ufficiale
3-5	2 Giubba Rossa	3 Giubba Rossa
1-2	1 Giubba Rossa	2 Giubba Rossa

Il Personaggio che avrà più Punti Prestigio 🏴 alla fine dell'Avventura, potrà scegliere uno dei seguenti bonus per iniziare la Campagna "Le Ombre dei Caraibi": 1 carta Intruglio / 1 carta Rum / possedere l'Iniziativa.