

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; i4; 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.