Fabio Groppo

# Un Memorabile Tesoro

STARTER KIT

# BLACK SKULL

## La Ciurma Perfetta

GdR

PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA
Copyright © 2025 Fabio Groppo

Autore - Fabio Groppo
Editing - Pamela Boiocchi, Michela Piazza e Stefania Bernardo
Impaginazione e Progettazione Grafica - Fabio Groppo
Illustrazioni - Pamela Boiocchi e Fabio Groppo
Consulenza Narrativa - Pamela Boiocchi e Michela Piazza

# SOMMARIO


Introduzione ..... 1
- Cosa ti serve per iniziare ..... 1
- Come si gioca ..... 1
- Chi è il Game Master? ..... 1
- Come decidere chi farà il Game Master? ..... 1
- QR-Help ..... 1
- E tu, che ruolo hai scelto? ..... 2

Parte comune per tutti i giocatori ..... 2
- Chi sei in questa storia? ..... 2
- Il tuo ruolo nella ciurma ..... 2
- Giocare un personaggio ..... 2
- Chi è Yemayá e perché sacrificarle dobloni? ..... 3
- Adesso tocca a voi ..... 3

La Ciurma della Esperanza ..... 4
- La scheda personaggio ..... 6
- La scheda nave ..... 7
- Una pausa prima di salpare ..... 7
- Da qui in poi: solo per il Game Master ..... 8
- Il tuo ruolo come Game Master ..... 8

Un Memorabile Tesoro ..... 11
- Come leggere le prossime pagine ..... 11
- Scena 1 - Navigando verso l'ignoto ..... 12
- Scena 2 - San Sebastián ..... 15
  - Blocco 1 - La Taverna Alta Marea ..... 15
  - Blocco 2 - L'irruzione ..... 18
  - Blocco 3 - Disimpegno - fine del combattimento ..... 26
- Scena 3 - La partenza da San Sebastián ..... 28
  - Blocco 1 - Carico della Santabarbara - Modalità semplificata ..... 28
  - Blocco 2 - Si pagano i Costi di mantenimento ..... 28
- Scena 4 - Il ritorno al presente ..... 29
  - Blocco 1 - Chiacchiere approfondite ..... 29
  - Blocco 2 - Le prove ..... 30
  - Blocco 3 - Ponte - il viaggio ..... 33
- Scena 5 - L'isola ..... 34
  - Blocco 1 - Avvistamento e sbarco ..... 34
  - Blocco 2 - Qualcosa sulla spiaggia ..... 35
  - Blocco 3 - Il dovere del Segaossa ..... 35
  - Blocco 5 - Il Crittogramma ..... 38
  - Blocco 6 - Organizzazione ..... 38
- Scena 6 - L'esplorazione ..... 40
  - Blocco 1 - Estemporaneo - Il destino di Oscar ..... 40

Blocco 2 - Nella foresta ..... 41
Blocco 3 - Una notte fuori ..... 42
Blocco 4 - La donna in bianco ..... 43
Blocco 5 - L'arco di pietra ..... 50
Blocco 6 - Cura delle ferite ..... 50
Scena 7 - L'enigma della cripta ..... 51
Blocco 1 - L'enigma ..... 51
Blocco 2 - La ricompensa ..... 53
Blocco 3 - Il ritorno alla Esperanza ..... 55
Scena 8 - Epilogo ..... 56
Blocco 1 - Il rientro ..... 56
Blocco 2 - Il combattimento navale ..... 57
Blocco 3 - Possibili sviluppi ..... 61
Blocco 4 - Abbordaggio ..... 62
Blocco 4a - Il Colpo di Scena ..... 65
Blocco 4b - La prova finale ..... 66
Blocco 5a - Finale A - Helena vince la prova ..... 66
Blocco 5b - Finale B - Helena perde la prova ..... 70
Blocco 5c - Finale alternativo ..... 73
Conclusioni ..... 94
L'autore ..... 95
Segui Black Skull sui social ..... 95

# Introduzione

Benvenuto nei mari di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, il gioco di ruolo che ti trasporta tra i flutti, le tempeste e i misteri delle **Maca Islands**, in un'epoca di pirati, segreti, superstizioni, magia e tradimenti.

Lo *Starter Kit - Un Memorabile Tesoro* **ti permetterà di vivere una vera avventura completa** anche se non hai comprato il manuale ufficiale, che trovi in vendita su Amazon.it.

## ACQUISTA IL MANUALE COMPLETO!

https://www.amazon.it/dp/B0FTF5V1N4

Se invece lo possiedi già, **puoi adattare questa storia al sistema di gioco ufficiale**.
Non dovrai leggere tutte le regole prima di poter giocare: saranno spiegate all'occorrenza *durante* il gioco.

## Cosa ti serve per iniziare

- Questo libretto con i file allegati.
- Una matita e una gomma per ogni giocatore.
- Una copia della *scheda personaggio* per ciascun giocatore (ce ne sono 4 già pronte più una da utilizzare nel caso il tuo gruppo fosse composto da 6 persone.)
- La *scheda nave*.
- Alcuni dadi a 10 facce (d10) o, in alternativa, una app gratuita (o un sito web) che ti permette di simulare il lancio dei dadi.

Puoi giocare l'avventura con i tuoi amici anche sul server Discord ufficiale di *Black Skull*, che trovi seguendo questo link in fondo a questa avventura.

Richiedi una stanza privata e gioca la tua avventura.

## Come si gioca

*Un Memorabile Tesoro* è pensato per cinque persone: **quattro giocatori, che interpreteranno i membri della ciurma, e una persona che guiderà la storia**.

Se siete in sei, niente paura: troverete gli aggiustamenti necessari per poterla affrontare ugualmente.

## Chi è il Game Master?

Il Game Master (o GM) è il narratore dell'avventura.

Non interpreta un personaggio, ma racconta ciò che accade nel mondo in cui è ambientata questa storia: le Maca Islands. Descrive le scene, il comportamento di alleati e nemici, le conseguenze delle scelte della ciurma... Guida le vicende, fa rispettare le regole, e aiuta i giocatori a vivere un'esperienza intensa e memorabile.

## Come decidere chi farà il Game Master?

Scegliete una persona che:

- si senta a suo agio nel raccontare una storia;
- abbia voglia di fare giocare gli altri, più che essere protagonista;
- sappia leggere ad alta voce con espressività;
- non abbia problemi a gestire qualche regola.

Non serve conoscere il gioco in anticipo. Lo *Starter Kit* **è pensato per accompagnare il Game Master passo dopo passo**, con sezioni pronte da leggere e spiegazioni inserite direttamente nell'avventura.

Tuttavia **potrebbe essere utile** - una volta scelto chi interpreterà questo ruolo - che il GM dia una scorsa *in anticipo* alle prossime pagine. In questo modo, potrà farsi un'idea generale della storia, evitando momenti di pausa dovuti alla lettura delle parti a lui riservate.

Naturalmente, nulla vieta di iniziare subito. In tal caso, sarà normale fermarsi ogni tanto per chiarire e imparare insieme a *giocare di ruolo*.

## QR-HELP

Ho inserito dei QR code all'interno di questo *Starter Kit* che rimandano a video in cui **ti spiego personalmente le regole da utilizzare in un determinato punto dell'avventura**. Sono un *di più* e non sei tenuto a vederli. Ma a volte è più facile guardare una spiegazione video piuttosto che perdersi in mille parole.

Prova il primo. Inquadralo e fai partire il video.

## INTRODUZIONE E AMBIENTAZIONE

https://youtu.be/K0axOA3SKg8

## E tu, che ruolo hai scelto?

Se hai deciso di interpretare uno dei personaggi della ciurma, prosegui e scopri cosa significa far parte di un equipaggio.

Questa parte è scritta per te.

Una nota importante: il sesso del personaggio non deve necessariamente corrispondere necessariamente a quello del giocatore che lo interpreta. In un GdR **è piuttosto comune - e perfettamente accettato - che un giocatore maschio interpreti un personaggio femminile, o viceversa**. L'importante è divertirsi nel vestire i panni di qualcun altro, senza limiti imposti dal genere.

**Se invece sei il Game Master, tra qualche pagina arriverà una sezione che dovrai leggere solo tu**.

Non saltare però la parte dedicata ai giocatori. Hai bisogno di sapere alcune caratteristiche dei personaggi che dovrai coordinare durante lo sviluppo della storia.

E non preoccuparti, **sarò con te passo dopo passo**: non dovrai imparare nulla a memoria.

Troverai sezioni già pronte per essere lette e tutte le regole spiegate al momento giusto.

# Parte comune per tutti i giocatori

## Chi sei in questa storia?

Fate tutti parte della ciurma della *Esperanza*, un piccolo *Sloop a un albero* che naviga tra le Maca Islands.

La vostra nave è veloce, affidabile, e profuma di legno quando gli schizzi delle onde oceaniche si infrangono sul ponte. Avete già affrontato qualche tempesta, visitato mercati esotici, bevuto fiumi di rum e vi siete salvati da un paio di guai da cui sembrava impossibile uscirne incolumi.

**Ora siete pronti a salpare per una nuova impresa**.

Una nobildonna misteriosa ha parlato di un tesoro nascosto, di un crittogramma da decifrare e di pericoli che nessuno ha mai osato affrontare. *El Guirre* è stato nominato e una eco risuona nella vostra mente.

Perché si è rivolta a voi? Perché siete la "*Ciurma Perfetta*" per questa avventura.

Ad affrontarla siete in quattro:

- *un Capitano* rispettato per cui ci si lancerebbe in pieno oceano se fosse lui a ordinarlo;
- *un medico di bordo*, ottimo cuoco, fedele e intelligente;
- *un'ex-suora* col cuore in fiamme e la pistola sempre carica, molto abile al timone;
- *un romantico disegnatore* di gesta epiche e seduttore incallito;

C'è anche:

- *un Maestro di Spade* con un terrore viscerale per le armi da fuoco.

Utilizzate l'ultimo personaggio solo se il party è composto da 5 giocatori.

Presto conoscerete tutti questi personaggi e sceglierete quale interpretare.

## Il tuo ruolo nella ciurma

*Black Skull - La Ciurma Perfetta* è un Gioco di Ruolo **cooperativo** e **narrativo**.

Questo significa che non conta solo ciò che fa il tuo personaggio, ma *come lo fa* insieme agli altri e *come lo racconterai*.

Se hai già esperienza con altri GdR, potresti aspettarti che ognuno agisca "per sé". Qui le cose funzionano in modo diverso: ogni Personaggio Giocante - *PG* - è unico, con il suo passato, i suoi ideali, il suo stile... ma sarà proprio la collaborazione concreta con gli altri a permettere alla ciurma di affrontare le sfide più difficili.

Il lavoro di squadra, in *Black Skull*, non è solo narrativo. In alcuni momenti della partita **i risultati del lancio dei dadi verranno condivisi per risolvere gli eventi**.

Non preoccuparti se non ti è del tutto chiaro: ti verrà spiegato al momento opportuno, durante l'avventura.

## Giocare un personaggio

Ogni membro della ciurma ha una voce distinta, un modo personale di stare al mondo.

Durante la storia potrai parlare, agire, combattere, prendere decisioni e anche sbagliare.

Nel fare tutto questo, ti sarà utile ricordare il tuo *Rasgo del Diablo (RdD)*: una frase incisa nella tua anima, che definisce il tuo modo di affrontare il destino.

**Il Rasgo del Diablo è il patto segreto che caratterizza ogni personaggio**. Infrangerlo non è semplice... ma si può.

A Maca, ogni debolezza si paga con l'oro. E quell'oro ha un nome: *dobloni*.

Sono la moneta che circola tra pirati, mercanti, sacerdoti e streghe. Anche la Marina spagnola l'ha adottata come valuta ufficiale, ma rappresenta molto di più: racchiude in sé il valore che l'oceano riconosce a chi osa affrontarlo. Queste monete si guadagnano compiendo imprese memorabili, sconfiggendo nemici, risolvendo enigmi... o quando Yemayá, la Dea del mare, decide che te le sei meritate.

Proprio per questa ragione **i dobloni sono considerati metafisici**: possono essere sacrificati alla Dea anche se si è lontani dal *forziere* che li custodisce, posto sulla vostra nave. Sono infatti una **risorsa condivisa**, che appartiene alla ciurma intera. Ogni pirata può attingervi liberamente, senza dover chiedere il permesso o giustificarsi. Tuttavia, ogni spesa riduce l'ammontare a disposizione degli altri. In un gioco cooperativo come *Black Skull*, anche se la decisione di utilizzarli spetta al singolo pirata, dovrebbe sempre essere valutata insieme al resto del gruppo. La sopravvivenza e il successo dipendono dalla fiducia reciproca.

## Chi è Yemayá e perché sacrificarle dobloni?

**Yemayá è la Dea del Mare, la Madre dell'Oceano**.

Capricciosa, potente, misteriosa: i marinai la rispettano, i pirati la temono, e chi osa ignorarla spesso finisce travolto dalle onde e dai venti.

Alcuni dicono che ogni doblone provenga da lei.

Altri che abbia maledetto l'oro e solo chi lo dona alla Dea sotto forma di offerta, in cambio riceve abilità straordinarie.

**Vuoi scoprire di più sul legame tra oro e divinità?**

Nel manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta* scoprirai che:

- Yemayá, la Dea del Mare, **premia e punisce** i pirati con il suo oro.
- Il traditore Nut, Re dei Pirati Fantasma, fu **maledetto da Yemayá** per aver voluto tenere tutto l'oro per sé.
- L'oro, una volta offerto alla Dea, **non viene mai trattenuto**, ma torna nel mondo sotto forma di **nuovi tesori, mappe o ricompense**.
- Esistono armi forgiate con l'oro in grado di **ferire i non-morti**, ma sono fragili e preziosissime.
- La Corte degli Abissi riunisce i **più terribili capitani non-morti** sotto il comando di Nut, che cerca ancora la leggendaria corona rubata da Yemayá.

Se ti affascinano misteri, maledizioni e poteri sovrannaturali, **il mondo di *Black Skull* è molto più profondo di quanto non sembri.**

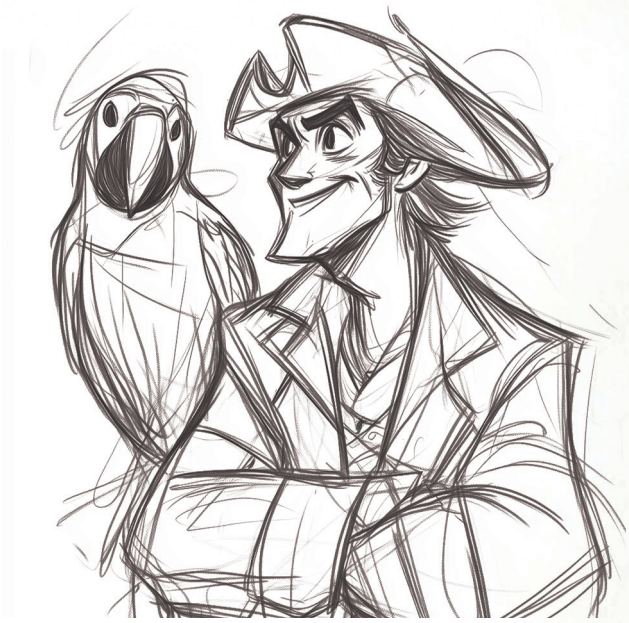
## Adesso tocca a voi.

State per iniziare un'avventura pericolosa e ogni ciurma che si rispetti ha bisogno di conoscere i propri compagni.

Davanti a voi ci sono alcuni personaggi pronti a salpare: ognuno ha un'identità forte, un modo di pensare, e un passato che gli brucia dentro.

Guardate le *schede personaggio*. Potete leggerle ad alta voce, oppure sfogliarle in silenzio, come preferite.

Discutete insieme e scegliete chi tra loro volete giocare.



# LA CIURMA DELLA ESPERANZA

## Il Capitano Martín - Hijo del Diablo

**Rasgo del Diablo**: "Se vedo una donna in difficoltà, devo intervenire."

Sa eseguire i compiti che gli spettano con coraggio e con doti da leader. È rispettato e amato e sa farsi voler bene sacrificandosi, se dovesse servire, per la propria ciurma.

Appartiene al regno magico *Antica Pirateria*. Gli *Hijos del Diablo* sono toccati da un potere insondabile e vivono il mare con una devozione quasi mistica. Sono nati per il comando, e la loro amicizia per la ciurma è profonda e autentica.

Questo personaggio è il responsabile della *Esperanza*, la nave della ciurma, il piccolo Sloop a un albero che profuma di legno durante le tempeste e di casa quando il sole accarezza il mare all'orizzonte.

Il giocatore che sceglie di interpretare il Capitano dovrà avere sempre di fronte a sé anche la *scheda dell'imbarcazione*.

## Robin - Segaossa

**Rasgo del Diablo**: "Ci credo sempre se a raccontarlo è il Capitano."

Basta questa frase per capire la sua lealtà all'amico Martín. Spesso lo osserva con occhi attenti, quasi venerandolo. È per lui un modello di vita e un vero e proprio esempio. Ottimo cuoco e abile nel ricucire la ciurma, è il medico di bordo che non deve mai mancare al momento del bisogno.

I *Segaossa* sono guaritori esperti, fondamentali in battaglia. Possono salvare un compagno in fin di vita. Fuori dal combattimento, sono spesso anche ottimi cuochi.

Avere un *Segaossa* a bordo significa avere una possibilità in più di sopravvivere.

## Dolores - Timoniere

**Rasgo del Diablo**: "Prego sempre prima di combattere."

Ex-suora tormentata.

Non puoi non volerla conoscere. Borderline, combattuta tra il bene e il male, in conflitto con un passato che le urla nella testa come se fosse un amico immaginario, spesso la si trova a parlare da sola. E alla domanda: "Che hai detto Dolores?", se non ti risponde con un sonoro rutto, ti dirà: "Sto pregando, ignorante!". Sa con esattezza quando è il momento di frenare la lingua e far parlare la spada. Conduce la *Esperanza* come nessuno nella ciurma sa fare.

## Raphael - Artista

**Rasgo del Diablo**: "Se è carina, devo provarci."

Gli *Artisti* appartengono al regno magico *Materia*.

Gli piace far notare di possedere il nome di un angelo, ma non uno qualsiasi bensì "Uno dei sette spiriti che sono sempre pronti a entrare alla presenza della maestà del Signore" (cit. Libro di Tobia, 12,15). Abile nel disegnare, specialmente i volti delle sue amate e dei suoi amanti, vive la vita fino in fondo, senza troppi freni quando si tratta di far festa. Ci prova a cantare le gesta del Capitano, ma nella sua bocca sembrano più *una barzelletta* che un'epica avventura.

## Iñigo - Maestro di Spade

*Scegliere questo personaggio se il party è composto da 5 giocatori oltre il GM.*

**Rasgo del Diablo**: "Sudo e puzzo se qualcuno estrae un'arma da fuoco. Devo per forza lavarmi."

Parla poco, ascolta molto. Osserva ogni gesto, ogni spostamento d'aria. Ha un rapporto maniacale con l'igiene personale, ma in battaglia sembra trasformarsi in un predatore.

Tiene sempre due lame alla cintura e adora utilizzarle entrambe.

È veloce, preciso, letale: lo spadaccino perfetto.

Fuori, è difficile da leggere. Un tipo strano. Ma la ciurma lo sa: se Iñigo è dalla tua parte, hai mezza battaglia già in pugno.

In qualsiasi momento del gioco **il GM potrebbe chiedervi di essere fedeli al proprio RdD**. Ad esempio potrebbe voler vedere Dolores pregare prima di utilizzare la sua pistola. Sarete costretti a farlo... oppure no, ma solo pagando il prezzo in dobloni, ben 10!

**Trovi tutte le *schede PG* e la *scheda nave* allegate allo *Starter Kit*.**

# LA SCHEDA PERSONAGGIO

https://youtu.be/SXte0RPa-Z0

**È composta da due facciate**, pensate per accompagnarvi durante tutta l'avventura. Sul fronte troverete una parte contenente alcune informazioni narrative, come *nome*, *provenienza*, *ruolo*...

È indicato se quel personaggio è o meno il *Capitano della nave*. Potreste anche notare se possiede l'abilità *Addetto ai cannoni,* una competenza particolare utile nei combattimenti navali. Accanto a queste informazioni c'è la *Taglia* che pende sulla vostra testa e, nel campo *Me la tiro,* il relativo grado che rappresenta quanto siete noti nelle Maca Islands. Non è solo un numero: è il vostro volto su un manifesto, è la paura negli occhi di un marinaio, è la lama che vi pende sopra alla testa. I *Pezzi da Otto* segnati sulla scheda sono una valuta particolare, di cui parleremo meglio più avanti.

Scorrendo verso il basso troverete poi il tipo di *Arma* che portate e quante ne avete a disposizione: una per crocetta.

Avere una crocetta su un tipo di arma (come *Pistole* o *Armi Bianche/Contundenti*) non significa solo possederla, ma **saperla usare**.

Per esempio: una su *Pistole* significa che ne sai utilizzare una in combattimento e che potrai sparare **un solo colpo** durante una Scena CooP. Se ne raccogli un'altra, per poterla utilizzare ti servirà una seconda crocetta.

Per le armi bianche o contundenti, averne due ti aiuta solo se vieni disarmato.

**Per saperne di più, trovi tutto spiegato nel manuale completo!**

Inizia ora la sezione dedicata alle **abilità**, ciascuna accompagnata da un numero di teschi barrati che rappresenta il grado di competenza. Non serve conoscerle tutte subito: verranno spiegate al momento giusto, durante il gioco, in modo semplice e chiaro. Vi lascio solo un breve riassunto per sapere di cosa stiamo parlando.

***Affascinare*** è la capacità di convincere, intrattenere, sedurre. Serve quando volete essere ascoltati, spiccare o ottenere fiducia.

***Aggressività*** indica quanto siete efficaci in combattimento, sia con armi che con incantesimi. È la vostra forza d'attacco pura.

***Carpinteria*** è utile per riparare le navi o lavorare il legno. Chi la possiede sa rimettere insieme un ponte danneggiato o rinforzare uno scafo.

***Despacito*** permette di muoversi in silenzio, agire senza farsi notare, sparire nella folla o sorprendere qualcuno alle spalle.

***Destreggiarsi sul sartiame*** misura l'agilità, soprattutto in ambiente marino: arrampicarsi sull'albero maestro, reggere l'equilibrio sul ponte, muoversi in modo atletico.

***L'arte non va da parte*** riguarda tutto ciò che è creativo, ma anche pratico con le mani: dipingere, suonare, rubare, scolpire o realizzare qualcosa.

***Leadership*** rappresenta il carisma dominante. Serve per comandare, convincere, dare ordini, guidare una squadra.

***Navigare*** misura la vostra competenza nella conduzione di una nave: lettura di mappe, uso della bussola, orientamento in mare aperto.

***Occhio di vetro*** è l'intuito acuto, l'attenzione al dettaglio. Utile per notare qualcosa di strano o scovare un pericolo nascosto.

***Panacea*** è l'abilità medica, ma anche culinaria. I *Segaossa* la usano per curare, ma chi ce l'ha è anche bravo a preparare pasti.

***Sabio*** riflette cultura, istruzione, logica. È utile per capire un documento, decifrare un codice, interpretare un indizio.

***Tempra*** è la resistenza fisica e mentale. Entra in gioco quando bisogna sopportare dolore, veleno, stanchezza o pressione psicologica.

Troverete ora gli *Eventi Epici di Primo Livello*, azioni straordinarie che potrete compiere in particolari condizioni. A seguire, i teschi per tenere traccia delle *ferite subite*. Sotto c'è lo spazio riservato alle *menomazioni*. In *Black Skull*, perdere una gamba, un occhio o una mano è una possibilità concreta. Tali amputazioni non sono solo narrative: **hanno effetti negativi** e rappresentano le cicatrici più profonde che l'avventura può lasciarvi addosso.

In fondo alla prima pagina c'è un riquadro dedicato alle *caratteristiche principali dell'imbarcazione*. È un riassunto delle informazioni più importanti, così che tutti i PG possano averle sott'occhio. I dettagli sono invece nelle mani del Capitano che gestisce la *scheda nave*.

### La seconda facciata

**La parte posteriore della scheda cambia da personaggio a personaggio**, anche se la struttura è molto simile per tutti. Qui ci sono gli *Eventi Epici di Secondo* e *Terzo Livello*, più rari e legati al ruolo specifico che interpretate. Troverete anche un elenco di *Peculiarità*: sono **abilità straordinarie che permettono di agire in modo unico**. Se giocate un personaggio non magico, come Robin o Iñigo avrete accesso a capacità speciali che evolvono al crescere dell'esperienza. Se avete scelto Dolores il *Timoniere*, troverete alcune Manovre Navali da usare in mare aperto. Se invece fate parte di un *regno magico*, come Martín e Raphael, avrete a disposizione tre incantesimi connessi al vostro punto di accesso. Anche in questo caso, con l'evoluzione del gioco, potrete impararne altri.

In tutti i casi **sarete in grado di utilizzare solo le prime 3 *Peculiarità***, indicate con una X sul teschio corrispondente.

In fondo, uno spazio per le annotazioni personali vi permetterà di tenere traccia di tutto ciò che vi sembra importante: oggetti raccolti, contatti incontrati, frasi da non dimenticare.

## La scheda nave

https://youtu.be/l8e63r7giCw

La *scheda nave* è nelle mani del Capitano Martín. Raccoglie le informazioni utili per gestire l'imbarcazione durante l'avventura, ed è strutturata in modo chiaro per guidare, passo passo, anche chi non ha mai condotto una vera imbarcazione.

In alto si trovano il *nome* e la sua *tipologia*. Sulla sinistra c'è un riquadro riservato alla *gestione dei ruoli* di bordo che, nello *Starter Kit,* non viene utilizzata.

Appena sotto, ci sono tre elementi fondamentali. La *Santabarbara* rappresenta le risorse offensive e difensive immagazzinate. La *Sopravvivenza in mare* è una riserva che si consuma durante i viaggi più lunghi, ma non verrà gestita in questa avventura introduttiva. Infine c'è il *Forziere*, che **raccoglie i dobloni della ciurma**: una vera cassaforte galleggiante.

Al centro della scheda è indicata la *quantità di danni che la nave può subire* prima di essere distrutta. Per ogni danno subìto metti una croce su un teschio. **Lo Sloop a un albero può subirne al massimo 7**. Una volta che gli verrà inflitto l'ottavo, sarà messo fuori gioco. Accanto, sono elencati i *Danni irreversibili* ossia rotture importanti dell'imbarcazione, come l'albero maestro spezzato o il timone guasto, che equivalgono alle *menomazioni* per un personaggio. Sistemarli è complicato e obbliga la ciurma a fermarsi al porto più vicino.

Scorrendo ulteriormente verso il basso, troviamo il livello di *Stress del Capitano*, un elemento che introdurremo durante le prime Scene CooPerative. A seconda di come andranno gli eventi, Martín potrà sentirsi *Rilassato*... o finire completamente *In ansia*, e questo avrà delle conseguenze.

Infine, ci sono **le caratteristiche fondamentali dell'imbarcazione**. I *Costi di mantenimento* vanno pagati tutte le volte che si salpa da un porto. La quantità di *dadi Nave* rappresenta l'apporto che l'imbarcazione può fornire alla ciurma in determinate circostanze. La *Velocità* influisce sui combattimenti navali. La *Potenza di fuoco* sarà determinante per stabilire i danni che arrecherete alle navi nemiche, ma non serve approfondire ora: ogni elemento verrà spiegato nel momento opportuno, direttamente durante il gioco.

In fondo alla scheda, come per ogni personaggio, troviamo gli *Eventi Epici della Nave*, suddivisi in tre livelli. Anche l'*Esperanza* può compiere azioni straordinarie e, spesso, saranno proprio queste a cambiare le sorti di un combattimento.

## Una pausa prima di salpare

A questo punto avete scelto i personaggi. Avete letto le loro storie, guardato le loro schede e forse già li sentite un po' vostri. Ora però, prima di iniziare l'avventura vera e propria, **il Game Master deve prendersi un attimo di tempo tutto per sé**. Seguono informazioni importanti pensate solo per lui.

## Da qui in poi: solo per il Game Master

Caro Game Master, da ora in poi **i giocatori non dovranno più leggere nulla** di ciò che segue in questo manuale, nemmeno sbirciare le pagine. Potrebbero ricevere *spoiler* oppure rovinarsi qualche sorpresa.

I prossimi capitoli saranno il tuo timone durante la storia: ti guideranno scena per scena, spiegandoti cosa succede, come gestir le situazioni e cosa comunicare alla ciurma.

Quando sarà il momento di leggere qualcosa ad alta voce, condividere una regola o un'immagine con i giocatori, **sarà indicato in modo chiaro**.

Per ora, limitati a tenere tutte le informazioni solo per te.

Tra poco l'avventura comincerà.

## Il tuo ruolo come Game Master

Guidare una storia non significa sapere tutto, ma coadiuvare i giocatori nell'utilizzo dei personaggi, ascoltarli, sorprenderli e lasciarsi sorprendere.

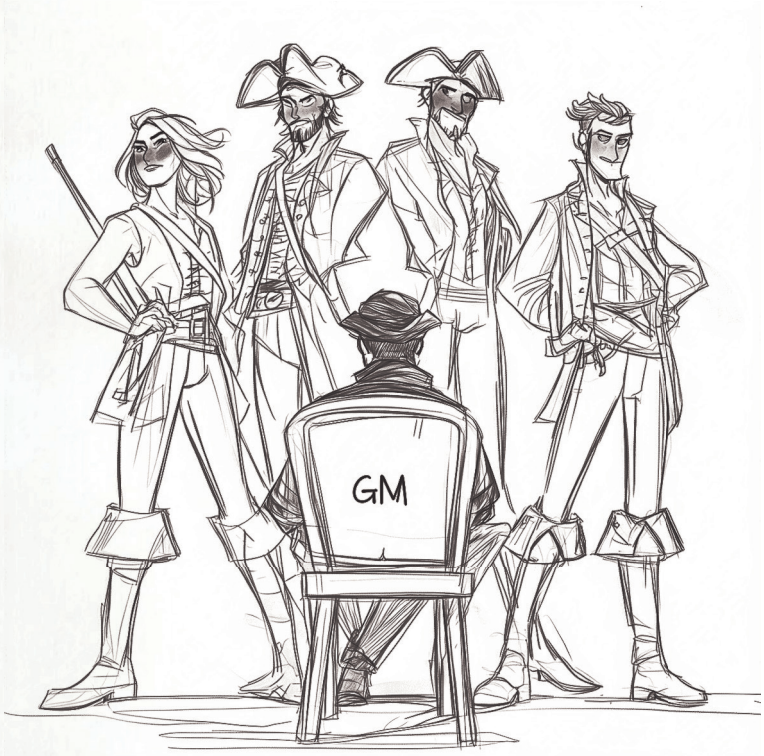
**Il tuo compito è semplice**: narrare ciò che accade, interpretare chi incontreranno - i Personaggi non Giocanti o *PnG* - e presentare le sfide che li aspettano.

Non mi stancherò di ripeterlo: non serve che tu conosca le regole a memoria.

Le troverai già pronte, spiegate nel momento esatto in cui ti serviranno. Alcune frasi saranno da leggere ad alta voce, altre solo per te. Quando sarà il momento di spiegare qualcosa ai giocatori, troverai una scritta chiara che te lo indicherà.

Fidati della struttura.

Non devi "preparare" nulla. Ti basta leggere, immaginare, e lasciarti trasportare.



# SCEGLI CHI VUOI ESSERE!
# VIVI COME UN PIRATA.

Nel manuale di *Black Skull - La Ciurma Perfetta* troverai ruoli unici, pronti per essere interpretati.
Potrai essere un abile **Timoniere** in grado di guidare la nave tra le tempeste più violente, un astuto **Cazarrecompensas** capace di fiutare le tracce dei tuoi nemici, un misterioso **Hijo del Diablo** legato a potenti incantesimi arcani, o un indispensabile **Segaossa** che non esiterà a soccorrere
i propri amici.

Ogni ruolo ha abilità speciali, *Eventi Epici* dedicati e uno stile di gioco unico. Non sei solo un personaggio: sei parte di una ciurma dove ogni membro è fondamentale per il successo di imprese colossali.

## BLACK SKULL - LA CIURMA PERFETTA
## COMPRALO SUBITO!

https://www.amazon.it/dp/B0FTF5V1N4

# FERMATI!

## SEGUI BLACK SKULL SUI CANALI UFFICIALI!

Facebook: BlacKSkullGdR
Instagram: BlacKSkullGdR
YouTube: @Fabio_thebecchin
Discord: https://discord.gg/qxGmD8KDRb

# UN MEMORABILE TESORO

## COME LEGGERE LE PROSSIME PAGINE

L'avventura che stai per condurre è divisa in blocchi narrativi, ognuno dei quali rappresenta una *scena* o un momento preciso della storia. Ogni blocco è pensato per aiutarti a guidare la partita in modo semplice, senza bisogno di preparazione extra.

Troverai **sezioni riservate solo a te**. Contengono informazioni che i giocatori non devono conoscere subito: dettagli sulla scena, retroscena, possibili sviluppi. Potrai decidere - in base a come agiscono i personaggi o a cosa chiedono - se lasciarne trapelare una parte. L'importante è non anticipare troppo, e mantenere sempre un po' di tensione. Se ci sarà qualcosa che non deve assolutamente essere detta agli altri giocatori, sarà indicato esplicitamente.

Troverai poi delle **sezioni con testi dedicati a tutti i partecipanti**: dovrai leggerle ad alta voce oppure raccontarle con parole tue: sentiti libero di adattare il tono e l'atmosfera. Nessuno ti chiede di recitare ma, se hai voglia di farlo, sarà un valore aggiunto alla narrazione.

Infine, quando sarà il momento di introdurre una regola, un tiro di dado o una meccanica, troverai tutto spiegato chiaramente con la possibilità di ascoltare video tutorial. **Puoi tranquillamente riprodurli ad *alto volume* e lasciare che anche i giocatori ascoltino**, sono pensati per non spoilerare nulla.

L'avventura ha una durata complessiva di qualche ora.

Come spesso accade in un GdR, è assolutamente normale dover interrompere la partita per poi riprenderla un altro giorno.

Il momento ideale per concludere una sessione è alla fine di una scena, oppure quando vi sembra il caso, ma non durante una Scena CooPerativa.

Per questo, in base al tempo a disposizione del gruppo, dovrai decidere se ha senso iniziare la scena successiva o se è meglio rimandare alla prossima sessione.

È buona consuetudine, ogni volta che si riprende l'avventura, far fare ai giocatori *il riassunto degli accadimenti passati*, integrando le informazioni che si sono dimenticati.

Respira. Prenditi il tempo che ti serve.

La storia che stai per raccontare è pronta a cominciare.

# SCENA 1 - NAVIGANDO VERSO L'IGNOTO

### Cosa deve sapere il Game Master (non leggere ai giocatori)

La *Esperanza* è salpata da *San Sebastián*, sull'isola *La Ghomara*, e sta veleggiando da alcune ore. La giornata è serena, le vele sono gonfie e il vento favorevole. Questa scena serve ai giocatori per **prendere confidenza con i loro personaggi**. L'atmosfera è rilassata e nulla, per ora, fa presagire il turbinio di eventi che, a breve, li travolgerà.

*Raphael* è intento a disegnare. Sta sistemando un ritratto fatto a matita, il volto di una donna bellissima.

Solo più avanti i giocatori scopriranno che si tratta di **Helena**.

Quando ti sembrerà che il gruppo si sia ambientato, che i personaggi abbiano raccontato qualcosa di loro stessi e abbiano interagito a sufficienza con i compagni, potrai passare alla chiusura di questa scena, dove scopriranno che la donna bellissima, raffigurata nel disegno - Helena - è a bordo dell'*Esperanza* insieme a loro.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Il sole alto filtra tra le nuvole rade, riverberando sulla superficie dell'oceano come su uno specchio increspato. Le acque che circondano la *Esperanza* brillano come vetro fuso, incorniciate dal profilo frastagliato delle lontane Maca Islands. Il vento soffia deciso da nord, spingendo lo Sloop con dolce fermezza, tendendo le vele verso un viaggio che non ha ancora una destinazione precisa.

Sul ponte si muovono le ombre dei vostri personaggi, impegnati nei loro compiti o semplicemente persi nei propri pensieri. Qualcuno lucida la sua arma, qualcun altro affila la lingua. Ogni gesto, ogni parola, contribuisce a raccontare chi siete.

Raphael, con una matita in mano e un foglio che si muove appena sotto le deboli raffiche di vento, sta ritoccando il disegno di un volto femminile: lineamenti delicati, occhi profondi, un'aria enigmatica.

È un momento di pace, di silenzio e tranquillità.

Raccontatemi brevemente chi siete, come vi chiamate, quale motivo vi spinge a stare insieme e seguire Martín, il vostro Capitano. Chiacchierate tra di voi. Siete in viaggio... un viaggio ancora tutto da scoprire.

### Solo per te: continua a leggere ciò che segue senza condividerlo con gli altri giocatori.

A questo punto è il momento di **lasciare la parola ai giocatori**, ma non aspettarti che partano da soli. È la loro prima scena, forse il loro primo contatto con il personaggio. Serve una piccola spinta. Dovrai guidarli tu.

Invitali a descrivere cosa stanno facendo sulla nave in quel momento, anche con una frase semplice:

*"Raccontami dove sei sulla Esperanza e cosa stai facendo mentre la nave scivola sulle onde."*

Chiedilo uno alla volta, con calma, iniziando magari dal Capitano, oppure da chi sembra più pronto a parlare. Se noti esitazioni, suggerisci alternative semplici:

*"Stai sistemando le corde delle vele o sei al timone? Sei sdraiato su una cassa a prendere il sole? Pulisci la pistola? Guarda il mare e dimmi cosa fai."*

Invitali a parlare in prima persona, come se fossero già nella scena.

*"Prova a usare la voce del tuo personaggio, anche se è solo un accenno. Come se fossi davvero lì."*

Quando arriva il turno di **Raphael**, chiedigli cosa sta facendo con la sua matita.

Invitalo a descrivere i suoi schizzi, magari chiedendogli:

*"Cosa disegni quando il mare ti lascia in pace?"*
*"Hai un taccuino pieno di volti, luoghi o sogni?"*

Poi rivolgigli le domande che hai fatto anche agli altri giocatori.

Lascialo parlare liberamente, ma **non attirare l'attenzione sul volto che sta disegnando**.

Quando i personaggi si sono presentati, prendi di nuovo tu la parola.

Monumento naturale de los Gigantes
Hermigua
Agulo
El Barranco del Mono
Alojera
Pico Garajonay
San Sebastián
La Dama
Los Gigantes
Masca
Los Cristianos
Costa del Silencio
LA GHOMARA
Terre inesplorate

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Mentre parlate tra voi, ridete, discutete o semplicemente osservate l'orizzonte, immaginate ciò che accade come se fosse un film meraviglioso. La telecamera invisibile che sta riprendendo la scena si stacca dalla tolda della *Esperanza*, cominciando a sollevarsi lentamente. In terza persona vedete i vostri personaggi, inquadrati dall'alto: la nave sembra un guscio chiaro in mezzo a un oceano d'argento. Il vento fischia nelle vele, e il sole accarezza ogni cima, ogni assicella consumata.

La telecamera si inclina leggermente e scende di nuovo. Sorvola *l'Esperanza* fino a fermarsi su un primo piano a poppa, dove una figura femminile siede silenziosa.

È una ragazza giovane, bellissima. I capelli scuri sono sciolti, mossi dal vento. L'abito che indossa non è da marinaia, né da pirata. È un vestito da nobildonna, elegante ma logoro, con macchie di terra e pieghe sgualcite. Sta cucendo uno strappo lungo l'orlo.

E ora, come se lo sguardo di tutti si sincronizzasse, vi voltate. La vedete. La riconoscete.

Sapevate che era lì con voi, in fondo il Capitano ha deciso di lavorare per lei, ma per un instante ve ne eravate quasi dimenticati.

È la stessa donna che Raphael sta disegnando.

Prima che possiate avvicinarvi o dirle qualcosa, la scena si blocca.

La telecamera si solleva di nuovo, più veloce stavolta. Sorvola il mare aperto, risale *indietro* lungo la rotta appena navigata, *percorre a ritroso* i venti del nord, le onde, le ore trascorse.

*Torna indietro nel tempo*, fino ad arrivare al punto in cui questa avventura inizia davvero.

State per vivere un flashback.

Città di *San Sebastián* isola *La Ghomara*.

**Azioni**

Mostra ai giocatori la mappa e il disegno qui sotto: Helena.

# Scena 2 - San Sebastián

## Blocco 1 - La Taverna Alta Marea

**Non leggere ai giocatori**

Questa scena si svolge nel passato, sotto forma di *flashback*. La ciurma si trova nella taverna *Alta Marea*, nel cuore del porto di *San Sebastián*, poco prima della partenza.

Helena si trova lì per incontrare il Capitano. Porta con sé due oggetti fondamentali:

***Un crittogramma.***
***Una guida necessaria alla sua decodifica.***

Per ottenere questi documenti, la ragazza ha sedotto e poi drogato *Miguel.* Sapeva che Miguel stava per venderli a ***Juan Rodrigo de la Cruz*** e ha anticipato la mossa per impossessarsene.

Tutto ciò perché desidera sfuggire alla sua condizione sociale: vuole fuggire dalla sua routine noiosa di nobildonna e imbarcarsi in un'avventura mozzafiato. È venuta a conoscenza di quel documento per via dei racconti del suo amato fratello *Tom*. **È certa che il tesoro potrà permetterle un cambio di vita**.

***Presenterà alla ciurma una copia abilmente contraffatta del documento autentico***, che invece porta con sé ben nascosto. Il falso differisce in poco, solo nella parte finale. Il crittogramma altro non è che un insieme di coordinate nautiche che mostrano una rotta da percorrere in mare; le ultime, però, sono state falsificate da Helena, semplicemente come garanzia che la ciurma non la abbandoni e vada da sola alla ricerca del bottino.

La copia è perfetta: Helena è un'abile cartografa!

L'originale le servirà più avanti per proseguire l'avventura ma, finché i PG non avranno guadagnato la sua fiducia, non sapranno della contraffazione.

Il crittogramma è una mappa cifrata realizzata con un linguaggio simbolico.

La guida alla decodifica è un documento che, una volta compreso profondamente, permette di leggerla. I PG, con questo documento, potranno contribuire a risolvere l'enigma.

**Le immagini di questi oggetti sono presenti alla fine dello *Starter Kit*.**

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

San Sebastián vi accoglie con il suo respiro caldo e salmastro. Le vie basse, incrostate di salsedine, si aprono in curve che odorano di pesce grigliato, legno umido e rum speziato.

Poco lontano dal porto, abbarbicata su una terrazza rocciosa, la Taverna Alta Marea aspetta che il mare si ritiri per permettere ai clienti di entrare senza bagnarsi troppo gli stivali. È allora che i più audaci la raggiungono, percorrendo scivolosi scalini corrosi dal sale e scolpiti dal tempo.

All'interno la luce è fioca e calda. Rumore di stoviglie, birra versata in calici troppo piccoli, voci rauche che raccontano imprese mai compiute. Un banjo suona da qualche parte, ma nessuno sa dove si trovi il musicista.

In un angolo, sotto un'ampia e luminosa finestra, attorno a un tavolo largo, ci siete voi. I vostri personaggi. State consumando un pasto caldo, bevendo con esso ciò che più vi aggrada.

Di fronte a voi è seduta Helena. Una giovane donna, molto bella.

Ha l'aria stanca ma determinata. I capelli scuri raccolti alla buona, un abito elegante, ben cucito, e un'attenzione che, anche a un occhio non allenato, racconta di una donna che non è abituata a frequentare questo genere di locali.

Alla cintura porta una scarsella, gonfia. Che sia piena di dobloni? Sembra che a Martín non sia sfuggito il dettaglio e forse l'interesse di questo incontro, in parte, risiede proprio lì.

Ha tra le mani due fogli. Li stende sul tavolo, li liscia con cura. Uno è ricoperto da strani simboli, l'altro è un documento cifrato, pieno di schemi e segni.

"È un crittogramma" dice con molta circospezione. "E questa è la guida per leggerlo."

Vi guarda uno per uno, poi aggiunge:

"Non li darei a chiunque. Ma se siamo destinati a solcare il mare insieme, allora voglio essere chiara. Se accetterete... li dividerò con voi. Metà a voi. Metà a me. Nessuno potrà andare avanti senza l'altra parte."

Helena abbassa ulteriormente la voce:

"Quello che so sul tesoro, e che posso condividere con voi, è questo: pare che un certo *El Guirre*, prima di morire, abbia lanciato una sfida.

Davanti alla folla radunata per la sua impiccagione, ha gridato: *'Trovi il mio tesoro colui che può capirlo.'*

Poi ha lanciato un crittogramma - Helena sventola quello che ha tra le mani - un foglio pieno di simboli che nessuno è mai riuscito a decifrare del tutto.

Da allora... niente. Nessuno sapeva con certezza se il tesoro fosse esistito davvero, fino ad oggi.

In tutta Maca girano moltissimi falsi, ma questo ha tutta l'aria di essere l'originale.

Io ho rischiato molto per ottenerlo. E ora... sono pronta a dividerlo con voi. In parte devo, non essendo in grado di prendere il largo da sola."

## Come gestire il dialogo tra Helena e la ciurma

### Non leggere ai giocatori

Questa è la prima scena di conversazione libera. Invita i giocatori a fare domande: *"Chi sei? Perché proprio noi? Dove hai trovato quei documenti? Cosa c'è in gioco?"* È fondamentale che tu sia preparato a interpretare Helena in modo credibile, fermo ma vulnerabile. È una nobildonna che ha deciso di rischiare tutto, e ora ha bisogno di una ciurma vera.

Hai tre obiettivi chiave in questa fase:

- **fiducia** - Helena deve dimostrare di avere un piano e di sapere ciò che fa, pur senza rivelare tutto;
- **tentazione** - Devi far percepire ai PG che il tesoro è reale e che i dobloni sono solo l'inizio;
- **urgente necessità di partire** - La spedizione non può più aspettare. O si parte ora, o si perde tutto.

### Cosa può dire Helena (idee di risposta pronte):

*"So di questo tesoro da tempo. Era destinato a qualcun altro, ma ora è nelle mie mani."*

*"Non posso andarci da sola. Non saprei nemmeno da dove cominciare con una nave."*

*"Mi è costato molto ottenere quei documenti. E se sono seduta qui, davanti a voi, è perché penso che abbiate la stoffa."*

*"I dobloni sono solo un anticipo. Se troveremo quello che penso... ci sarà oro per riempire una stiva."*

*"Se non vi fidate, potete andarvene. Ma poi vi chiederete per tutta la vita cosa avete perso."*

### I dobloni: dai valore alla posta in gioco

Helena offre **10 dobloni per ogni PG**.

Spiega ai giocatori che rappresentano una cifra più che ragionevole per una ciurma all'inizio della sua carriera. Al momento nel loro *forziere* ci sono solo **3 monete d'oro per ognuno di loro**.

Fanno gola al Capitano: quel piccolo bottino potrebbe segnare l'inizio di una nuova epoca per lui e i suoi compagni.

### Domande che i PG potrebbero fare - e possibili risposte.

***"Come hai trovato questi documenti?"***

*"Ho avuto contatti con un uomo che li stava per vendere. Non vorrei entrare nei dettagli. Ora li ho io."*

Se però i personaggi dovessero insistere, Helena diventerebbe rossa in volto e a bassa voce, al Capitano, racconterebbe come li ha avuti, ossia seducendo Miguel.

***"Che garanzie abbiamo che siano autentici?"***

*"Nessuna. Ma io ci credo. E se avete il coraggio di venire con me, lo scopriremo insieme."*

***"Perché non lo fai con qualcuno della tua gente?"***
*"Perché non posso fidarmi. Sono cresciuta tra ipocrisie e pugnali nella schiena. Voi siete pirati. Se mi tradirete, almeno lo farete in faccia."*

***"Cosa c'è nel crittogramma?"***
*"È una mappa cifrata. Nessuno può leggerla senza la guida. Io ho entrambe... e le divideremo."*

***"E se ti portiamo lì e poi ci tradiamo a vicenda?"***
*"È per questo che li divideremo. Nessuno può completare il viaggio senza l'altro."*

**Consiglio pratico per il GM:**
Lascia che i PG parlino tra loro. Metti pressione con lo sguardo di Helena.

Falla rispondere solo quando serve. È una scena di dialogo e tensione psicologica.

**Spingili ad accettare l'accordo**, puoi far leva su:
*Martín* il cui RdD (*Se vedo una donna in difficoltà devo intervenire*) avrà molta influenza; *Raphael* e il suo RdD (*Se è carina devo provarci*);
*Robin* con la sua fede cieca verso il Capitano (*Ci credo sempre se a raccontarlo è il Capitano*). Trova empatia con *Dolores*: Helena è una donna che vuole uscire dagli schemi che la società le ha imposto lanciandosi a capofitto in un'avventura emozionante.

Lascia che i PG accettino l'ingaggio e chiudi il blocco con un brindisi, una frase di commiato o un silenzio sospeso.

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Helena si solleva leggermente dalla sedia, prende con cura il crittogramma e il foglio necessario per decifrarlo, poi li strappa a metà con un gesto deciso. Ne consegna una parte al Capitano, insieme a una borsa colma di monete tintinnanti. "Ecco i dobloni. Il mio investimento. E metà della mappa. Se davvero siete quello che dicono - ammicca verso Raphael - allora insieme troveremo questo tesoro. Altrimenti... quest'anticipo non vi servirà a molto."

**Azioni**
Il GM scrive sulla *Bitácora* quanti dobloni possiede ora la ciurma: è la prima avventura quindi entrano nel *forziere* i 3 dobloni per personaggio di cui abbiamo parlato poco fa, più la ricompensa appena ricevuta (un totale di 52 dobloni per un *party* di 4 giocatori).

I giocatori possono appuntarlo sulla scheda, in basso, nel riassunto nave, alla voce *Forziere*.

Il Capitano deve tenerne traccia nella *scheda nave*, ma può aggiornarla a fine sessione. GM e giocatori possono consultare la *Bitácora*.

**È una buona abitudine lasciare che il GM la compili e a fine di ogni sessione i giocatori annotino i principali valori**: durante il gioco varieranno con frequenza.

## Blocco 2 - L'irruzione

### Non leggere ai giocatori

Questo è il momento in cui **Juan Rodrigo de la Cruz** entra in scena, *anticipato da dieci tirapiedi al suo servizio*. Rodrigo **non partecipa attivamente al prossimo combattimento**: il suo ruolo qui è solo narrativo. L'obiettivo è far emergere un *legame* con Helena e innescare il conflitto.

J.R. deve restare irraggiungibile: usa i lacchè per bloccare qualsiasi tentativo di attacco a lui diretto.

Quando entra in scena, Helena lo riconosce immediatamente: reagisce, ma non dice nulla. Se interrogata, in seguito, ammetterà che **J.R. era il destinatario del crittogramma**, il cui nome le era stato riferito da Miguel. Questa rivelazione può avvenire durante lo scontro o in un secondo momento, in una scena successiva.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Mentre ancora parlate con Helena, la porta della taverna si spalanca con violenza. Il rumore sovrasta per un attimo la musica del banjo e il vociare ubriaco.

Diversi energumeni entrano seguiti da una figura alta e sicura di sé. Indossa un cappotto scuro, aperto, e sotto una camicia di lino bianco, macchiata di vino e polvere da sparo. Due pistole al fianco, una spada alla cintura. Lo sguardo freddo, arrogante.

Gli uomini con lui, una decina, sono armati con coltelli, mazze, e lunghi bastoni nodosi. Non sono qui per trattare.

Notate tutti come il suo sguardo corra sui presenti fino a fermarsi su Helena. Fa ora un cenno chiaro ai suoi scagnozzi.
La donna si irrigidisce. Il bicchiere che tiene tra le dita le sfugge e si rovescia.

E in questo preciso istante... **inizia una Scena CooPerativa (Scena CooP)**.
Finora avete vissuto Scene Narrative: il momento in cui si parla, si decide, si ragiona, ci si conosce.

In *Black Skull*, le scene si dividono in due categorie principali: quelle Narrative, dove il tempo è disteso e conta ciò che dite, ciò che fate, ciò che scegliete; e quelle CooPerative, dette anche Scene CooP, dove entra in gioco l'azione, il rischio, la tensione.

Questa è una Scena CooP vera e propria.
Sì, perché quegli energumeni stanno per farvi la pelle.

In una Scena CooP, si tirano i dadi una sola volta all'inizio di ogni round, per stabilire quanti Punti Barlovento - punti necessari per agire - e Punti Sotavento - necessari per difendersi - avrete a disposizione.

Prendente i dadi!
Questa è la prima Scena CooP dell'avventura, e sarà *gestita in forma semplificata*, per aiutare la ciurma a familiarizzare con le regole.

Vi spiegherò passo dopo passo cosa fare.

### Compilare la Bitácora durante una Scena CooP

### Come si compila - esempio con Martín

*Torniamo all'esempio di Martín che ha Aggressività a grado 8.*
*Tira quindi 8 dadi. Ottiene: 4 successi, di cui 2 sono dei 10.*
*I 10 esplodono e vengono lanciati una seconda volta: ottiene altri 2 successi, di cui ancora uno è 10.*
*Questo dado viene tirato di nuovo e dà 1 successo aggiuntivo.*
*Totale: 7 successi.*

Il Game Master, nella parte centrale dedicata alle Scene CooP, sotto la prima colonna - *Martín* - inserisce la ripartizione fatta dal Capitano: ad esempio 5PB e 2PS.

Dopo che tutti i personaggi hanno lanciato i dadi, il Game Master deve:
Sommare tutti i PB ottenuti dalla ciurma: il totale va scritto nella casella *TOT* in alto a destra della sezione *PB*.
Sommare tutti i PS ottenuti: questo sarà **il valore della riserva difensiva della ciurma**.
Cancellare le righe singole dei PS: non servono più, perché i PS diventano comuni.
I PB, invece, rimangono personali: ogni personaggio dovrà utilizzare i propri per compiere azioni durante la scena.

### A cosa serve il totale dei PB?

La somma totale dei PB serve solo a **determinare chi inizia il combattimento**: la ciurma o i personaggi del GM?
Se i PG hanno ottenuto più PB di tutti i nemici (o la stessa quantità), agiscono per primi, nell'ordine che preferiscono.
Se invece sarà maggiore la somma dei PB dei nemici, il GM inizierà il round.

Dopo aver stabilito l'ordine, il valore totale dei PB non serve più.
Ogni personaggio spenderà solo i propri durante il round.

**Trovi la *Bitácora* in fondo allo *Starter Kit*.**

## Azioni

https://youtu.be/_84yzCvAKfI

In una Scena CooP, l'intera ciurma collabora per affrontare una minaccia. Il cuore del sistema è il lancio dei dadi, che determina quante risorse avrete a disposizione per compiere azioni e difendervi.

### Step 1 - Tiro *Aggressività*

Ogni giocatore, uno alla volta, tirerà un numero di dadi da 10 pari al grado della propria abilità *Aggressività*.

*Esempio: Martín, il Capitano ha grado 8 in Aggressività. Tirerà 8d10 (otto dadi a 10 facce).*

Inizia con il giocatore che interpreta Martín e fagli eseguire il tiro dei dadi.

### Step 2 - Contare i *successi*

Si osservano i risultati e si contano tutti i dadi che mostrano un **valore compreso tra 6 e 10** (il risultato 0 sul dado si considera un 10): questi si chiamano *successi*.

Conta quanti *successi* ha ottenuto Martín.

*Nell'esempio immagina che abbia ottenuto 4 successi di cui due 10.*

### Step 3 - I 10 *esplodono*

Ogni 10 ottenuto va tirato di nuovo immediatamente:

- se genera un altro *successo* (6–10), aggiungilo al totale;
- se genera un altro 10, aggiungilo al totale **e** lancialo ancora.

Questo è il meccanismo dell'esplosione del dado: **un 10 può esplodere all'infinito, generando catene di *successi***.

Fai tirare nuovamente al giocatore eventuali 10 ottenuti.

*Il giocatore che interpreta Martín lancia i due 10 ed ottiene un 6 e un altro 10. Sono altri due successi, ma non solo: il dieci ottenuto va tirato di nuovo. Il risultato è un 9, un altro successo.*
*Martín ha così a disposizione 7 successi in totale.*

### Step 4 - Ripartizione dei *successi*

Dopo aver contato i *successi* totali ottenuti con il tiro, ogni giocatore deve decidere come suddividerli tra:

**Punti Barlovento (PB)**: sono i punti azione personali. Servono per attaccare, compiere azioni, usare Abilità speciali o Incantesimi. Ogni giocatore potrà usare solo i propri PB.

**Punti Sotavento (PS)**: sono i punti difesa della ciurma. Servono a evitare le ferite inflitte dai nemici. I PS sono *condivisi*: **entrano in una riserva comune**, da cui ogni PG dovrà attingere nel momento in cui subirà un attacco.

Ogni *successo* deve essere convertito in uno dei due tipi di punti (PB o PS).

Il Game Master dovrà semplicemente segnare il totale dei PB e PS ottenuti da ciascuno nella *Bitácora*.

*Nell'esempio il giocatore che interpreta Martín decide una ripartizione dei 7 successi in 5PB e 2PS.*

**Assicurati che tutti i giocatori abbiano tirato i dadi e ripartito i loro *successi* tra PB e PS.**

https://youtu.be/AP0AEl-bosY

### Step 5 - Dichiarare l'arma e comprendere la struttura del round

All'inizio di ogni Scena CooP, **ogni personaggio deve dichiarare con quale arma intende combattere**. Se durante lo scontro vuole cambiarla, dovrà spendere 1 Punto Barlovento (PB), come se fosse un'azione a tutti gli effetti. In *Black Skull* questa manovra si chiama **estrazione**.

### Cosa significa "spendere un PB"?

Durante una Scena CooP, ogni personaggio dispone di un certo numero di PB (ottenuti con il tiro iniziale). Ogni volta che vuole compiere un'azione ne consuma 1.

Esempi di azioni che richiedono 1 PB:

- attaccare con un'arma;
- lanciare un Incantesimo;
- usare un oggetto speciale;
- compiere un'interazione con l'ambiente;
- cambiare arma - *estrazione*;
- tentare una manovra complessa (a discrezione del GM).

### Round, Sequenze d'Azione e Turni

Una Scena CooP è suddivisa in fasi precise:

Il **round** è composto da una o più *Sequenze d'Azione*.

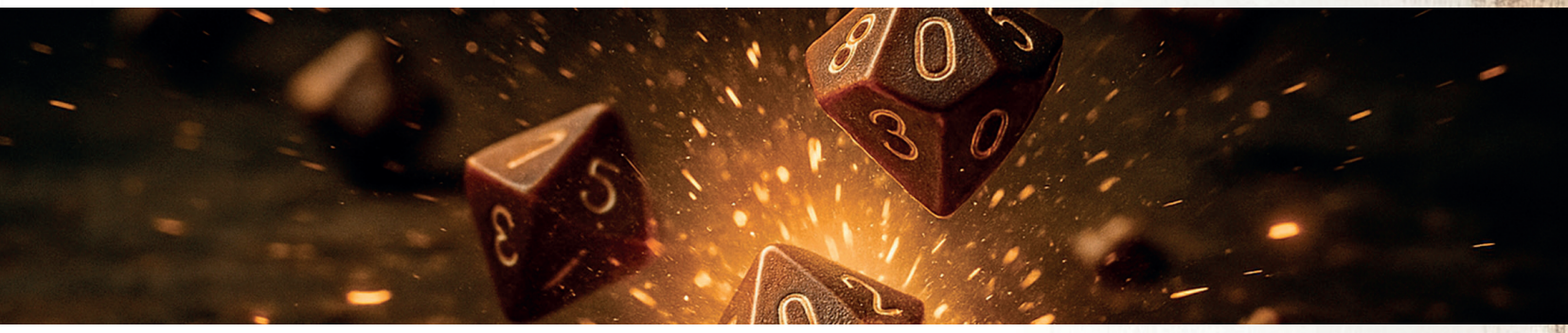
Ogni **Sequenza d'Azione** è una fase in cui tutti i personaggi e tutti i nemici devono agire una volta.

All'interno di ogni Sequenza d'Azione ci sono i *turni*, uno per ciascun personaggio o nemico.

Il **turno** è il momento in cui un singolo personaggio o avversario agisce.

*Esempio: in una Sequenza d'Azione ci sono 4 personaggi e 10 lacchè. In Black Skull alcuni gruppi di nemici si considerano una sola entità. I giocatori di ruolo più esperti vedranno sin da subito i vantaggi di gestione che derivano tale sistema.*
*La sequenza avrà 5 turni. A ogni turno agirà un solo PG. I lacchè, considerati come 1 nemico, avranno bisogno di 1 singolo turno per attaccare.*

*Una volta terminata la SdA, se i personaggi dei giocatori (PG) hanno ancora PB da spendere e motivi per continuare lo scontro, se ne inizia una nuova.*
*Esauriti i PB comincia un nuovo round con un nuovo lancio di dadi che genererà nuovi successi.*



https://youtu.be/Nl8UcKbhNRY

**Non leggere ai giocatori**
**Step 6 - I lancio di dadi per i lacchè del GM**

Il gruppo di nemici che i personaggi stanno affrontando in questa scena è composto da **10 lacchè di livello 2**. In *Black Skull*, i lacchè rappresentano un collettivo di avversari gestito **come un singolo nemico**, per facilitare la narrazione e mantenere il combattimento fluido.

**Preparazione**

**Lancia 1d10 per ogni elemento presente nel gruppo di nemici per stabilire i PB** (Punti Barlovento) a loro disposizione.

*In questo combattimento devi lanciare 10d10 per stabilire i PB.*
*Ipotizziamo che il GM ottenga 5 successi.*

Come accade per il lancio dei giocatori, i 10 ottenuti *esplodono all'infinito.*

**Lancia nuovamente i dadi per determinare i PS** (Punti Sotavento).

*In questo combattimento devi lanciare 10d10 per stabilire i PS.*
*Ipotizziamo che il GM ottenga 6 successi.*

I lacchè di livello 2 **sopportano 2 ferite ciascuno** (3 se stai giocando contro un gruppo composto da 5 Personaggi) **e attaccano con armi bianche e contundenti**.

*Il gruppo entrato in taverna è composto da elementi misti, alcuni dotati di lame, altri di mazze.*

Gli attacchi con armi bianche sono quelli che arrecano più ferite. Se ne stai infliggendo *troppe,* portane a termine alcuni con armi contundenti. **Lo scopo di questo combattimento non è uccidere i personaggi**.

In totale, il gruppo può quindi incassare 20 ferite prima di perdere l'ultimo elemento (30 nel caso Iñigo, il quinto PG, sia in gioco).

https://youtu.be/B8-01YJOuYAt

## Lacchè

### Come attaccano

Prima di spiegarti come attaccano i PG, ti spiego come lo fanno questi nemici.

**Ogni PB speso da parte del gruppo consente un attacco singolo**.

Puoi far agire tutti insieme i 10 lacchè, o farne attaccare solo alcuni, secondo logica e ritmo della scena.

Valuta quanti nemici possono davvero colpire in base all'ambiente: in spazi stretti i PG subiranno al massimo un attacco a testa, in ambienti aperti anche due, raramente di più.

**Nel caso specifico i PG subiranno al massimo un attacco a testa.**

### Come subiscono danni

**Tutte le ferite inflitte al gruppo vanno sommate in un unico totale**.

Una volta esauriti i PS a disposizione degli scagnozzi, ogni 2 ferite accumulate, un lacchè viene messo fuori combattimento per tutta la Scena CooP.

*Se ad esempio in un round la ciurma infligge 6 ferite e tutti i PS a disposizione dei malviventi sono terminati, il gruppo perde 3 scagnozzi.*

## Scheda nemici

Durante una Scena CooP, il Game Master utilizza la *scheda nemici* per tenere traccia delle risorse e delle ferite dei lacchè. In questa scena, affronterete un solo gruppo di 10 **lacchè** di livello 2, quindi userete la sezione a loro dedicata.

### Compilazione guidata

**Lacchè (Liv.___)**: scrivi 2 dentro la parentesi. È il livello di nemici.

**PB / PS**: segna quanti Punti Barlovento e Punti Sotavento hanno ottenuto i lacchè nel tiro iniziale.

*Nell'esempio il GM ottiene 5 PB e 6PS.*

**EE (Evento Epico)**: lascia in bianco per ora. Non utilizzeranno Eventi Epici in questo primo combattimento.

**Qta**: scrivi 10 dentro la parentesi. *Qta* significa *Quantità*. È il numero iniziale di nemici.

**Ferite**: ogni volta che i PG infliggono danni ai lacchè, scrivi qui il totale delle ferite subìte, ma presta attenzione a una semplice regola: ogni lacchè può sopportare 2 ferite (3 se gioca anche Iñigo).

Quindi, se giochi con 4PG:

- **ogni 2 ferite subìte elimina un lacchè** e non segnare nulla sulla riga *Ferite*;
- mantieni segnate le ferite rimanenti: potrebbero sommarsi a quelle future e causare ulteriori eliminazioni.

*Esempio:*
*Se la ciurma infligge 3 ferite in un round (e i PS sono finiti):*
*Elimina 1 lacchè (2 ferite) e segna "1" in Ferite*

*Se nel round successivo subiscono almeno 1 ferita, il totale sarà 2, ovvero un altro lacchè eliminato.*

Se giochi con 5PG:

- ogni 3 ferite subìte elimina un lacchè e non segnare nulla sulla riga Ferite.

**Usa sempre una matita e una gomma**: i valori cambieranno spesso e devono essere modificabili rapidamente.

### Note interpretative

I lacchè non ragionano né parlano molto: attaccano e basta.

Non usano Incantesimi o tattiche complesse.

Non dire mai esplicitamente "state affrontando dei lacchè". Chiama questi nemici *pirati di bassa lega*, *sgherri*, *tirapiedi*... come preferisci.

### Step 7 - Inizio del combattimento (Sequenza d'Azione)

Dopo aver tirato i dadi, ripartito i *successi* tra PB e PS, si passa alla prima Sequenza d'Azione del round.

https://youtu.be/ZfQU8c2RqDs

### Determinare chi inizia

Confronta la somma totale dei PB della ciurma con quella dei nemici:

- Se la ciurma ha più PB, agisce per prima.
- In caso di parità, la ciurma ha la precedenza.
- Se i nemici hanno più PB, agiscono loro per primi.

https://youtu.be/l27bVZOkeZI

### Come funziona un attacco

Durante la Sequenza d'Azione, i personaggi si alternano nei turni, spendendo 1 Punto Barlovento (PB) per compiere un'azione, tipicamente un attacco.

**Spendi 1 PB per attaccare**.
L'attacco va a segno **automaticamente**: tira 1d10.

Consulta la tabella corrispondente all'arma utilizzata per determinare quante ferite infliggi.

Ricordati che se ottieni 10 infliggi le ferite corrispondenti al risultato ottenuto e **fai esplodere il dado**, lanciandolo un'altra volta e ottenendo ferite aggiuntive.

### Le tabelle delle armi

| PATADAS | | CONTUNDENTI | | BIANCHE | | PISTOLE | | FUCILI | | CANNONI | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | Fer | D | Fer | D | Fer | D | Fer | D | Fer | D | Dan | Fer |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | | | 1 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | | | 2 | 0 | 0 |
| 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | | | 3 | 0 | 6 |
| 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | | | 4 | 1 | 7 |
| 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 5 | 3 | | | 5 | 1 | 8 |
| 6 | 1 | 6 | 2 | 6 | 3 | 6 | 3 | | | 6 | 1 | 9 |
| 7 | 1 | 7 | 2 | 7 | 3 | 7 | 3 | | | 7 | 1 | 9 |
| 8 | 1 | 8 | 2 | 8 | 3 | 8 | 3 | | | 8 | 1 | 9 |
| 9 | 2 | 9 | 2 | 9 | 4 | 9 | 4 | | | 9 | 2 | 10 |
| 10 | 2 | 10 | 3 | 10 | 4 | 10 | 4 | | | 10 | 2 | 10 |

Trovi le tabelle anche in fondo alla scheda *"Gestione Nemici"*.

*Patadas*: consultala per i colpi a mani nude o calci (risse, scontri improvvisati).
*Contundenti*: serve per le ferite causate da bastoni, mazze, armi d'impatto.
*Bianche*: le armi con una lama fanno ferite da controllare su questa tabella. Parliamo di spade, pugnali, coltelli... Qualsiasi arma da taglio.

*Pistole*: questa è la tabella di riferimento per le armi da fuoco leggere. Ogni pistola può sparare una sola volta per Scena CooP. Serve l'abilità specifica per usarla.
*I Fucili non sono utilizzati in questa avventura*.

Il nemico dovrà difendersi utilizzando i Punti Sotavento (PS) a disposizione.
Esauriti i PS le ferite verranno subìte.
**Attenzione**: gli attacchi eseguiti con pistole non possono essere neutralizzati spendendo PS, ma infliggeranno direttamente le ferite ottenute.

## Caso particolare Dolores

Il RdD di Dolores - *Prego sempre prima di combattere* - obbliga il giocatore che la interpreta, a **spendere il primo PB si una Scena CooP per pregare**, perdendo così la possibilità di agire nella prima Sequenza d'Azione. In alternativa *può sacrificare 10 dobloni per evitarlo*, ma il prezzo potrebbe non valere la pena, almeno ora, in questo primo scontro!

Non far sì che il giocatore viva questa situazione come una penalizzazione, anzi, è un momento in cui la narrazione può davvero rendere la scena molto divertente. *Come prega? Cosa dirà mentre prega? Che volume di voce utilizza per pregare?* Un pizzico di ironia non guasta mai.

## Caso particolare Iñigo - Se in gioco

Il RdD di Iñigo - *Sudo e puzzo se qualcuno estrae un'arma da fuoco. Devo per forza lavarmi* - **lo metterà in difficoltà se Dolores decidesse di utilizzare la pistola** durante il combattimento. In quel momento chiedi al giocatore che lo interpreta se vuole spendere 10 dobloni per evitare di sfigurare di fronte a Helena. Difficilmente lo farà, i dobloni sono preziosi, e presto inizieranno a utilizzarli per attivare le loro Abilità speciali. Se non pagasse, e una pistola fosse sfoderata, *chiedigli di descrivere la scena, come inizia a sudare e che conseguenze, soprattutto sugli amici, avrà il suo tanfo*.

Insisti, finito lo scontro, a partire dal blocco 3 - *Disimpegno* - , affinché si lavi il prima possibile. Continua a ripetergli che puzza da fare schifo senza dargli tregua. Deve per forza lavarsi. È il suo RdD a richiederlo.

## Non farti spaventare dalle regole

Se ti sembrano tante informazioni tutte insieme, non preoccuparti: **il sistema è più semplice di quanto sembri**.

I passaggi sono sempre gli stessi e, dopo pochi turni, tutto il tavolo li padroneggerà in modo naturale.

Ricorda: sei tu a guidare il ritmo. Prenditi il tempo che serve e procedi con calma.

Per aiutarti, ecco un esempio.

*Martín, il Capitano, ha deciso di usare la sua spada.*
*Lo dichiara a inizio Scena CooP quindi non paga nulla per estrarla.*

*Durante il suo turno:*
*Ha a disposizione 5 Punti Barlovento (PB).*
*Ne spende 1 per colpire.*
*L'attacco va automaticamente a segno.*
*Lancia 1d10: ottiene 7.*
*Consulta la tabella delle Bianche: un 7 infligge 3 ferite.*

*Il Game Master guarda la riserva di Punti Sotavento (PS) dei lacchè: ne hanno ancora 6.*
*Questo significa che il gruppo di lacchè dovrà spendere 3PS per difendersi (è una scelta obbligatoria, non puoi conservarli, devi utilizzarli fino ad esaurimento).*

*Nessuno viene ferito ma, narrativamente, Martín ha colpito duramente un avversario, che ha parato o deviato il colpo con fatica.*
*Il turno di Martín è finito.*

*Tocca a un altro personaggio della ciurma.*

Facile no?

### Attacco dei nemici e difesa della ciurma

Come ti ho già spiegato poco fa, durante una Scena CooP, anche i nemici agiscono e il Game Master deve effettuare i loro attacchi utilizzando i Punti Barlovento (PB) a loro disposizione.

**Ogni PB consente di portare a termine un attacco** contro un personaggio.

Come per i PG, l'azione va sempre a segno automaticamente e il danno viene determinato tramite tiro del *dFerita* (1d10).

Ecco cosa devi fare: **dichiara quanti lacchè si lanceranno all'assalto** e specifica i PG bersaglio tenendo conto del contesto: chi è in prima linea, chi è isolato, ecc.

**Spendi 1 PB** per effettuare ogni singolo attacco.

**I giocatori decidono in quale ordine i personaggi lo affrontano**.

Tira 1d10 e consulta la tabella dell'arma *usata*.

Verifica se la riserva di Punti Sotavento della ciurma può assorbire tutte le ferite inflitte.

**Se sì, le ferite vengono evitate; altrimenti, il personaggio subisce quelle rimanenti**.

La possibilità che i giocatori decidano **l'ordine in cui** i propri personaggi **subiranno gli attacchi è importante**, soprattutto quando ci sono ancora PS disponibili nella riserva comune. Il primo a esporsi potrà infatti godere di questa protezione.

*Il GM decide che 3 lacchè attaccheranno: Dolores, Raphael e Martín utilizzando mazze contundenti.*
*I Giocatori decidono l'ordine in cui i PG subiranno l'at-*

*tacco: Martín per primo, poi Dolores e infine Raphael.*

*Il GM Spende il primo PB per l'attacco.*
*Lancia 1d10: ottiene 10.*
*Consulta la tabella Contundenti: un 10 infligge 3 ferite.*
*Il 10 esplode: il GM tira un altro d10. Ottiene 2 (nessuna ferita aggiuntiva).*
*Totale: 3 ferite inflitte a Martín.*

*La ciurma ha ancora 6 Punti Sotavento nella riserva comune.*
*Martín deve utilizzarne 3: nessuna ferita al Capitano.*

*Il GM passa a gestire l'attacco rivolto a Dolores, pagando il secondo PB. La ragazza per difendersi esaurisce tutti i PS rimasti.*

*È il momento di attaccare Raphael Il GM spende il terzo PB a disposizione dei lacchè. Lanciando il dFerita ottiene 7, causando 2 ferite. Raphael dovrà segnarle sulla sua scheda, non avendo più a disposizione PS per evitarle.*
*Anche il GM dovrà appuntarlo sulla Bitácora.*

*Il turno dei lacchè è concluso.*

### Fine della Sequenza d'Azione

Una Sequenza d'Azione si conclude quando tutti i personaggi della ciurma e **tutti** i nemici (in questo caso il gruppo di lacchè) **hanno giocato il loro turno**.

A quel punto, il Game Master verifica se i personaggi hanno ancora Punti Barlovento (PB) da spendere.

Se sì, si procede con una nuova Sequenza d'Azione: tutti coloro che hanno ancora PB potranno agire di nuovo.

In una SdA si rispetta l'iniziativa generale, ciurma o nemici gestiti dal GM, ma all'interno di questo schema generale *l'ordine di azione dei personaggi può cambiare*.

*Se ad attaccare sarà la ciurma, nella prima SdA l'ordine potrà essere: Martín, Dolores, Raphael e Robin. Nella seconda SdA, sarà sempre la ciurma ad aver diritto di iniziare, ma l'ordine dei PG può cambiare.*

Si continua così, sequenza dopo sequenza, fino all'esaurimento dei PB da entrambe le parti.

**Quando tutti i PB sono terminati, il round si considera concluso**.

**Il Game Master deve sempre stimolare la descrizione delle azioni**: un attacco che mette fuori combattimento due nemici merita una scena narrata con fantasia ed enfasi. È questa la vera forza di *Black Skull*.

### Non leggere ai giocatori

Questo primo combattimento è **volutamente sottodimensionato** rispetto alla forza reale della ciurma. L'obiettivo non è mettere alla prova le capacità tattiche del gruppo, ma permettere a tutti di familiarizzare con le meccaniche base della Scena CooPerativa: lancio dei dadi, assegnazione dei punti Barlovento e Sotavento, Sequenze d'Azione e gestione del combattimento. In questa fase **non** introdurre Abilità speciali, Incantesimi o manovre, anche se sono già indicati nelle *schede personaggio*. Li useremo più avanti, quando il gruppo avrà preso confidenza con il sistema.

Se durante lo scontro un personaggio dovesse subire molte ferite, ricorda che la quindicesima lo farà svenire e andrà fuori gioco. Da quel momento la situazione si farà critica. Se si dovesse avvicinare pericolosamente a questo limite, valuta l'opzione del *disimpegno* (vedi più avanti). **Salva la ciurma**.

### Quando termina il combattimento?

Quando la maggior parte dei nemici è stata sconfitta e le condizioni narrative permettono di chiudere lo scontro in modo coerente. Se per esempio rimangono solo uno o due lacchè in piedi, e la ciurma è ancora ben messa, puoi passare direttamente al blocco successivo, narrando una conclusione rapida dello scontro. Non si tratta di un videogioco: l'obiettivo non è *far fuori tutti i nemici*, ma portare avanti la storia.

### Azioni

Gioca un paio di Sequenze d'Azione.

Ora sei pronto a introdurre questa regola: **gonfiare gli attacchi**.

https://youtu.be/5g8bboQJDaQ

Gonfiare un attacco significa **spendere Punti Barlovento (PB) addizionali per rendere un colpo più potente**. Ogni PB extra speso aggiunge **una ferita in più** a quelle normalmente inflitte secondo la tabella dell'arma.

*Se un giocatore spende 1 PB per attaccare e 1 PB aggiuntivo per gonfiare, e il dado Ferita mostra un risultato che infligge 2 ferite, il totale diventerà 3 ferite.*

Ma presta attenzione:

- se il risultato del *dFerita* arrecasse 0 ferite i PB spesi per gonfiare andranno persi senza creare effetti addizionali;
- non è mai possibile gonfiare un attacco effettuato con armi da fuoco.

È fondamentale che il giocatore descriva **narrativamente** come sta rendendo l'attacco più potente. Il GM ha il diritto di rifiutare l'uso del gonfiaggio se la descrizione è insufficiente o incoerente, spronando a raccontarla meglio.

### Non leggere ai giocatori

Quando la ciurma ha messo fuori gioco la maggior parte dei lacchè, o quando lo scontro si sta trascinando senza più reale tensione, è il momento di **chiudere il combattimento**. Passa al blocco successivo.

## Blocco 3 - Disimpegno - fine del combattimento

Non appena i personaggi sembrano pronti a muoversi contro Juan Rodrigo de la Cruz, oppure cercano di raggiungerlo, leggi la prossima parte.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Molti uomini sono accasciati a terra tra voi e Rodrigo, in piedi accanto alla soglia. Appena fate un passo nella sua direzione, la porta della taverna Alta Marea si spalanca una seconda volta.

Non si tratta di pirati, né di scagnozzi da quattro soldi.

Un gruppo di soldati della Guardia, l'esercito spagnolo su terra che controlla il rispetto dell'ordine pubblico nelle Maca Islanda, irrompe in formazione.

Giubbe pesanti, fucili alla mano, pistole cariche nei foderi. Parlano poco, si muovono con ordine.

Non sono qui per discutere. Forse per arrestare qualcuno.

Vedete chiaramente J.R. lanciare un'ultima occhiata a Helena e, mentre indietreggia rapido, sussurrare:

"Non è finita qui. Hai fatto la scelta sbagliata."

Poi scompare, alle spalle dei soldati.

In taverna il caos lascia spazio al silenzio. La musica è scomparsa, e forse il musicista si è già dato alla fuga.

### Azioni

Chiedi ai giocatori di dichiarare le intenzioni dei loro personaggi. Lascia spazio al confronto. Qualcuno potrebbe voler inseguire Rodrigo, qualcun altro scappare, altri ancora affrontare le guardie.

**Descrivi l'ambiente attorno a loro e non omettere la presenza di una finestra proprio alle loro spalle**.

### Non leggere ai giocatori

Il tuo obiettivo in questo momento è chiaro: **spingere la ciurma a fuggire dalla finestra**.

Non c'è più nulla da guadagnare rimanendo nella taverna. *La Guardia* è arrivata, Rodrigo è sparito, e il rischio di un arresto è reale.

Puoi gestire la scena in due modi:

- se uno o più personaggi dichiarano che vogliono cercare una via di fuga, **valorizza la loro scelta** e accompagnala narrativamente. Saranno loro gli ideatori della manovra, ma lascia che sia Helena a prendere il controllo e a guidare il gruppo nell'azione;
- se i personaggi esitano o si contraddicono, **lascia che sia Helena a imporsi** e a organizzare la ripiegata.

In entrambi i casi, descrivila mentre rompe l'equilibrio con un **gesto impulsivo e diretto**: spalanca la finestra con una spallata e salta fuori per prima, mentre **l'orlo della sua gonna si impiglierà a un asse di legno del davanzale, strappandosi**. Ordinerà poi, con decisione, agli altri di seguirla.

Questa scena serve a mostrare per la prima volta la *doppia anima di Helena*: la nobildonna da un lato, la maschera di qualcosa di più ruvido e selvaggio dall'altro. Non dare spiegazioni. Lasciala agire.

L'azione parla per lei.

Da qui in poi, la fuga è inevitabile.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Helena si alza di scatto, e non è più la giovane educata che avevate davanti solo pochi istanti prima. Con passo deciso si volta verso di voi, alza una mano e indica la tenda dietro di sé.

"Là. Finestra."

La spalanca con una spallata brutale e, senza pensarci due volte, si lancia fuori.

Nel salto, l'orlo del vestito si impiglia, strappandosi vistosamente e lasciando un pezzo di stoffa penzolante attaccato al fondo della gonna.

"Andiamo! O volete restare a chiacchierare con la Guardia?"

### Ora tocca a voi.

Verifica le scelte dei giocatori e, se li vedi indecisi nel seguirla, spingi sulle **catastrofiche conseguenze** che potrebbe avere una scelta differente. **Costringili a seguire Helena** ma senza dar loro la sensazione che la scelta sia forzata.

Quando avranno optato per questa decisione continua a leggere.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Fuori, la scogliera.

Sotto di voi, le stradine basse che conducono verso il porto.

Lontano, il profilo della *Esperanza*, che ondeggia silenziosa ormeggiata saldamente.

È la vostra unica via di fuga.

E non è detto che lo resterà a lungo.

Mentre correte, già sentite le grida dei soldati. Stanno cercando qualcuno e, molto probabilmente, quel *qualcuno* siete proprio voi.

San Sebastián non è più un porto sicuro.

# SCENA 3 - LA PARTENZA DA SAN SEBASTIÁN

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

La taverna è ormai lontana. I vostri passi rimbombano sulle assi del molo, le luci dei vicoli si fanno più deboli, e l'odore del porto vi travolge mentre raggiungete l'*Esperanza*.

Qualcuno scioglie le corde, qualcuno sale di fretta, qualcuno guarda alle proprie spalle....

In pochi istanti, l'imbarcazione si muove, aiutata dalla corrente e dal vento, e le vele si tendono verso l'oceano aperto.

Avete abbandonato il porto commerciale di San Sebastián.

## Blocco 1 - Carico della Santabarbara - Modalità semplificata

**Leggi o spiega ai giocatori**

In *Black Skull*, ogni volta che una nave parte da un porto commerciale, **si effettua un tiro per determinare quante risorse sono state stivate nella *Santabarbara***, l'area della nave che funge da riserva comune. Cibo, acqua, polvere da sparo ma non solo. **Nello *Starter Kit* seguiremo una procedura semplificata**.

**Azioni**

Ogni personaggio della ciurma dovrà:

- tirare 5 dadi (5d10) e sommare i *successi* per determinare i Punti B caricati in stiva;
- tirare altri 5 dadi e sommare i *successi* per determinare i Punti S caricati in stiva.

Non dimenticate che *i 10 esplodono all'infinito*.

Il Game Master dovrà segnare, per ciascun personaggio, i risultati sulla *Bitácora*, e infine sommarli per ottenere il totale della riserva di partenza della nave.

Queste risorse non sono personali, ma fanno parte della *Santabarbara*: potranno essere utilizzate più avanti.

## Blocco 2 - Si pagano i Costi di mantenimento

**Leggi o spiega ai giocatori**

**Ogni volta che la ciurma salpa da un porto deve pagare i *Costi di mantenimento***. Rappresentano le spese per il sostentamento dell'equipaggio - personaggi a bordo della nave che aiutano a governarla.

Non fanno altro, ma vogliono un salario giusto e adeguato per le loro mansioni.

Anche le scorte stivate hanno un prezzo. Il tutto è compreso nei *Costi di mantenimento*.

**Azioni**

Invita il Capitano a controllare a quanto ammontano i *Costi di mantenimento* dell'*Esperanza* sulla *scheda nave*. **Troverà scritto 1**.

Sottrai quindi 1 doblone dal *forziere*.

No, se qualcuno se lo stesse chiedendo, non c'è modo di salpare eludendo tale spesa.

## Scena 4 - Il ritorno al presente

**Azioni**

Spiega ai giocatori che si sono appena lasciati alle spalle un combattimento che ha avuto esito positivo. Sono riusciti a mettere fuori gioco un gruppo di mascalzoni e **la buona riuscita in un'impresa, dà diritto a ricevere una ricompensa**. La ciurma si mette in tasca **3 dobloni**, come previsto dal regolamento, per aver sconfitto un gruppo composto da 10 lacchè di livello 2.

Queste monete, condivise tra tutti i PG, vengono custodite nel *forziere*.

**GM, aggiorna la *Bitácora*.**

Se valuti che nel combattimento ci sia stata una buona interpretazione, magari che ha provocato una grassa risata, **regala 1 Pezzo da Otto a chi se ne è reso protagonista**. Più avanti ti spiegherò a cosa servono e come utilizzarli.

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

La telecamera immaginaria che rappresenta il vostro punto di vista si solleva lentamente. Oltre la poppa della nave, oltre le onde, oltre le vele che sbattono nel vento.

Si inclina leggermente: in lontananza, San Sebastián appare ancora per un attimo. Le torri, il molo, le case bianche con i tetti bassi. Sulla banchina si muovono alcuni soldati della Marina, appena arrivati. Guardano verso l'oceano, si consultano, ma nessuno di loro sembra convinto di dover partire all'inseguimento.

Forse non sanno nemmeno chi cercare.

La visuale si alza ancora.

L'*Esperanza* è ora solo un puntino: intorno acqua, cielo, nubi.

Silenzio.

Poi un'inquadratura familiare: sono trascorsi alcuni giorni da quando siete salpati, le vostre ferite si sono sistemate, anche grazie all'intervento di Robin, *Segaossa* - il medico di bordo. Potete cancellarle dalle schede e dalla *Bitácora*. Ora siete di nuovo lì, sulla tolda della nave, nello stesso punto in cui vi eravate presentati l'un l'altro poco fa, quando il vento vi spettinava i pensieri e Raphael disegnava il ritratto di una sconosciuta su un foglio spiegazzato. Quella sconosciuta ora ha un nome ed è seduta sulla poppa della vostra nave.

Helena. L'orlo del vestito strappato. Lo sta ricucendo, con dita esperte.

È indaffarata e sembra non curarsi degli sguardi dei vostri personaggi fissi su di lei.

### Blocco 1 - Chiacchiere approfondite

**Azioni**

Il GM aggiorna le ferite subìte dai PG sulla *Bitácora* e i giocatori aggiornano le loro schede.

I personaggi prendono la parola: è il momento di porre domande, chiedere spiegazioni, o semplicemente osservare e ascoltare cosa ha da dire Helena.

**Non leggere ai giocatori**

Helena, fino a questo momento, è apparsa come una giovane timida, educata, quasi fuori luogo. Ma nel momento della fuga *ha mostrato qualcosa* di completamente diverso: decisione, brutalità, fisicità, un gesto per aprire la finestra che non sembra appartenere allo *stile* di una nobildonna.

Questo cambio improvviso potrebbe confondere o incuriosire i personaggi.

Ed è giusto così.

Il motivo di questi atteggiamenti è profondo: Helena ha sempre invidiato la vita del fratello Tom, l'unico maschio della famiglia.

Tom le vuole bene e in segreto si è allenato con lei, l'ha istruita, le ha dato accesso a un mondo che le era precluso.

**Da lui ha imparato** a tirare di scherma, a usare le armi, a muoversi con decisione. Ma non sempre riesce a gestire il passaggio da una maschera all'altra.

Quello che avete visto nella taverna - la spallata, la fuga senza esitazioni - è uno dei primi segnali di questa ambivalenza.

Tu, come Game Master, dovrai gestire Helena con attenzione: **a volte descrivila dolce, altre dura, a volte incerta, poi brutale**.

Non c'è incoerenza. C'è solo una ragazza che imita un modello che ammira, con tutte le contraddizioni del caso.

Per ora, però, non offrire nessuna spiegazione esplicita.

Lascia che i personaggi si chiedano cosa sia successo, e che siano le loro domande a far emergere la situazione. **Helena**, come vuole l'etichetta sociale, **cercherà di non raccontarsi troppo**, in fondo è lei che li sta pagando e nel prezzo è inclusa un po' di riservatezza. Sia chiaro il fatto che **non sta nascondendo un segreto prezioso e, se messa alle strette, rivelerà con sincerità la sua situazione**.

Se vuoi, puoi già farle dire una frase secca, sbrigativa, mentre cuce:

*"Meglio cucire un orlo che ricucire una vita intera, no?"*

Poi, taci.

Lascia parlare i Personaggi.

## Blocco 2 - Le prove

**Non leggere ai giocatori**

A questo punto stiamo accompagnando i giocatori verso la loro prima *prova* cooperativa. In questa scena lo *Starter Kit* ne prevede una sola, ma potresti avere la necessità di gestirne una seconda, in base al comportamento della ciurma.

PROVA OPZIONALE: se i personaggi si insospettiscono troppo nei confronti di Helena e iniziano a dubitare apertamente delle sue intenzioni, puoi chiedere di effettuare una ***prova* atta a capire se il PnG sta mentendo**. Sarà necessario utilizzare l'abilità *Occhio di vetro*.

Ricorda che **Helena non sta mentendo**, quindi la difficoltà dovrà essere molto bassa: 1PS. Ciò richiede l'ottenimento di almeno 2 *successi* per poterla superare.

Cogli l'occasione per spiegare ai giocatori per quali occasioni si utilizza l'abilità *Occhio di vetro.*

| OCCHIO DI VETRO |
| --- |
| Serve per renderti conto di cosa sta accadendo in un momento delicato, per percepire alcuni dettagli nascosti o di difficile individuazione, per udire un suono debole o accorgerti di un profumo particolare. Tutto ciò che ha a che fare con il recepire qualcosa, sensoriale o emozionale, ha bisogno di questa abilità. |

PROVA OBBLIGATORIA: se invece i personaggi non esprimono sospetti o si mostrano fiduciosi nei confronti della ragazza, puoi guidarli direttamente alla *prova* **sul crittogramma**: l'obiettivo è capire se è stato ben tradotto. Sarà Helena stessa a proporre di analizzarlo meglio insieme. Si tratterà di una *prova* che coinvolge l'abilità *Sabio.*

Spiega per cosa si utilizza.

| SABIO |
| --- |
| Hai ricevuto una buona educazione e hai un elevato grado di conoscenza storica, geografica e religiosa. Non disprezzi il gossip, e ti piace tenerti informato sulle dicerie, le novità e le leggende, gli intrighi politici... Ti trovi di fronte a una lingua sconosciuta. Sempre questa abilità ti aiuterà a comprenderla. Anche tutto ciò che ha a che fare con un ragionamento complesso richiede questa abilità. |

In questa *prova* non dovrai dichiarare una difficoltà da superare, ma in base alla quantità di *successi* ottenuti fornirai più o meno indicazioni utili. Se proprio avesse un esito disastroso, fai intervenire Helena, che rivelerà le informazioni mancanti. È una brava cartografa e ha le competenze per decifrare quei simboli. Chiaramente, un po' per *l'etichetta* imposta dalla società, un po' perché vuole far sentire utile la ciurma, si terrà in disparte se non fosse strettamente necessario.

Scegli la strada più adatta in base al tono della conversazione e a quanto i giocatori sono attivi.

Entrambe le *prove*, se ben giocate, sono ottimi motori narrativi.

https://youtu.be/Oe8vtKC1g_Q

### Come affrontare una *prova*

In *Black Skull*, qualsiasi *prova* coinvolge l'intera ciurma. È un gioco cooperativo e questo vale anche per i tiri di dado. Per questo motivo, è sempre consigliato che i personaggi agiscano insieme, evitando comportamenti individualisti.

Quando si presenta una *prova* da affrontare:

1. la ciurma dovrà **scegliere chi la guiderà,** cioè il personaggio con il grado più alto nell'abilità richiesta (con il maggior numero di crocette);
2. tutti gli altri personaggi che possiedono *almeno 1 grado* nella stessa abilità **possono aiutarlo**;
3. **anche la nave può contribuire**: la sua partecipazione si traduce in 1 dado da 10 in più al tiro che effettuerà Martín, il Capitano.

Nel caso dello *Starter Kit*, il sistema di aiuto è semplificato: **ogni personaggio che aiuta tira 1d10**.

### Vuoi lanciare qualche dado in più?

Ogni personaggio possiede una **riserva personale di *Pezzi da Otto***, monete spicce, di valore simbolico e pratico, facili da ottenere, facili da scialacquare.

In *Black Skull*, i Pd8 non servono solo per piccole spese quotidiane, ma anche per ottenere un vantaggio immediato: **ogni Pezzo da Otto speso consente di tirare un dado in più**, ma solo se il lancio si riferisce a un'abilità. Non puoi, ad esempio, spendere Pd8 per tirare più *dadi Ferita*! Ma puoi spenderli per averne di più in una *prova Occhio di Vetro* o al tiro *Aggressività*.

Nel caso di una *prova* come questa (*Sabio*, *Occhio di vetro* o qualunque altra abilità), **solo il personaggio che guida la *prova* può spendere Pd8**.

Chi fornisce aiuto non può farlo.

Usare Pd8 è una scelta tattica: può fare la differenza tra riuscire o fallire, tra capire un'informazione chiave o restare al buio. Ma attenzione: tenerseli da parte troppo a lungo potrebbe rivelarsi inutile.

**Dichiara quanti Pd8 vuoi utilizzare *prima* di lanciare i dadi**.

### Come si ottengono?

I Pezzi da Otto si guadagnano facilmente, ma non automaticamente. Il Game Master può premiarti quando:

- hai un'intuizione brillante;
- interpreti il tuo personaggio in modo coerente e profondo;
- fai una descrizione memorabile;
- riesci a strappare una risata al tavolo;
- risolvi un problema con creatività;
- semplicemente li trovi o li rubi da qualche parte.

Spenderli è semplice. Meritarseli è la vera scommessa. E, a proposito di scommesse...

### Giocarsi *Pd8* con il Game Master

Esiste una regola che permette ai giocatori di ottenere Pezzi da Otto **scommettendo direttamente con il Game Master**.

Si tratta di un patto momentaneo, fuori dal personaggio, in cui un giocatore propone una sfida in cambio di uno o più Pd8.

Il Game Master può accettare, rilanciare o rifiutare.

Se la scommessa viene accolta, in caso di vittoria **il personaggio guadagnerà tanti Pd8 quanti ne ha giocati**:

*Martín scommette 3Pd8 che riuscirà a superare la prova. Il GM accetta. Se la prova venisse superata ne guadagnerebbe 6, recuperando i 3 spesi più tre vinti.*

Nota come **i 3Pd8 scommessi non forniscono dadi addizionali alla prova**. Per ottenerli devono essere spesi altri Pd8 separatamente.

È un modo per rendere il gioco ancora più audace, creativo e imprevedibile.

### Riassunto - Come si svolge una prova

In breve:

1. il Game Master dichiara la difficoltà della *prova*, espressa in Punti Sotavento (PS). Per decifrare la mappa non è necessario. Una quantità maggiore di *successi* fornisce più informazioni;

2. **la ciurma sceglie il personaggio più adatto**. Normalmente colui che possiede il grado più alto nell'abilità richiesta, ma non è scontato. Potrebbe essere il PG che ha più Pd8 a disposizione da spendere. Sarà questo personaggio a guidare la *prova*;
3. **il giocatore può decidere di spendere Pezzi da Otto**, ottenendo un dado aggiuntivo per ciascuno di essi;
4. tutti **gli altri giocatori** che possiedono almeno 1 grado nella stessa abilità **possono aiutare**, tirando 1d10 ciascuno;
5. **anche la nave può contribuire**, aggiungendo 1d10 extra;
6. tutti i 10 ottenuti esplodono e vanno rilanciati, sommando i *successi* aggiuntivi;
7. si conteggiano i *successi* ottenuti. Questa somma rappresenta i Punti Barlovento generati dalla *prova*;
8. la *prova* è **superata solo se i PB ottenuti sono maggiori della difficoltà dichiarata** (PS). In caso contrario, è fallita.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

- **Con almeno 1 *successo*.**
  A una prima occhiata, il documento sembra vergato a mano da una sola persona, con simboli ricorrenti distribuiti lungo una linea curva.
  In basso a destra compare qualcosa che somiglia a una firma, ma è illeggibile. Per posizione e dimensione, potrebbe essere "GUIR" - forse una traccia lasciata da El Guirre in persona.
- **Con almeno 2 *successi*.**
  Grazie al documento utile a decifrare fornitovi da Helena, riuscite a stabilire che i simboli fanno riferimento a coordinate nautiche, in un sistema cifrato probabilmente usato dai marinai esperti per orientarsi senza dare nell'occhio.
- **Con almeno 3 *successi*.**
  La disposizione delle coordinate mostra una sequenza alternata:
  - Nella prima parte, le distanze tra le coordinate sono ampie.
  - Nella seconda parte, diventano ravvicinate e molto fitte.

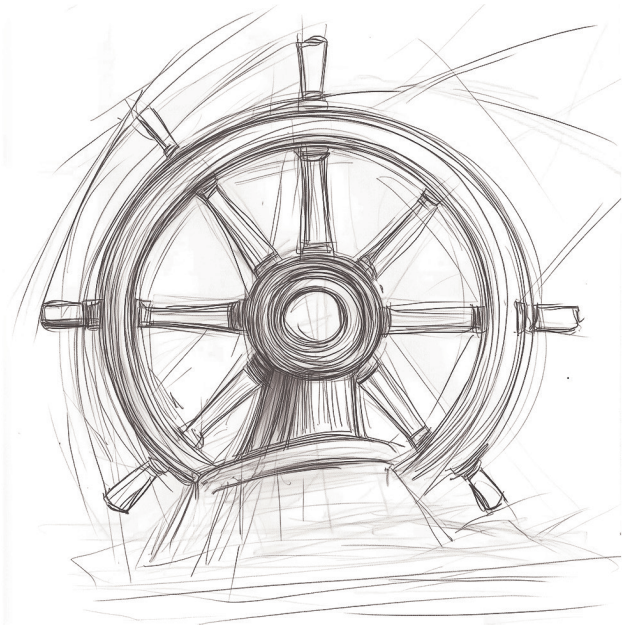
  Questo suggerisce un cambio di scala: all'inizio si tratta di un percorso lungo, forse una rotta da navigare in mare.
- **Con almeno 4 *successi*.**
  L'aumento di frequenza nelle coordinate finali fa pensare che non si riferiscano più a un percorso marino, ma piuttosto a qualcosa di più minuto, forse un cammino da seguire via terra, o una zona insidiosa con scogli o bassifondi da evitare.
- **Con 5 *successi* o più.**
  Notate che alcune parti del crittogramma sono state decifrate in modo approssimativo: piccoli errori o interpretazioni dubbie che, grazie al lavoro di gruppo, potete correggere.
  Nel ricontrollare i passaggi più ambigui, ottenete una lettura più fluida, l'impressione netta che la rotta indicata sia reale e che il documento, pur complesso, contenga indizi autentici e concreti.

### Azioni

Fai eseguire la *prova* obbligatoria per ottenere informazioni sul crittogramma.

### Non leggere ai giocatori

Se i PG avessero avuto difficoltà e non fossero riusciti a ottenere tutte le informazioni necessarie, Helena le fornirà loro. Fai in modo che riesca ad interpretare il crittogramma e li supporti nell'operazione. Lascia del mistero solo sull'ultima informazione: se non si riuscisse a ottenere 5 *successi* una volta giunti a destinazione i PG gireranno un po' a zonzo, prima di trovare la via corretta.



## Blocco 3 - Ponte - il viaggio

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

I giorni successivi scorrono tranquilli. Il vento soffia costante, le vele gonfie guidano l'*Esperanza* lungo le coordinate stabilite.

Il sole filtra tra le nuvole rade, e il mare - per una volta - sembra mantenere la sua quiete.

Durante la navigazione, Helena è una piccola attrazione per tutti.

Non tanto nel volto o nella voce, ma nel modo in cui occupa lo spazio sulla nave: un attimo prima la vedete camminare con dei libri in equilibrio sulla testa - concentrata, come per mantenere una postura corretta - un attimo dopo è sul ponte a esercitarsi con una spada, movimenti rigidi ma decisi, che ricordano l'addestramento di qualcuno che ha imparato imitando.

Chiede a Dolores, con voce gentile e un accenno di imbarazzo, se può avere dei pantaloni perché *"Una gonna con il vento così, non ha alcun senso"*.

Ogni tanto, si siede e guarda il mare. Ha chiesto anche a Martín se potevano fermarsi per fare un bagno in mare... Una volta ha corretto la rotta a Dolores mostrando una conoscenza nautica, almeno teorica, eccellente.

E, se glielo permettete, inizia a diventare un po' parte della ciurma.

Le giornate passano. Sino quando qualcosa cambia veramente.

All'orizzonte, una linea grigia si estende sul mare, indefinita, sospesa. La luce si fa lattiginosa, il sole fatica a penetrare le nubi basse. L'aria è più fredda, più ferma.

Helena è la prima a notarlo: "Stiamo entrando nelle Terre inesplorate."

Vi chiama attorno a sé. Tira fuori la mappa: "In questa zona le informazioni sono frammentarie. Alcuni dicono di averci navigato, altri mentono. Chi è tornato, spesso non ha raccontato tutto... o ha deciso di tenersi il meglio per sé.

Quello che troveremo da qui in avanti... potrebbe non essere segnato su nessuna carta."

Restate in silenzio.

Sulla tolda, solo il rumore dell'acqua che taglia lo scafo.

Ma nei pensieri del Capitano Martín qualcosa affiora.

Storie che si raccontano da sempre, sussurrate nei porti più remoti: dicono che a Ovest delle terre conosciute, oltre la mappa, là dove nessuno osa spingersi, una forza agisce nell'oscurità: *El Fin del Mundo* riversa da secoli creature spettrali e mostruose sulle Maca Islands.

Qualcuno giura che non siano solo racconti.

Per carità! State navigando verso sud... eppure Martín non riesce a togliersi dall'anima una sensazione di inadeguatezza.

**SOLO SE CI FOSSE ANCHE IÑIGO, AGGIUNGI:**

Anche Iñigo, che ha sempre i piedi ben piantati sul legno della nave, si accorge che l'aria è cambiata. Una corrente fredda, un'ombra troppo lunga, una sensazione di tristezza e un po' di angoscia.

**Azioni**

Chiedi se i personaggi modificano i loro comportamenti: *si avvicinano alle armi? Scrutano l'orizzonte? Come intendono proseguire?*

Sdrammatizza con una richiesta fuori luogo da parte di Helena: "*Robin, ho fame!*" e lascia che i PG improvvisino una risposta.

Non troveranno nulla, per ora, ma è giusto che inizino a guardarsi attorno.

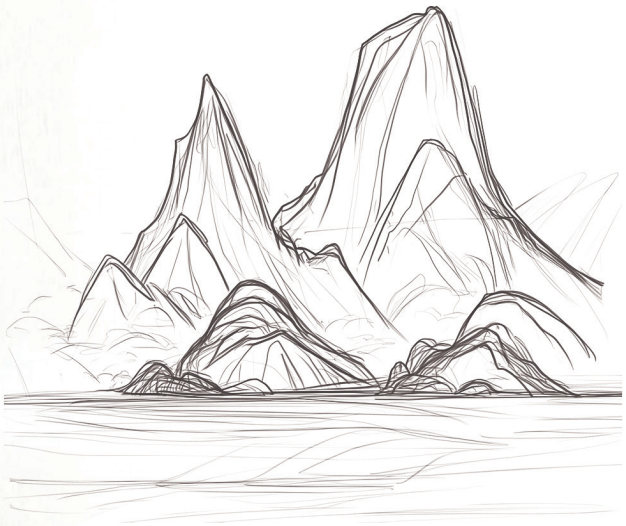
**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Appena superata la coltre di nubi più scure, i profili di alcune isole cominciano ad apparire tra le foschie residue.

Sono presenti sulle carte nautiche? Sì. Ma non sono rappresentate con precisione. Non coincidono alla perfezione.

Eppure, seguendo la rotta del crittogramma, si passa attraverso alcune di esse, si evita una zona di secca e fondali bassi.

Tutto sembra procedere per il verso giusto.



## SCENA 5 - L'ISOLA

**Non leggere ai giocatori - Premessa**

Da qui in avanti, ricordati a tratti di far compiere ad Helena piccole azioni *stonate*, un po' brutali e mascoline. Se i personaggi si insospettissero, la verità risiede sempre nella formazione avuta allenandosi con il fratello Tom.

### Blocco 1 - Avvistamento e sbarco

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Dopo ore di navigazione, tra acque insidiose e coordinate che indicano posizioni sempre più ravvicinate, la sagoma di un'isola comincia ad affacciarsi all'orizzonte.

È vulcanica, di forma quasi circolare, con un'imponente cresta centrale circondata da una densa foresta tropicale. Scogliere a strapiombo e onde che si infrangono con rabbia. Sembrano proteggere ogni lato, tranne uno: una spiaggia chiara, ampia, apparentemente sicura.

Lì l'acqua è più calma. Sembra che anche le nuvole lascino penetrare un sole tiepido. Con qualche attenzione, potete avvicinarvi.

**Non leggere ai giocatori**

L'isola è circondata da scogli e secche che rendono impossibile l'attracco diretto in gran parte della sua costa. Solo davanti alla spiaggia appena descritta, visibile già da lontano, si apre uno spiraglio sicuro per raggiungere la terra ferma. In questo primo approccio non è necessaria alcuna *prova* per accostarsi con cautela e calare la scialuppa: è sufficiente la prudenza e la lentezza nella manovra, seguendo con attenzione la rotta codificata dal crittogramma.

**Se i personaggi decidessero di circumnavigare l'isola, perderanno tempo e non troveranno attracchi migliori**.

**Azioni**

Lascia spazio ai giocatori per decidere cosa fare, ma alla fine non avranno alternative: prima o poi dovranno sbarcare.

La scialuppa può ospitare 3 pirati alla volta, caricata con 4 adempirà ugualmente al suo scopo, ma qualche passeggero arriverà in spiaggia con i pantaloni bagnati.

Racconta che sono circa le 14:00, che ragionevolmente ci sarà luce fino alle 20:00. Le operazioni di avvicinamento e calata dell'ancora richiedono circa un'ora. Ogni viaggio (andata e ritorno) della scialuppa ha bisogno indicativamente di 30 minuti.

Fornisci indicazioni utili affinché possano decidere una strategia d'approccio, facendo loro valutare dove vogliono passare la notte, se sull'*Esperanza* oppure sull'isola. Potrebbero anche decidere di sbarcare per un sopralluogo e poi tornare a bordo per la cena. Oppure organizzarsi portando con sé cibo e acqua per affrontare alcuni giorni fuori.

Lascia che i giocatori dibattano, ma **non farli ancora attraccare**...

## Blocco 2 - Qualcosa sulla spiaggia

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

La costa è vicina. Le onde si infrangono leggere sulla sabbia bianca, mentre l'*Esperanza* rallenta la sua corsa, seguendo con cautela le indicazioni delle coordinate.

Dal ponte, gli occhi si stringono verso la spiaggia. Il sole filtra tra le nuvole e le ombre disegnano contorni incerti.

Lì, poco più a destra rispetto alla zona dove pensate di sbarcare, c'è qualcosa. Forse un tronco, forse una vecchia cassa.

**Non leggere ai giocatori**

Con un'occhiata attenta (fai eseguire una *prova in Occhio di vetro*), i personaggi possono scorgere, poco più a destra della spiaggia, qualcosa di immobile disteso ai piedi di una palma.

- **Con 1-3 *successi***: notano solo un "qualcosa" che potrebbe essere una cassa, un tronco o un corpo.
- **Con 4-6 *successi***: si rendono conto che è un corpo.
- **Con 7 o più *successi***: vedono anche che è un uomo, morto o solo privo di sensi. Difficile stabilirlo senza avvicinarsi. Ha vesti da marinaio.

Ricorda che l'imbarcazione aiuta nella *prova* fornendo 1d10 che può lanciare il giocatore che interpreta il Capitano o un altro da lui designato.

**Azioni**

Richiedi una *prova Occhio di Vetro.*

Descrivi ciò che vedono in base all'esito.

Nel caso la ciurma ottenesse pochi *successi*, avvicinandosi ulteriormente all'isola per lo sbarco noterebbe con chiarezza di cosa si tratta.

Se invece perdesse tempo e, **dopo** l'avvistamento, circumnavigasse l'isola, o decidesse di non sbarcare entro sera, beh, *non avrebbero alcuna speranza* di salvare il ferito.

## Blocco 3 - Il dovere del Segaossa

**Non leggere ai giocatori**

Una volta che la ciurma si rende conto che sull'isola c'è un uomo, potenzialmente ancora vivo, si manifesta chiara l'occasione per coinvolgere Robin, il *Segaossa*. Secondo le regole di *Black Skull*, non è il GM a costringerlo all'azione ma sarà il PG a sentirsi chiamato dall'etica che gli impone il suo ruolo, **preservare la vita laddove sia possibile**. Avrà urgenza di sbarcare, e di farlo in fretta.

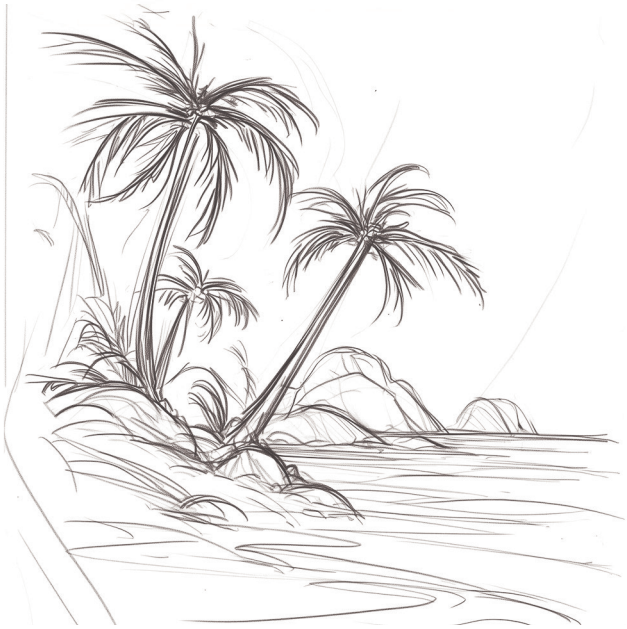
Se i giocatori decidono per questa opzione prosegui nella lettura.

### Narra a modo tuo oppure leggila così

La sabbia è chiara, sottile, soffice. Lasciando la scialuppa i vostri piedi si bagnano avanzando verso riva. Davanti, il muro verde della foresta sembra inghiottire la luce. Il caldo è opprimente, umido, vibrante. Da dietro gli alberi giungono versi di animali: richiami profondi, forse scimmie, forse qualcosa di più esotico. Sopra le vostre teste, piccoli stormi di uccelli colorati tagliano il cielo e scompaiono dietro la folta vegetazione.

Sulla destra, sotto una palma piegata dal vento, avete ora la conferma e la certezza che ci sia un corpo, steso sul bagnasciuga. La camminata è pesante, rallentata dalle onde sulla battigia.

Vi avvicinate il più velocemente possibile.



### Non leggere ai giocatori

**Il corpo ha addosso un crittogramma molto simile a quello di Helena, ma con coordinate diverse nella parte finale**. Verrà trovato automaticamente se i personaggi decidono di perquisire l'uomo. Altrimenti può essere rivelato con una *prova Occhio di vetro*, se il *Segaossa* decide di indagare sulle condizioni del ferito.

### Azioni

*Prova in Occhio di Vetro* - facoltativa ma consigliata.

**Chi la esegue?** Il personaggio con il grado più alto in *Occhio di vetro* oppure chi vuole spendere Pd8 per avere dadi aggiuntivi.

**Aiuti**: tutti quelli con almeno 1 grado in *Occhio di vetro* oltre alla nave. Può ancora aiutare in quanto si trova *a vista d'occhio*.

*Successi* (punti B) ottenuti:

- 1-2: riconoscono che il corpo è vivo, ma in condizioni gravi, ha addosso un foglio (il crittogramma).
- 3-4: notano i segni scuri sotto gli occhi e la pistola scarica a qualche metro di distanza.
- 5+: intuiscono che è stato colpito da qualcosa di anomalo e non ha potuto difendersi.

### Non leggere ai giocatori

È il momento per Robin di provare a salvare lo sconosciuto.

L'esito del salvataggio darà dei vantaggi nel proseguo dell'avventura.

**Quando un personaggio subisce la ventesima ferita, entra automaticamente nello stato *lotta per sopravvivere***. Da quel momento in poi, ogni secondo conta. Un *Segaossa* può tentare un intervento disperato per salvarlo... ma ci sarà un prezzo: sopravvivere implica un'amputazione, e con essa una *menomazione* permanente.

Le *menomazioni* rappresentano danni gravi e irreversibili: una gamba persa, un braccio amputato, un occhio cavato.

**Ogni *menomazione* dà delle penalità permanenti al personaggio**.

È possibile subire al massimo quattro *menomazioni*. Superato quel limite, non ci sarà *Segaossa* che tenga.

### L'aiuto dell'imbarcazione nelle prove

Nelle vostre avventure non siete mai davvero soli. Nel manuale completo di *Black Skull* scoprirai come la tua imbarcazione sarà un alleato prezioso: i suoi dadi, i cosiddetti *dadi Nave*, possono essere utilizzati, ma solo a determinate condizioni. L'imbarcazione vi aiuterà nelle *prove* e nelle Scene CooP quando sarete *a bordo*, *in prossimità* o persino solo se la tenete *a vista d'occhio*. Il Capitano potrà sfruttare questa connessione unica per accedere a risorse, ottenere bonus e fronteggiare sfide epiche.

Vuoi saperne di più? Il manuale completo ti aspetta per raccontarti tutto sulle regole avanzate, le *Migliorie Nave* e i momenti in cui, davvero, la tua nave farà la differenza.

### Narra a modo tuo oppure leggila così

Davanti a Robin, disteso sulla sabbia bollente, c'è un marinaio riverso.

Il suo corpo è rigido, la pelle arsa dal sole come se fosse rimasto lì da troppo tempo. Non si capisce cosa l'abbia ridotto così: sembra reduce da uno scontro, ma anche stremato dalla fatica e dalla sete.

Sotto gli occhi ha due enormi lividi scuri, innaturali... come se avesse preso un colpo, eppure il naso è intatto, e sul volto non ci sono altre ferite. Sul petto, invece, la camicia è stata squarciata da profondi graffi, simili a artigli di una bestia, tracciati con una precisione che lascia un brivido addosso.

Non c'è coerenza in quello che vedete, solo mistero e pericolo.

### La *prova* del *Segaossa*

Quando un *Segaossa* tenta di salvare un compagno in fin di vita deve effettuare una *prova Panacea.* Ricorda al giocatore che **può spendere Pd8 per lanciare più dadi**.

La difficoltà della *prova* è di 3PS poiché il corpo è in buone condizioni e non presenta vecchie amputazioni (altre *menomazioni*) che aumenterebbero la difficoltà. Fai chiarezza spiegando che **la *prova* sarà superata ottenendo 4 *successi***.

Robin **non può ricevere aiuto dai compagni poiché nessuno ha sviluppato l'abilità *Panacea*.**

Aggiungi 1d10 come **aiuto della nave**, in quanto si trova *a vista d'occhio*;

ATTENZIONE: se il *Segaossa* fallisce, non potrà più provare a curare quell'uomo, condannandolo, date le circostanze, a morte certa.

### Non leggere ai giocatori

In base all'esito della *prova* si acquisiranno o meno alcune informazioni. Leggi il blocco successivo corrispondente:

- **blocco 4a:** in caso di fallimento;
- **blocco 4b:** in caso di buona riuscita.

### *Blocco 4a - Il Segaossa fallisce, il ferito non sopravvive*

Nel caso in cui la ***prova* fallisse**, la ciurma recupererà una quantità di informazioni limitata. Sempre che non abbia già trovato quanto segue, potrà notare, sulla sabbia, vicino a lui, **una pistola**. Scarica. Se qualcuno la raccoglie, osserverà che non contiene alcun colpo: è stata già usata.

Frugando tra i suoi abiti, oppure semplicemente osservandolo meglio - non è richiesta nessuna ulteriore *prova* - la ciurma trova **un crittogramma** molto simile a quello posseduto da Helena. È scritto con la stessa simbologia e utilizza lo stesso codice. **Solo se confronteranno i due scritti noteranno le ultime coordinate differenti**.

Passa direttamente al **blocco 5 - Il Crittogramma**

### *Blocco 4b - Oscar viene salvato*

### Non leggere ai giocatori

Il ferito è fuori pericolo e lentamente si riprende. Appena sveglio, è stordito. Parla a fatica, non sente bene, **ha un sibilo nelle orecchie**. Grida per comunicare, o almeno ci prova. Piano piano, inizia a ricordare.

Leggi bene le prossime righe, poi interpreta il ferito e rivela piano piano le informazioni ai giocatori

Si presenta, si chiama **Oscar**. Racconta (in modo frammentario):

- è, anzi era, il Capitano della *Furia Roja*;
- è avvenuto un ammutinamento, i suoi marinai lo hanno abbandonato sull'isola con una pistola e un solo colpo. Cerca di fare mente locale e si guarda attorno cercando l'arma;
- era alla ricerca di un tesoro, su indicazione del Capitano *Juan Pablo Díaz Alonso*;
- aveva un crittogramma... cerca di fare mente locale e lo cerca. Se ce l'ha ancora addosso lo dà alla ciurma. (Approfondiremo nel blocco 5 - Il Crittogramma);
- ricorda poco e a tratti;
- è molto triste per l'ammutinamento;
- si è inoltrato nella foresta, e inaspettatamente ha trovato una donna. L'ha aiutata, ma lei gli ha urlato contro e lui non ricorda più nulla. Tipico del genere femminile;
- ricorda un forte mal di testa, è crollato al suolo ed è riuscito a scappare;
- ah sì, prima ha sparato, poi è scappato;
- ricorda solo un urlo, un urlo fortissimo.

### Azioni

A questo punto la ciurma può fare una *prova in Sabio* con difficoltà 3PS (sono necessari 4 *successi* per superarla). Se ci riuscissero, saprebbero che l'atteggiamento della donna è riconducibile a quello narrato in alcune storie e leggende che si riferiscono a una **creatura denominata *Banshee***, una donna, spesso in lacrime, che suole attaccare con un

urlo molto potente. Probabilmente la causa degli ematomi sotto gli occhi di Oscar è proprio riconducibile a quel tipo di attacco.

La ciurma può organizzarsi per fronteggiare questa minaccia, ad esempio **utilizzando dei tappi di cera per proteggersi le orecchie**.

Ricorda che, come master, potrai giocare sul fatto che, una volta che i PG si metteranno i tappi, si sentiranno meno. Chiedi ai giocatori di *parlare gridando*, e ricorda che, a quel volume di voce, attireranno l'attenzione di chi sta intorno...

Le informazioni recuperate grazie al salvataggio di Oscar anticipano alla ciurma un futuro incontro/scontro con la creatura magica e dando la possibilità di utilizzare un bonus se la ciurma deciderà, per esempio, di tapparsi le orecchie prima dell'incontro.

Le condizioni del ferito non sono tali da poter accompagnare la ciurma nell'entroterra. Ha bisogno di riposo. I giocatori possono valutare di portarlo sull'*Esperanza*. Lasciarlo dove l'hanno trovato è una condanna a morte certa.

## Blocco 5 - Il Crittogramma

### Non leggere ai giocatori

I giocatori potrebbero voler confrontare il proprio crittogramma con quello appena trovato. Noteranno che è del tutto identico ad eccezione delle ultime coordinate, quelle necessarie per muoversi nell'entroterra. Se non si occupassero di analizzarlo, fai intervenire Helena, la quale chiede di poterlo vedere, con uno sguardo sincero e un tono pieno di curiosità e preoccupazione. Dopo averlo confrontato lei stessa con il proprio, rivelerà con un certo imbarazzo:

### Narrala a modo tuo oppure leggila così

"Mi dispiace... effettivamente quello che vi ho mostrato è diverso nelle ultime indicazioni. Ma l'originale *che ho con me* è identico a questo. Non pensavo ci fosse un'altra copia. Ve l'ho tenuto nascosto solo perché... era l'unico legame che avevo col tesoro. Pensavo che se lo avessi condiviso troppo presto mi avreste lasciata indietro. Provate a mettervi nei miei panni."

### Non leggere ai giocatori

Il tono è timido, genuino.

La ciurma è libera di credere o meno alle sue parole, ma il crittogramma è reale, ed è ora nelle mani di tutti.

## Blocco 6 - Organizzazione

### Non leggere ai giocatori

Prima di iniziare l'organizzazione della spedizione, devi tenere conto che la partenza verso l'interno dell'isola può avvenire in **tre momenti differenti**.

Infatti, in base alle scelte compiute dalla ciurma fino a questo punto:

1. **Ingresso immediato**: la ciurma può decidere di **ignorare del tutto il corpo sotto la palma e iniziare subito l'esplorazione**. Questo blocco va gestito esattamente come previsto: i giocatori devono pianificare come affrontare la foresta, decidere quanto cibo trasportare, quali materiali portare con sé, quanto pensano di restare in esplorazione, ecc.
2. **Ingresso immediato dopo il salvataggio**: la ciurma potrebbe aver soccorso Oscar, ma scegliere comunque di **non tornare sulla nave, proseguendo direttamente verso l'interno**. In questo caso il GM non deve scoraggiare l'impresa, ma deve rendere evidente il peso di tale scelta:
   - se i giocatori non hanno dichiarato di aver portato acqua o cibo, la mancanza di rifornimenti creerà disagi già nella prima notte;
   - se non hanno dichiarato di aver preso un minimo di equipaggiamento per addentrarsi nella foresta, dovranno arrangiarsi con ciò che trovano, o affidarsi totalmente a ciò che offre la giungla.

   Inoltre potrebbero **trovarsi costretti a trascorrere più notti nella foresta di quante necessarie**, quindi il Game Master dovrà adattare il racconto della *Scena 6 - blocco 3 - Nella foresta*, descrivendo più tappe, più stanchezza, più consumo di risorse.
3. **Ingresso dopo una notte trascorsa sulla nave** (scelta consigliata): se la ciurma ha scelto di tornare sulla nave, probabilmente ha avuto tempo per riposare, riorganizzarsi e affrontare la foresta in condizioni migliori. La scena successiva viene giocata il mattino, e la si può introdurre normalmente.

In tutti gli altri casi, dovrai adattare il racconto tenendo conto dell'ora in cui inizia la spedizione: quanto tempo è passato, quanto manca al tramonto, quanto impiegheranno

per inoltrarsi nella foresta, e se ciò comporterà o meno il dover passare più di una notte sull'isola.

Questo è il momento in cui **la ciurma deve prendere una decisione su come organizzare le prossime ore**.

Tu hai il compito di guidare una breve fase di confronto tra i personaggi per fargli fare il punto della situazione. Si tratta di una fase di riepilogo e scelte strategiche.

L'organizzazione riguarda soprattutto:

- la quantità di *provviste* alimentari: il *Segaossa* (che in *Black Skull* è anche un ottimo cuoco), se lo desiderano, può preparare cibo per un certo numero di giorni (decideranno insieme quante razioni portare);
- la *riserva d'acqua*: quanta portarne con sé?
- *il cammino* da seguire: se scelgono di seguire il crittogramma originale trovato addosso a Oscar, arriveranno più velocemente. Se invece proseguono secondo il tracciato "rivisitato" da Helena, impiegheranno più tempo, incrociando più volte lo stesso sentiero o imboccando strade sbagliate.

### Azioni

Il GM deve ricostruire insieme alla ciurma quanto tempo sia passato dallo sbarco. Quanto tempo hanno utilizzato per:

- raggiungere il corpo di Oscar;
- tentare il salvataggio;
- analizzare il crittogramma trovato sul suo corpo;
- confrontare le due versioni.

Considera anche se hanno avuto momenti di discussione o indecisione.

In base a queste valutazioni, il GM dovrà comunicare ai giocatori se *il sole è ormai prossimo al tramonto* (nelle Maca Islands, in questa stagione tramonta verso le 20:30). I personaggi devono decidere come organizzarsi per la notte: **rientrare sulla nave e passarla lì, allestire un accampamento sulla spiaggia o tentare di addentrarsi nella foresta**?

### Non leggere ai giocatori

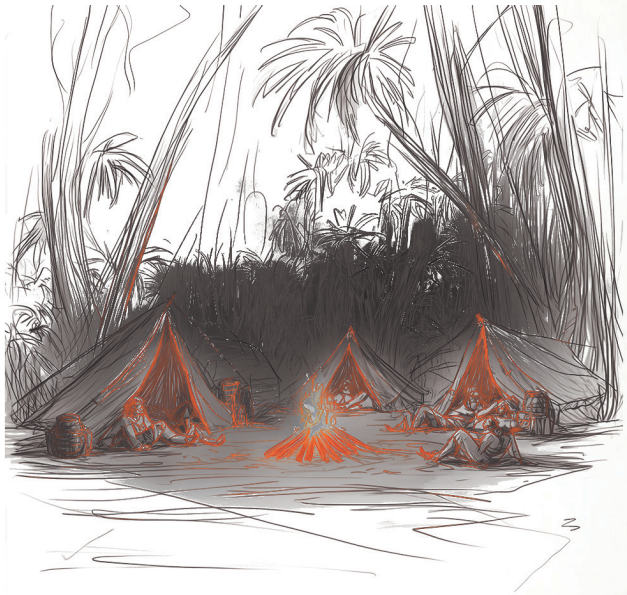
**Qualsiasi decisione prenderanno non modificherà in modo sostanziale lo sviluppo dell'avventura**: dormire nella foresta non comporterà pericoli effettivi.

L'unico vincolo narrativo che il Game Master deve mantenere riguarda **Oscar: non può essere portato con loro**.

Ha subìto ferite gravi e l'operazione non è stata una passeggiata, ha una gamba compromessa e non reggerebbe un viaggio a piedi.

Se i personaggi insistono nel volerlo portare, il GM dovrà dichiarare che Oscar inizierà a subire ferite automatiche, sverrà più volte e li rallenterà in modo eccessivo sino a entrare in condizioni davvero critiche per le quali **nemmeno Robin può fare molto**.

Il suo posto è al sicuro sulla nave, sempre che la ciurma decida di accoglierlo.



# SCENA 6 - L'ESPLORAZIONE

## Blocco 1 - Estemporaneo - Il destino di Oscar

## (Nel caso fosse sopravvissuto)

**Se Oscar non ce l'ha fatta, salta interamente questo blocco.**

### Non leggere ai giocatori

Oscar ha già compiuto il suo ruolo all'interno dell'avventura. Ha condiviso informazioni utili, ha introdotto dubbi e ha permesso alla ciurma di interrogarsi sulla reale origine del crittogramma. Ma la sua presenza non si protrarrà oltre.

Sappi che *Oscar è destinato a morire*. La sua fine è già scritta, e potrà essere interpretata in base alle scelte della ciurma. Potrà accadere a seconda delle dinamiche narrative.

Di seguito, tre possibilità coerenti:

1. *Viene abbandonato in spiaggia (nessuno lo porta con sé).*
   Il suo destino si compie fuori scena. Nessun messaggio. Solo silenzio e malinconia.
2. *Viene forzatamente portato nella foresta.*
   Oscar inizierà a soffrire. Il viaggio nella giungla lo consumerà: le sue gambe non reggono, la febbre sale, sviene più volte. Dopo pochi blocchi, potrai decidere che il suo corpo cede e metterai in scena la sua dipartita, inevitabile. Sarà una scena dura, ma coerente.
3. *Viene portato sulla nave*
   In questo caso, Oscar apparirà leggermente più in forze, ma sarà *afflitto da un dolore profondo*. Non è fisico: è la vergogna dell'ammutinamento, il peso dell'onore spezzato, la perdita del proprio equipaggio.

   La notte dopo che la ciurma avrà lasciato l'isola (quindi non in questo momento), *Oscar verrà trovato impiccato all'albero maestro*.

Nella giacca, un foglio con poche parole:

*"Una vita senza ciurma non ha senso.*
*Ringrazio Yemayá per avermi fatto incontrare dei veri pirati.*
*Scusatemi per il peso che sono stato."*

Con questa struttura, Oscar ha completato la sua funzione drammatica. Non è un PnG pensato per accompagnare la ciurma, né per diventare un nuovo membro dell'equipaggio. È un'eco tragica di ciò che succede quando il mare ti tradisce.

Dosa i tempi, i toni, e decidi quando chiudere la sua storia.

## Blocco 2 - Nella foresta

### Narrala a modo tuo oppure leggila così

**Adatta la descrizione se la partenza inizia in un momento differente rispetto alle prime ore della giornata.**

La spiaggia è svanita alle vostre spalle. Il sole del *mattino* filtra tra le fronde alte, gettando ombre larghe e tremolanti sul sentiero. L'umidità è soffocante, il sudore cola sulla schiena e il caldo appiccicoso sembra incollarsi alla pelle. Ogni passo è faticoso, ogni respiro un po' più corto. I vostri stivali che affondavano nella sabbia scura della spiaggia ora sono appesantiti dalla terra umida della foresta.

Intorno a voi la vegetazione è densa, viva, pulsante. Platani, alberi da frutto, liane e cespugli vi circondano in ogni direzione. Qua e là, piccoli corsi d'acqua tagliano quello che un tempo si sarebbe potuto chiamare sentiero. Oggi sembra più un cammino abbandonato da anni: i rigagnoli appaiono freddi e limpidi, scendono dal cratere che troneggia al centro dell'isola come un gigante addormentato. Ogni tanto avvistate, rapida, una scimmietta curiosa, animale sacro in tutte la Maca Islands, mentre uccelli tropicali dalle piume sgargianti attraversano il cielo con richiami acuti.

Camminate lentamente, facendo attenzione a dove mettete i piedi, cercando di seguire le indicazioni del crittogramma. Ogni tanto vi fermate: prima per pranzare all'ombra di una parete rocciosa, poi più tardi per consumare la cena in una radura. Approfittate di quanto incontrato strada facendo: frutta e acqua potabile.

In alcuni momenti vi sembra di essere osservati, per rendervi conto d'un tratto che è semplicemente uno strano animale che vi scruta da lontano, forse più spaventato di voi.

**Con la versione contraffatta del crittogramma leggi…**

Ma qualcosa, forse, non torna.

Vi sembra di aver già visto certi alberi. Avete attraversato due volte lo stesso corso d'acqua. E quella pietra segnata, con la grande venatura verde di olivina… l'avete già oltrepassata ore fa.

A quel punto, se nessuno dice nulla, è Helena a fermarsi.

Abbassa lo sguardo, poi si rivolge a Martín, come se stesse cercando il coraggio.

"Temevo non mi avreste seguita se vi avessi mostrato tutto… Ma ora è il momento di fidarsi davvero."

Estrae un secondo crittogramma. Quello originale.

Lo distende con cura sulla roccia davanti a sé e ve lo mostra. Differisce di pochissimo da quello condiviso con voi: piccole varianti in quelle coordinate che da ore vi guidano nella foresta.

Solo adesso il percorso torna chiaro.

Solo adesso capite di non esservi persi.

Solo adesso, il viaggio ha davvero una meta chiara.

### Azioni

Giustifica Helena, con le stesse motivazioni spiegate nella scena precedente nel Blocco 5 - Il Crittogramma

## Blocco 3 - Una notte fuori

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

La luce dorata del tramonto filtra a fatica tra le fronde della giungla, tingendo di arancio i bordi delle foglie. Intorno a voi la vegetazione è sempre fitta ma, in una piccola radura, il terreno sembra più morbido, quasi sabbioso e privo di radici affioranti: un buon punto per fermarsi.

Si sentono ancora alcuni versi di uccelli tropicali, ma le scimmie sembrano essersi ritirate. Il suono di un ruscello non lontano suggerisce la presenza di acqua, molto probabilmente, potabile.

Alcuni alberi hanno rami bassi e robusti, ideali per legare corde, appendere teli o costruire rifugi di fortuna. Intorno, grossi sassi potrebbero servire come sedute o come ripari. L'umidità nell'aria promette una notte pesante, ma priva di pioggia.

### Non leggere ai giocatori

Ai giocatori di ruolo piace organizzarsi: che si tratti di montare una tenda, raccogliere legna o decidere chi farà i turni di guardia... **La fase di pianificazione della notte è spesso uno dei momenti più divertenti e spontanei**.

Chiedi alla ciurma: *"Come volete organizzarvi per passare la notte?"* poi goditi quello che accade.

Lascia spazio alle loro idee. Normalmente se ne sentono di tutti i colori: discussioni per la scelta del turno migliore, costruzione di trappole improvvisate, accensione di fuochi disposti in cerchio... Lasciali fare.

Ricorda: **questa notte passerà senza pericoli**, ma è importante dare la sensazione che potrebbe non essere così, né oggi né in futuro.

Una volta pronti, racconta come passerà la notte.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Il sole scivola dietro l'orizzonte lasciando una scia cremisi che si spegne lentamente nel blu profondo della sera. Il cielo, limpido, si riempie di stelle. Osservando con attenzione è possibile vedere distintamente la Via Lattea. Una breve stella cadente attraversa il firmamento tra due palme immobili.

Il fuoco crepita, respingendo l'oscurità e i pensieri più cupi. I turni si susseguono tra sbadigli e racconti a bassa voce. Qualche foglia si muove nel vento, ma nessun pericolo si manifesta.

La notte passa tranquilla.

**Se la ciurma ha dichiarato di aver raccolto e conservato frutta dalla foresta, la prossima descrizione può essere integrata di conseguenza.**

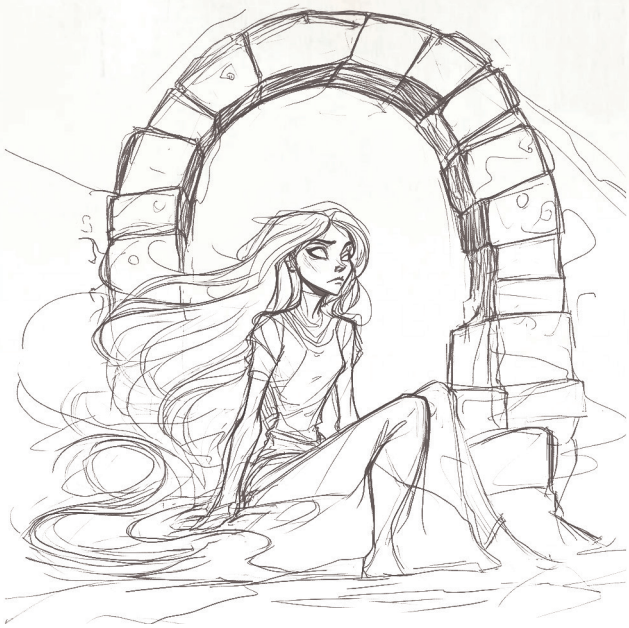
All'alba, la luce filtra tiepida tra i rami alti. Recuperate con calma le vostre cose, scuotendo via foglie e gocce di condensa dai teli e dai ripari improvvisati. Helena appena sveglia inizia a pettinarsi.

La colazione è semplice ma energica: Robin mette insieme parte delle provviste prese dalla nave con la frutta raccolta attorno all'accampamento - soprattutto platani e qualche cocco, spaccato con metodi più o meno ortodossi.

Dopo un breve momento di silenzio, uno sguardo al cielo e un ultimo sorso d'acqua, vi rimettete in marcia.

## Blocco 4 - La donna in bianco

### Non leggere ai giocatori



La ciurma è ormai giunta alla soglia del luogo che cela il tesoro ma, prima di accedervi, **dovrà fronteggiare una presenza inquietante**: una Banshee.

La creatura appare sotto forma di *una donna in vesti bianche, dai lunghi capelli scuri e sciolti*. È immobile, in silenzio, e *piange* mentre osserva l'orizzonte. Non rivolge parola né sguardi alla ciurma. Si trova sotto un arco di pietra antico, ormai semisepolto dalla vegetazione, che si apre su un sentiero dimenticato. Chiunque voglia proseguire dovrà attraversare quell'arco.

La Banshee è una creatura territoriale, non interagirà finché non verrà disturbata, né comunicherà in alcun modo con i personaggi. Non è lì per spiegare o negoziare, ma per difendere l'accesso a una tomba. È lì da molto tempo, ancorata a quel luogo e al suo dolore, e **non lascerà che venga profanato**.

La ciurma potrebbe riconoscere in lei una creatura soprannaturale, oppure no. Puoi richiedere una *prova Occhio di vetro* con difficoltà 2PS - 3 *successi* per superarla - oppure la riconosceranno semplicemente per intuizione o interpretazione del gruppo.

**Se hanno parlato con Oscar e ottenuto l'informazione sull'urlo che lo ha quasi messo fuori gioco, questo è il momento in cui potrebbero decidere di prendere precauzioni** (come usare cera per le orecchie o simili).

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Dopo ore nella foresta, il cammino sembra aprirsi, diventando più ampio. Il ritmo di marcia però rallenta: c'è silenzio tra gli alberi.

Dopo una curva verso sinistra, davanti a voi si apre un piccolo spiazzo: un arco di pietra antico, annerito dal tempo, sorretto a stento da due colonne imponenti. Oltre l'arco, il sentiero non sembra proseguire.

Ma non è la costruzione in rovina ad attirare il vostro sguardo.

Sotto la volta, immobile, una donna.

Indossa una veste bianca che arriva a coprirle i piedi. I capelli scuri, ordinati, le ricadono sul viso e sulle spalle. Non parla. Non guarda nessuno. Le braccia pendono lungo i fianchi. Sembra stia piangendo, ma non emette alcun suono.

Tendendo l'orecchio percepite solo il rumore delle onde, in lontananza, e, molto raramente, il canto inquieto di qualche uccello.

Lei è lì, immobile di fronte a voi. E l'unico modo per proseguire... sembra quello di passare esattamente dove si trova quella donna.

### Non leggere ai giocatori

La Banshee non si **attiverà, iniziando ad attaccare la ciurma**, solo quando qualcuno le si avvicina *troppo*. Le modalità con cui si scontrerà con in PG saranno descritte tra poco.

Per la prima volta, **i personaggi affronteranno un *Cattivo***: una figura singola, potente e autonoma, gestita in maniera differente dai lacchè sconfitti in taverna. Le caratteristiche di un *Cattivo* vanno tenute nascoste ai giocatori,

annotate a parte. Qui sotto ci sono quelle della Banshee.

Nel progettare lo scontro, scegli tu quanti *successi* ha a disposizione, in base al numero di giocatori:

- 20 *successi*: gruppo da 4 giocatori.
- 25 *successi*: gruppo da 5 giocatori.

Per un nemico, questi *successi* **corrispondono a dadi *pre-tirati***: vanno direttamente convertiti in Punti B (Barlovento, azioni) e Punti S (Sotavento, difesa) da spendere nel round, esattamente come accade per i giocatori.

Alla fine di ogni round, **i punti ferita subìti vengono sottratti dal totale dei *successi* a disposizione per il round successivo**.

### Abilità speciali della Banshee

- **Urlo della Morte**: solo al primo round di una Scena CooP. Gli effetti durano il primo turno. Questa abilità è spiegata più avanti.
- **Presenza Gelida**: infligge 1 ferita a turno a chi è a meno di 5 metri dalla creatura. È un'azione gratuita e non necessita l'utilizzo di PB per essere attivata.
- **Artigli**: verificare i danni sulla tabella *Bianche*. Può effettuare fino a 2 attacchi per turno, spendendo 1PB per ognuno di essi.

### Punti ferita della Banshee

Sebbene tutti gli esseri umani godano di 15 ferite, essendo lei una creatura magica, ha a disposizione **20 ferite** contro 4 PG, **25** contro 5. Subìta l'ultima, svanirà nell'aria per sempre.

Nel caso ti accorgessi che la ciurma ha difficoltà a sconfiggerla o che il combattimento va troppo per le lunghe, **sentiti libero di diminuire le ferite necessarie per metterla fuori gioco**.

### Non leggere ai giocatori

Appena uno dei personaggi supera la distanza di sicurezza o cerca di interagire con la figura, la Banshee attacca.

In quel momento **dichiara l'inizio di una Scena Cooperativa** e informa i giocatori che, per la prima volta, stanno affrontando un *Cattivo*. Potete guardare insieme il prossimo video tutorial, non contiene *spoiler*.

https://youtu.be/ddhPvwJINdk

### Non leggere ai giocatori

Stai per giocare una scena molto simile a quella affrontata dai PG nella Taverna Alta Marea a inizio di questa avventura ma, questa volta, introduciamo qualche regola addizionale per rendere l'esperienza più simile a quella del regolamento completo contenuto in *Black Skull - La Ciurma Perfetta*.

### Tiro Stress

All'inizio della Scena CooP, e **ogni volta che inizia un nuovo round** - cioè quando i giocatori devono tirare i dadi - il Capitano effettua il tiro *Stress*. In base al risultato si applicano vantaggi o penalità che durano per tutto il round e influenzano l'intera ciurma.

Questo tiro si effettua **lanciando 1d10** e rappresenta la *tensione accumulata rivestendo un ruolo di comando.*

- Se esce 1 o 2, lo *Stress* **aumenta** di 1 livello.
- Se esce 9 o 0, lo *Stress* **diminuisce** di 1 livello.
- Con qualsiasi altro risultato, lo *Stress* resta **invariato**.

Attenzione: il *dStress* (*dado Stress*) non esplode mai.

La Banshee non è una semplice invenzione per questa avventura: è una delle creature tratte direttamente nel ***Bestiario*** del manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta* dove troverete una sezione interamente dedicata a mostri, spiriti e creature leggendarie che possono essere introdotti nelle vostre partite per creare sfide indimenticabili.

Non solo: troverete anche descrizioni di ***oggetti magici e artefatti speciali***, capaci di dare una svolta alle avventure o di diventare il centro stesso di una storia. Che si tratti di un amuleto rubato, di un'arma antica o di un tesoro maledetto, ogni elemento è pensato per arricchire la narrazione e rendere il mondo di gioco più vivo, più pericoloso e, soprattutto, più affascinante.

Il manuale completo non è solo un insieme di regole: è una cassa del tesoro di idee per chiunque voglia spingersi più a fondo nel cuore oscuro e scintillante delle Maca Islands.

## Scheda Cattivo

Nome: Banshee

Ruolo: ---

Successi: 20 x 4 PG / 25 x 5 PG

Ferite: 20 x 4 PG / 25 x 5 PG Pd8: ---

Ricompensa: 15 dobloni x PG

Affascinare:

Carpinteria:

Despacito:

Destreggiarsi sul sartiame:

L'arte non va da parte:

Leadership:

Navigare:

Occhio di vetro:

Panacea:

Sabio:

## La Nave

Nome:

Tipo:

Dadi:

Velocità:

Pot. di fuoco:

Ricompensa abbordaggio:

## Attacco

**ARTIGLI** - tabella *Bianche*. Può effettuare fino a 2 attacchi per turno, spendendo 1PB per ognuno di essi.

## Informazioni

**Urlo della Morte**: solo al primo round di una Scena CooP. Gli effetti si applicano solo al primo turno. Attacca per prima immediatamente (vince l'iniziativa). L'abilità speciale colpisce **tutti** i personaggi contemporaneamente, i quali devono effettuare una *prova Tempra* con difficoltà 3PS. Se fallita il PG subisce 2 ferite inevitabili.
- Completamente evitabile se si utilizza una protezione per l'udito -

**Presenza Gelida**: infligge 1 ferita a turno a chi è a meno di 5 metri dalla creatura (senza spendere PB).

BLACK SKULL

### Lo Stress del Capitano

Nel manuale completo, il livello di *Stress del Capitano* non è solo una minaccia legata all'esito del *dStress*: esistono regole specifiche per abbassarlo anche durante una Scena CooP.

Per mantenere lo *Starter Kit* semplice e scorrevole, queste regole non verranno utilizzate.

Ecco gli effetti di ciascuno livello:

- *Rilassato*: **livello di partenza**, senza modificatori speciali. Se si ottiene un 9 o 10 acquisisci un bonus temporaneo di +1d10 *Aggressività* per questo round.
- *Distratto*: -1d10 ad *Aggressività* per ogni PG.
- *Stressato*: -2d10 ad *Aggressività*.
- *In ansia*: -3d10 ad *Aggressività* e non si possono usare Eventi Epici

**Lo Stress non si azzera tra una scena e l'altra**: resta memorizzato fino all'inizio di una nuova campagna. Tuttavia, **puoi ridurlo, durante una Scena Narrativa sacrificando 10 dobloni** alla Dea del Mare. **Si abbasserà di 1 livello**.

Ricordati di far effettuare il tiro *Stress* all'inizio di ogni round e spiega le eventuali conseguenze alla ciurma, soprattutto in caso di malus o bonus.

### Spesa pezzi da otto

Ogni giocatore può decidere se spendere Pezzi da Otto per aggiungere dadi extra al proprio tiro di *Aggressività*.

https://youtu.be/XwXaPTfU918

### Tiro Aggressività e Eventi Epici

Ogni giocatore tira tanti dadi da 10 quanti sono i gradi dell'abilità *Aggressività*, più eventuali dadi bonus. Ecco cosa devono fare adesso i giocatori:

- contare i *successi*;
- **contare se e quanti 10 hanno ottenuto con il primo lancio di dadi**. I 10 sono *successi* ma, durante un tiro *Aggressività* hanno un valore aggiunto:
  - ottenere **un 10**: consente l'uso di 1 Evento Epico di Primo Livello;
  - ottenere **due 10**: permette l'uso di 1 Evento Epico di Secondo Livello;
  - ottenere **tre o più 10**: permette l'uso di 1 Evento Epico di Terzo Livello.

Verifica se e quanti 10 ha ottenuto ogni giocatore - *prima* di far esplodere i dadi - e segnalo sulla *Bitácora*.

*Immagina che Martín abbia ottenuto 2 dieci. Gli daranno diritto all'utilizzo di 1 Evento Epico di Secondo Livello.*

**I 10 ottenuti da un'esplosione non generano altri Eventi Epici**, ma esplodono normalmente: si rilanciano e possono generare altri *successi* - persino altri 10 che però **non generano più** altri EE.

Il giocatore può utilizzare **solo** gli EE del livello ottenuto. Quelli di livello 1 sono comuni a tutti e si trovano nel fronte della scheda; quelli di livello 2 e 3 sono personalizzati per ciascun ruolo e si trovano sul retro.

*Se ottieni un Evento Epico di Terzo Livello, non puoi scegliere liberamente uno di Livello 2 o 1: devi utilizzare quello di Livello 3.*

### Come si utilizza un EE - regole semplificate

Prima che termini il round un personaggio che ha ottenuto un Evento Epico (EE) deve utilizzarlo per non perderlo.

Gli Eventi Epici **non consumano PB e si considerano azioni gratuite**.

Un Evento Epico può essere utilizzato **in qualsiasi momento del round, anche fuori dal turno di chi lo ha guadagnato**.

Gli Eventi Epici devono essere attivati quando massimizzano l'effetto: ad esempio, se un EE aumenta le ferite inflitte, conviene usarlo dopo aver tirato il *dFerita*, così da evitare di sprecarlo se si mancasse il bersaglio. Alcuni EE permettono di infliggere ferite inevitabili, altri di difendersi, altri ancora possono essere usati per curare o colpire più bersagli.

Una volta usato un Evento Epico, il giocatore deve segnarlo con una crocetta sul teschio corrispondente e **aggiungere 1 doblone al *forziere***: sì, compiere azioni straordinarie viene sempre premiato.

Non potrà più usarlo per il resto del combattimento, ma tornerà disponibile nella prossima Scena CooP.

https://youtu.be/WxTOkzON0O4

### Le Peculiarità

Alcuni PG possono utilizzare i propri **Incantesimi** durante il combattimento. Dovranno **spendere 1 PB come se stessero agendo e pagare 3 dobloni** sacrificandoli a Yemayá.

Le *Peculiarità* (Incantesimi, Manovre navali e Abilità speciali) sono spiegate nelle schede PG in dettaglio. Ti fornisco ora alcune informazioni aggiuntive laddove necessario.

### Martín ha a disposizione:

- CAPPELLO SCUDO
- PREGHIERA SAGRADA
- DIETRO DI ME FIGLIOLO

L'unico Incantesimo "particolare" è il secondo, PREGHIERA SAGRADA poiché si attiva attraverso un'*azione passiva (AP)*. Questo significa che il suo utilizzo non conta come azione nella Sequenza d'Azione corrente. In parole più semplici, **è un'azione in più che il PG può effettuare oltre a quella normale.** Per attivarlo paga sempre 1PB e 3 dobloni.

### Raphael ha a disposizione:

- SCUDO PROTETTIVO
- ACCELERA PALLOTTOLA
- ACCELERA CANNONATA

SCUDO PROTETTIVO è un *AP*, vale quanto spiegato per l'Incantesimo DIETRO DI ME FIGLIOLO.

ACCELERA CANNONATA, nello *Starter Kit* **verrà utilizzato esclusivamente come manovra navale**, durante un eventuale combattimento navale, non ora contro la *Banshee*.

Iñigo ha a disposizione tre Abilità speciali, tutte attivabili durante una Scena CooP. L'ultima è un'a*zione passiva (AP)*, vale quanto spiegato poco fa.

https://youtu.be/AoP875iNoiM

### Azione di fine round

Se i PG hanno esaurito i PB a loro disposizione e la Banshee - o il nemico in generale - ne ha ancora, **effettuerà un attacco gonfiato, spendendoli tutti insieme**.

### Note importanti

La Banshee gode di alcune Abilità speciali.

Appena inizi ad agire nella Scena CooP, procedi in questo modo: salta l'iniziativa: lei **attaccherà per prima** usando **Urlo di Morte** immediatamente. Colpirà **tutti i personaggi contemporaneamente**, a prescindere dalla distanza.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

**Leggi solo se i giocatori non stanno utilizzando una protezione per le orecchie**.

Quando siete ormai a pochi metri da lei, la figura vestita di bianco smette per un istante di piangere.

La testa si alza leggermente. E poi, senza che nessuno possa fermarla, la donna lancia un grido devastante. L'urlo squarcia l'aria come un'ondata invisibile. Sentite le tempie pulsare, la vista offuscarsi, i pensieri confondersi. È come se il mondo stesso avesse smesso di respirare.

Anche la faccia della creatura sembra essere mutata in un volto che incute terrore.

#### Azioni

I PG, **privi di protezione alle orecchie**, devono superare una *prova Tempra* per resistere agli effetti del terrificante grido. In questo caso ognuno effettua la *prova* in modo autonomo, senza ricevere nessun aiuto.

**Dadi da tirare**: 3d10 (tutti i PG hanno grado 3 nell'abilità richiesta).

**Difficoltà della *prova***: 3 Punti S, ovvero il numero minimo di *successi* necessari è 4 (quindi serve almeno un 10 che esploda in un altro successo).

**Importante**: non si possono spendere Pezzi da Otto per ottenere dadi extra in questa prova.

#### In caso di fallimento

Il personaggio subisce 2 ferite inevitabili: non possono essere evitate spendendo Punti S. **Racconta cosa accade e come i PG subiscono questo attacco**.

Se i giocatori hanno applicato la **cera** nelle orecchie, o hanno adottato qualsiasi sistema per proteggere l'udito, **l'effetto dell' Urlo di Morte è completamente annullato e la *prova* non deve essere effettuata**. Non devono tirare nessun dado, anzi inizieranno loro ad attaccare.

In questo caso leggi quanto segue.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così (Con protezione alle orecchie)

**Leggi solo se i giocatori hanno le orecchie protette**.

La Banshee apre la bocca, sembra emetta un potente urlo ma il grido si perde nell'aria come un sussurro privo di potere.

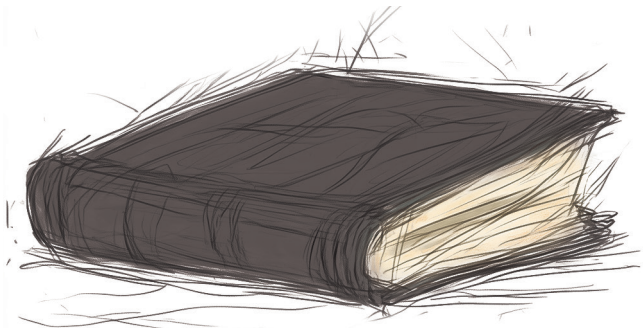
I vostri sensi restano intatti, le mani salde sulle armi. È lei a mostrarsi perplessa, incerta, forse anche vulnerabile.

#### Note importanti

La Banshee ha una seconda abilità speciale: **Aura di Gelo** che infligge 1 ferita a chi si trova in corpo a corpo con la creatura. Questa è evitabile spendendo 1 Punto S.

Una volta per *SdA* effettua questa azione gratuita, ovvero che si attiva **senza l'utilizzo di PB**.

I suoi attacchi reali sono effettuati con i suoi artigli e si risolvono sulla tabella *Bianche*.



# Riepilogo Scene CooP

## Azioni

Durante una Scena Cooperativa, il combattimento si articola in ***round* composti da *Sequenze d'Azione***, in cui i personaggi della ciurma e i nemici (in questo caso la Banshee) si alternano. **Ogni round inizia con un *tiro Stress* del Capitano** seguito da un *tiro Aggressività* (modificato dagli effetti dello Stress) a cui i PG possono sommare dadi aggiuntivi ottenuti **spendendo Pezzi da Otto**. Il risultato determina i *successi* a disposizione, da convertiti in punti Barlovento (B) - personali - e punti Sotavento (S) - collettivi.

La quantità di 10 ottenuta con il primo lancio dei dadi *Aggressività* - ovvero prima di farli esplodere - **determina il livello di un EE a disposizione** da utilizzare entro la fine del round.

Tra *nemici* e *ciurma* agisce per primo il gruppo che ha più PB. In caso di parità iniziano i PG.

Quando tocca alla ciurma, i personaggi agiscono uno alla volta, spendendo PB per effettuare le proprie azioni, come portare a termine un attacco.

**Per ogni attacco**:

- si dichiara l'arma utilizzata (ricorda: cambiarla richiede 1 PB, a meno che non si decida di colpire a mani nude basandosi sulla *tabella Patadas*. In questo caso, come puoi ben immaginare, non ci sono costi di *estrazione*. Le mani sono già pronte per essere utilizzate);
- si spende 1 punto B;
- si decide se si vuole gonfiare;
- si tira il *dFerita;*
- si consulta la tabella corrispondente all'arma;
- si calcolano le ferite inflitte che, tranne per le armi da fuoco, possono essere evitate spendendo PS.

La Banshee convertirà i *successi* a sua disposizione in PB e PS, poi effettuerà il primissimo attacco con **Urlo della Morte**, dopo il quale porterà a termine al massimo due attacchi per ogni suo turno effettuate con gli artigli. Per ognuno di essi spenderà 1PB. Le ferite si verificheranno sula tabella *Bianche*.

Se i PG entrassero in conflitto ravvicinato, a meno di 5 metri da lei, subiranno un attacco automatico per il quale la creatura non deve spendere PB. Entrerà in azione **Aura di Gelo** con il suo effetto passivo che infligge automaticamente 1 ferita. Questa ferita è evitabile spendendo punti S.

Il combattimento prosegue alternando le azioni dei due schieramenti.

Prima che si esauriscano tutti i punti B, ogni personaggio che ne ha diritto deve dichiarare **l'uso di eventuali Eventi Epici** ottenuti nel tiro iniziale di *Aggressività*. I livelli degli Eventi Epici sono fissi: *si può usare solo quello corrispondente al livello di EE ottenuto* (1°, 2° o 3°), e una volta usato non è più disponibile per il resto dello scontro.

Ogni volta che si attiva un EE si guadagna 1 doblone.

Esauriti tutti i PB dei PG, il *Cattivo* effettua l'azione di fine round: **un attacco gonfiato con tutti i PB che gli restano a disposizione**.

Inizia un nuovo round e si riparte dal principio:

- *tiro Stress;*
- decisione sull'uso di eventuali Pd8;
- **tiro** *Aggressività;*
- divisione dei *successi* in punti B e S...

Nel frattempo, il Game Master deve aggiornare i *successi* a disposizione della Banshee, **sottraendo il totale delle ferite subìte dal valore di partenza stabilito**.

La Banshee non fuggirà né tratterà: *combatterà fino alla fine*. Una volta ricevuta la ventesima (o venticinquesima se sta combattendo contro 5 PG) ferita si dissolverà improvvisamente in una luce intensa che accecherà brevemente la ciurma.

## Non leggere ai giocatori

Lo scontro con la Banshee rappresenta un punto di svolta importante all'interno dello *Starter Kit*. Tuttavia **non ha come obiettivo la distruzione della ciurma**. È uno scontro impegnativo, pensato per introdurre le dinamiche - quasi - complete di una Scena CooPerativa, ma deve restare gestibile.

Se ti accorgi che la ciurma ha distribuito male le risorse o sta semplicemente avendo sfortuna con i dadi, **non esitare a riequilibrare la difficoltà dello scontro**. Hai piena libertà di:

- ridurre i *successi* a disposizione della Banshee;
- diminuire la potenza dell'attacco;
- rendere l'Aura di Gelo meno efficace...

L'obiettivo è far vivere un combattimento intenso, epico, ma non punitivo. Lo scopo è coinvolgere i giocatori e trasmettere l'essenza del gioco, non frustrarli o eliminare i personaggi in modo definitivo.

Una volta che la Banshee ha dato filo da torcere alla ciurma e la tensione narrativa ha raggiunto il suo apice, puoi dichiarare che il nemico è sconfitto, anche nel caso in cui mancassero poche ferite per eliminarlo definitivamente.

**Le ricompense**

Nel manuale originale di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, le ricompense non si limitano a dobloni o Pezzi da Otto. Ne esiste una più preziosa: i *Punti Fama*.

Non sono trattati nello *Starter Kit*, ma rappresentano il **vero riconoscimento delle imprese della ciurma**. Accumularli permette di crescere e aumentare, la propria notorietà. Solo possedendone una certa quantità i PG potranno accedere alla *Confraternita dei Pirati* ottenendo vantaggi importanti, conquistando il rispetto (o il timore) dei PnG più influenti dell'Arcipelago. Attenzione, far parlare troppo di sé, nelle Maca Island, non è sempre qualcosa di positivo...

Un tesoro può finire... ma la Fama, quella resta.

## Blocco 5 - L'arco di pietra

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

La creatura lancia un ultimo grido, acuto e spezzato, poi la sua figura si dissolve in una scia di fumo lattiginoso che si disperde nell'aria. Restano solo la brezza umida e il battito accelerato nel vostro petto.

**Azioni**

Terminato lo scontro, se lo *Stress del Capitano* fosse alto, ricorda che **è possibile pagare 10 dobloni** per abbassarlo di 1 livello.

**Premia la ciurma per il successo nell'azione con 15 dobloni per ogni PG** e, se lo riterrai opportuno, assegna qualche Pd8 ai giocatori che se li sono meritati.

Lascia ora un attimo ai giocatori per godere della loro vittoria. Forse vorranno parlare tra di loro, o forse vorranno curarsi le ferite subìte.

## Blocco 6 - Cura delle ferite

Terminato lo scontro con la Banshee, è tempo di curarsi.

Nel vostro caso **solo il *Segaossa* può occuparsi della guarigione dei suoi compagni**. Robin ha sviluppato l'abilità *Panacea* a grado 6, quindi potrà tirare 6 dadi da 10 per ogni personaggio che decide di curare.

Ogni *successo* ottenuto permetterà di rimuovere una ferita.

Il *Segaossa* può:

- aggiungere Pd8 per tirare più dadi;
- attivare le proprie *Peculiarità* (pagando 3 dobloni) per curare più efficacemente.

Importante: **Robin non riceve alcun aiuto** da parte dei compagni (nessuno ha almeno un grado in *Panacea*) e nemmeno dalla nave che, al momento, è troppo lontana.

**Peculiarità di Robin**

Ha a disposizione le prime 3 *Peculiarità*, quelle marcate con una croce. Ti basterà leggerle per comprendere la loro funzione.

Se intende utilizzarle deve **attivarle per ogni personaggio che vuole curare**. Può servirsi di più *Peculiarità* alla volta, pagandone il relativo costo in dobloni.

Quando i PG vogliono procedere continua a leggere.

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Davanti a voi, oltre il sentiero battuto, ora potete osservare meglio l'antico arco di pietra, parzialmente ricoperto da rampicanti. Lo oltrepassate con cura e notate che, al centro del pavimento, realizzato con pietre levigate, è presente una lastra di marmo chiaro, consumata dal tempo. La pietra sembra chiudere l'accesso a qualcosa.

Sulla superficie si legge una scritta incisa a mano:

*"Capitano Fernández - Colui che lasciò la pirateria per dedicare la sua vita a una donna bellissima."*

Attorno crescono radici e felci, tracce di un tempo antico. Gli uccelli hanno ripreso a cantare. Una scimmietta vi osserva lontana da un ramo, prima di sparire tra le foglie.

### Cosa deve sapere il Game Master (non leggere ai giocatori)

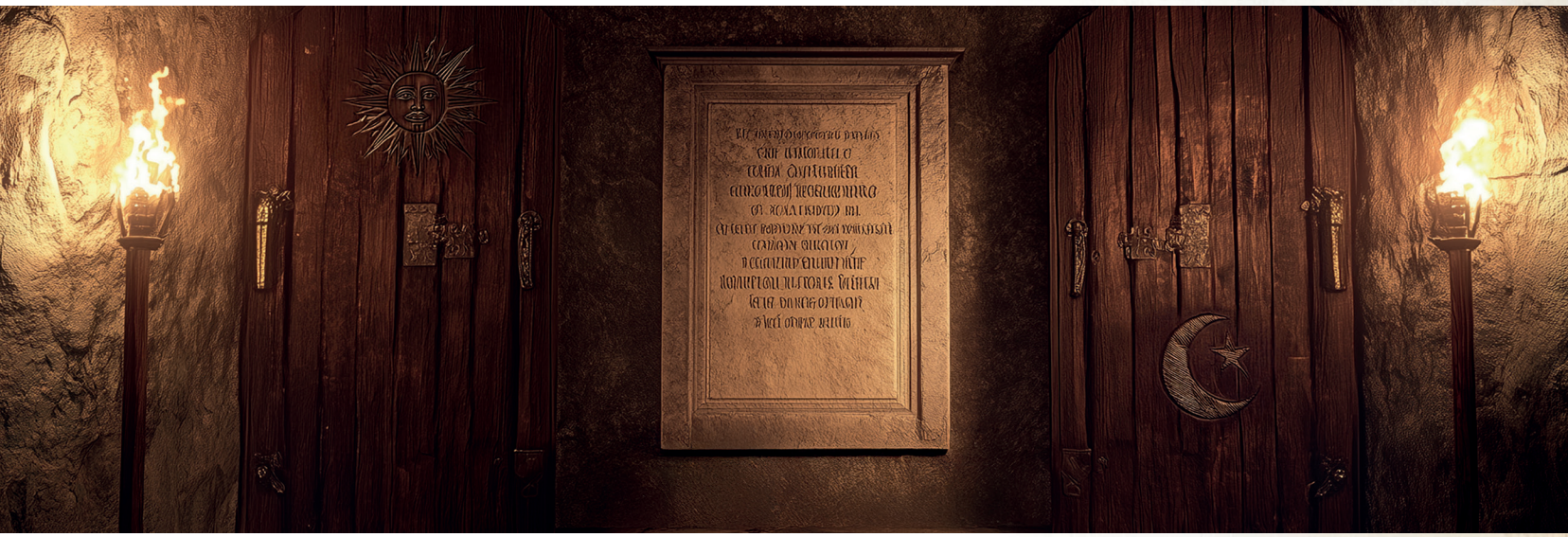
Questa è la porta d'accesso alla cripta del Capitano Fernández.

Se i personaggi decidono di esplorare l'area e studiare la lapide, potranno scoprire che effettivamente chiude un passaggio. È possibile spostarla a mani nude, ma richiederà tempo e fatica. In alternativa, si può sbloccare più rapidamente effettuando una *prova in Destreggiarsi sul sartiame*, da intendersi come *prova* di forza.

Più *successi* si otterranno più sarà facile ridurre il tempo necessario per lo spostamento.

### Nota sul tono

Da qui in avanti l'atmosfera cambia. **L'avventura entra in una fase misteriosa**, quasi sacra. La cripta custodisce segreti del passato, e il legame con la leggenda del Capitano Fernández dovrà emergere a poco a poco.



## Scena 7 - L'enigma della cripta

### Blocco 1 - L'enigma

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

**Da leggere dopo che la ciurma ha rimosso la lastra.**

Davanti a voi, una scalinata in pietra scende verso il basso, aprendosi su una stanza rettangolare, costruita interamente in pietra. Il soffitto è basso e l'aria odora di muffa e tempo dimenticato.

### Azioni

La ciurma deve entrare per ricevere altri dettagli.

### Non leggere ai giocatori

Ai giocatori di ruolo piace affrontare queste situazioni con circospezione, cercando trappole e ispezionando attentamente l'ambiente. Lasciali fare, scopriranno che la discesa è sicura.

Una volta percorsa la scalinata, continua a raccontare.

## Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Di fronte a voi si ergono due porte gemelle.
Su quella a sinistra è inciso un sole, che riflette debolmente la luce delle vostre lanterne.
Su quella a destra è raffigurata una luna, immersa nell'ombra.

Al centro di esse, appesa alla parete, è visibile una lastra di marmo, simile a quella che avete spostato per entrare, ma molto più piccola. Vi è sopra un'incisione.
Avvicinandovi con cautela potete leggerla, scrutando attentamente le parole coperte dalla polvere:

*Nel cuore oscuro dove non esiste più il tempo,*
*Davanti a voi, due porte gemelle si stagliano.*
*Una scelta dev'essere fatta*
*Solo una delle porte vi condurrà oltre.*

*La prima, incisa con simboli solari,*
*Il fuoco eterno custodisce,*
*Un baluardo ardente e lucente,*
*Con passione e potere è stata incisa.*

*La seconda, adornata dalla luna incantata,*
*Il gelo eterno cela in sé,*
*Un velo di ghiaccio iridescente,*
*Con saggezza e mistero è stata adornata.*

*Il sole e la luna vi danno indizio,*
*L'ordine giusto aprirà la via,*
*Segui la sequenza e arriverai al segreto:*

*La prima - il buio avvolgerà il sole,*

La lastra è sbriciolata in questo punto e alcune parole sono illeggibili.
Si comprende solo:

*...risorgerà - la seconda,*
*Pazienta nel mentre!*

*La porta corretta ti si schiuderà.*

## Non leggere ai giocatori

Questa scena è interamente centrata sulla risoluzione dell'enigma. Saranno i giocatori a dover ragionare e discutere tra loro, interpretando le frasi dell'incisione.

La **soluzione corretta** è aprire:

- per prima la porta con il **sole** *al tramonto*,
- per seconda la porta con la **luna** *all'alba* del giorno successivo. (La frase mancante recita: *Quando poi risorgerà - la seconda*)

Quando le porte si apriranno, mostreranno dietro di loro un muro di pietra, senza alcun passaggio. All'apertura della seconda l'enigma è risolto, leggi il blocco successivo.

Ogni volta che i personaggi a**priranno una delle porte al momento sbagliato**, si udirà un *click* sordo: è il sistema meccanico che si resetta. **Forzare le porte o provare ad aprirle in altro modo causerà lo stesso effetto**.

Non c'è alcun pericolo imminente: attorno alla cripta si trovano frutti, noci di cocco e acqua fresca, quindi i personaggi possono decidere di accamparsi e riprovare nei giorni successivi.

Se i giocatori non riescono a risolvere il rompicapo, **Helena potrà dare qualche suggerimento**, magari leggendo ad alta voce l'incisione, riflettendo con loro, o semplicemente chiedendo: *"Cosa fareste voi?"*.

In alternativa, possono essere proposte due *prove*:

Una utilizzando l'abilità *Sabio* per interpretare simboli, ritmi e significato dell'incisione. Con un buon numero di *successi*, il GM può fornire suggerimenti sulla risoluzione dell'enigma.

Un'altra in *Occhio di vetro* per notare dettagli meccanici nascosti: ad esempio, piccoli scatti udibili quando si aprono le porte.

Solo seguendo la sequenza corretta di apertura si udranno *due click* distinti. Dopo il secondo, inaspettatamente, **la lastra *centrale* si staccherà dalla parete, schiantandosi al suolo**.

Durante tutta la scena non devi attirare l'attenzione sul fatto che l'apertura si trova dietro il marmo con l'iscrizione. I giocatori penseranno di dover passare oltre le porte e non sospetteranno nulla a proposito della lastra centrale.

**Helena dovrà intervenire per evitare che si utilizzi la forza bruta**, sollevando perplessità sul fatto che, se si dovesse rompere il meccanismo, si rischierebbe di giocarsi la possibilità di proseguire.

Risolto l'enigma continua a leggere.

## Blocco 2 - La ricompensa

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Inaspettatamente la lastra centrale di marmo cade a terra frantumandosi con un suono profondo e cupo, che fa prendere un terribile spavento a Helena. Dietro di essa si rivela uno spazio non troppo grande dove sono presenti oggetti d'oro, monete, anelli, antiche croci e dobloni: un tesoro custodito con amore e rabbia, prezioso sì, ma di un valore ben lontano da quello leggendario che avevate sperato di incontrare...

Accanto, avvolto in un panno ormai consumato, trovate un diario rilegato in pelle e un contenitore: sembra essere un'urna.

### Cosa deve sapere il Game Master (non leggere ai giocatori)

Il tesoro ha un **valore complessivo di 200 dobloni**. Secondo gli accordi *deve essere spartito a metà tra la ciurma ed Helena*. Non è questo il momento per litigare sulla divisione. Se i giocatori rispettano gli accordi lascia che tutto scorra tranquillamente, altrimenti Helena, per il momento si presenta accondiscendente, quasi non interessata alla ricompensa.

**Il contenitore è in effetti un'urna con all'interno le ceneri di Fernández**.

Nel diario, scritto dal Capitano stesso, si narra la storia d'amore che ha dato origine alla maledizione dell'isola: Catalina, la "donna bellissima" citata sulla lapide, fu uccisa da **Juan Pablo Díaz Alonso**, un altro Capitano pirata, parimenti innamorato di lei.

Dopo la sua morte, grazie al profondo amore tra Fernández e Catalina, lei trovò il modo di *tornare*. Sotto forma di creatura magica. Una tragica scoperta l'attendeva. Fernández, non potendo resistere al terribile dolore, si era tolto la vita. Ora a Catalina altro non restava che costruire per lui una tomba e vegliare eternamente in lacrime sulle spoglie dell'amato. Tale situazione la trasformò in una Banshee.

Il bottino che si trova nella cripta è ciò che rimane dell'eredità di Fernández.

**Juan Pablo**, incapace di sconfiggere la Banshee, ma determinato a non dar tregua ai due amanti, **diffuse falsi crittogrammi per indurre altri pirati a profanare la tomba del rivale in amore**. E questo è esattamente ciò che è accaduto oggi.

### Azioni

Solo se qualche membro della ciurma volesse leggere il diario, rivela le prossime informazioni.

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Il diario è rilegato in pelle, usurato dal tempo ma incredibilmente ben conservato. Le prime pagine scorrono lente, dense d'inchiostro e ricordi.

Leggete di un uomo che fu temuto per mare come pochi altri: Capitano Hernando Fernández, pirata e condottiero, autore di razzie spietate e manovre leggendarie. Ma ciò che colpisce non è l'elenco delle sue vittorie: è il tono. Le sue parole trasudano malinconia, come se ogni impresa fosse ormai solo un'ombra sbiadita.

Pagina dopo pagina, il diario racconta di un amore. Un amore proibito, totalizzante. Il nome di Catalina ricorre spesso, con tenerezza, come una preghiera. Una donna bellissima, che aveva rinunciato a una vita agiata per seguirlo. E che lui aveva voluto proteggere da tutto, persino dalla pirateria.

Fernández scrive di come avesse abbandonato quella vita illegale, si fosse ritirato su quest'isola e avesse nascosto il proprio bottino, deciso a vivere in pace con la sua donna. Ma non tutti accettarono questa scelta. In particolare, un vecchio rivale, Juan Pablo Díaz Alonso, anch'egli innamorato di Catalina, li aveva trovati.

Nel capitolo più amaro, Fernández descrive l'agguato. Catalina fu uccisa. Non per denaro, non per vendetta: per gelosia. Fernández sopravvisse, ma solo per poco. Gli ultimi paragrafi scritti con un tratto tremolante, sono ricchi di macchie d'inchiostro.

"Mi resta solo il ricordo del suo volto.
Non ho più nulla da dare al mare.
Non ho più nulla per cui vivere."

E poi, una frase breve. Un'ultima decisione.

"Chi troverà questo diario, sappia che ho amato e che ho perso.
Che nessun oro vale il prezzo della pace che ora cerco."

Ma proprio lì, scritta sulla pagina seguente, il testo continua con una calligrafia diversa, delicata, struggente, probabilmente una mano femminile. Le sue parole sono nitide, dirette, come se volessero rompere il silenzio della tomba. Immaginatele lette da una voce femminile, quella di Catalina.

"Sono tornata. Sotto una forma nuova, la potenza del nostro amore mi ha riportata indietro.
Ho vagato a lungo prima di ritrovare questo luogo. Ma ce l'ho fatta.
Sono tornata...
E tu non eri più qui.
La tua lama era già caduta, e con essa anche il tuo cuore."

"Non sapevo se fossi stato davvero tu a scegliere questa fine,
o se il mondo, crudele com'è, te l'avesse imposta.
Ma ho capito. Che senza di me, non ce l'hai fatta. E ho deciso di restare."

"Ho costruito questa tomba per te.
Con le mie lacrime l'ho benedetta. Con le mie mani la proteggerò.
Nessuno la profanerà mai, finché io sarò qui. A vegliare su di te, a piangere su di te, mio grande amore."

"Molti sono già arrivati, spinti dalla sete dell'oro e dall'inganno.
Portavano con sé i simboli di Juan Pablo Díaz Alonso.
Ho sentito le loro voci, ho letto i loro crittogrammi.
Erano stati mandati da lui. Ancora lui.
I loro corpi li ho gettati nell'oceano, dietro la grande scogliera."

"Io ti veglierò.
Sarò qui, nell'ombra, tra le radici e le pietre.
Sarò terrore per chi vorrà violare il tuo sonno,
e silenzio per chi verrà solo a ricordarti."

"Perdonami se non sono arrivata prima.
Ora ci sono. Ora sei al sicuro.
E io sarò il tuo custode per l'eternità.

Tua per sempre. Catalina."

Quando terminate di leggere, un silenzio si posa nella cripta.
Non resta che richiudere il diario e decidere se lasciare qualcosa, per onorare questa storia, o portare via tutto.
Non avete chiaro se davvero l'amore, questa volta, sia stato più forte della morte.
E forse non siete nemmeno pronti a capire quale sia stato davvero il vostro ruolo in questa storia.

Helena piange, prima in silenzio, poi con singhiozzi sempre più forti e imprecazioni dure. Si allontana, ha bisogno di respirare e realizzare bene in cosa si è trovata coinvolta.

E ora, sta a voi decidere cosa fare.

### Azioni

Lascia che i personaggi assimilino l'accaduto e scelgano cosa fare del tesoro, del diario e dell'urna.

## Blocco 3 - Il ritorno alla Esperanza

### Non leggere ai giocatori

La scena volge al termine. La cripta è stata esplorata, il tesoro trovato, il mistero svelato. Non c'è più nulla da scoprire su quest'isola, se non una foresta fitta e ostile. **È il momento per la ciurma di tornare alla *Esperanza*.**

Qualunque sia stato l'esito dell'incontro con la Banshee o l'atteggiamento tenuto dai personaggi, la narrazione deve ora spingerli al rientro. Accompagnali con tono calmo e riflessivo: la tensione si è sciolta, resta solo la stanchezza della spedizione e il peso delle rivelazioni ottenute. Durante il viaggio verso l'*Esperanza*, puoi descrivere qualche piccolo dettaglio simbolico come *una pioggia leggera* che rinfresca i volti, *il fruscio delle fronde* che li accompagna, ma evita ogni nuova complicazione: questo è un momento di decompressione.

Quando tornano alla spiaggia, Oscar, se ancora vivo, può essere trovato ad aspettarli nei modi che hai già stabilito nei blocchi precedenti.

La ciurma salirà quindi a bordo e farà rotta verso nord, diretti al porto da cui sono partiti. Helena, nonostante la tristezza per quanto accaduto, si mostrerà grata, visibilmente emozionata e sollevata. Inizia qui il suo congedo, che sarà completato nella scena finale.

**Il prossimo blocco sarà un momento di chiusura con un *colpo di scena*.**

Assicurati che i giocatori abbiano tempo per confrontarsi e metabolizzare quanto vissuto prima di passare alla scena successiva.

# Scena 8 - Epilogo

## Blocco 1 - Il rientro

### Non leggere ai giocatori

Una volta lasciata l'isola, ci avviciniamo alla conclusione. L'avventura principale è terminata e il viaggio verso nord rappresenta il rientro alla normalità. Ma un **colpo di scena** è ancora nell'aria.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

La vela si tende nel vento costante del mattino. Dietro di voi, l'isola si dissolve nella nebbia, un ricordo appena sbiadito, la scia della nave sembra a Raphael una cicatrice lasciata sul mare. Il sole è fioco, e attorno si riaddensano le nubi.

Per ore navigate sotto un cielo plumbeo. La nebbia che vi aveva accolti nel viaggio di andata verso le Terre Inesplorate ora pare volervi trattenere ancora un poco, come se non volesse lasciarvi andare. Nessuna rotta è chiara, eppure seguite la stella polare, un po' come potete.

### Azioni

Chiedi ai giocatori se vogliono fare qualcosa di particolare, se hanno bisogno di confrontarsi tra di loro, se vogliono parlare con Helena. Lasciali agire fuori da qualsiasi schema predefinito. Risolte le loro questioni, quando ciò che hanno da dirsi è esaurito, prosegui.

**Se Oscar è sopravvissuto ed è a bordo**, questa è l'occasione per raccontare la sua fine: durante la prima notte in mare, i personaggi lo troveranno impiccato all'albero maestro. Ha lasciato un biglietto nella giacca con poche parole semplici e strazianti. Leggi le prossime righe.

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così SOLO SE OSCAR È SULL'*ESPERANZA*.**

Quella stessa notte, qualcosa turba il silenzio della nave. Quando lo trovate impiccato, l'aria sembra diventare più fredda. Oscar, il Capitano ammutinato, ha scelto la fine.

Sotto la cintura dei pantaloni c'è incastrato un foglietto spiegazzato.

"Senza il mio timone, non sono nessuno.
La ciurma mi ha voltato le spalle,
e io non so più guardare avanti.
Che Yemayá mi accolga."

Alcuni marinai sussurrano una preghiera, altri guardano in mare, senza dire nulla.

Dopo un attimo di silenzio, la scelta è vostra.

**Azioni**

Lascia che i PG decidano cosa fare. Potrebbero pensare a un suicidio, potrebbero voler indagare, ma tutto è molto chiaro e trasparente. Anche qualche membro dell'equipaggio ha assistito impotente alla scena. Lo hanno visto salire sull'albero maestro - ha detto che voleva tranquillità - e poi hanno udito una forte e sorda frustata, il tendersi della corda. Non c'è stato nulla da fare, il suo collo era ormai rotto.

I personaggi sono liberi di decidere come reagire, se abbandonarlo in mare o compiere qualche gesto rituale.

Quando si è del tutto risolto questo evento, prosegui nella lettura.

**Narrala a modo tuo, oppure leggila così**

Il mattino seguente, il vento *cambia*, il cielo si apre. Le nubi restano indietro.

Il sole è tornato a risplendere.

Eventuali ferite residue sono del tutto recuperate. La vostra salute torna alla normalità.

Davanti a voi, solo oceano a perdita d'occhio.

**Azioni**

Aggiorna la *Bitácora* e azzera le ferite subìte dai PG.

## Blocco 2 - Il combattimento navale

**Non leggere ai giocatori**

Ci stiamo avvicinando al colpo di scena finale. Quando i personaggi si stanno rilassando al ritorno verso casa, **una nave nemica compare improvvisamente sulla loro rotta**.

È il momento di introdurre, per la prima volta, le regole del **combattimento navale**.

Questo scontro è un anticipo di quella che tra poco si trasformerà in una minaccia più grande.

La battaglia in mare può concludere l'avventura in modo spettacolare o essere evitato.

In base alla scelta della ciurma, si proseguirà in modalità *fuga* o modalità *scontro diretto*.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Il mare è calmo, il cielo terso. Tutto sembra tranquillo.

Ma all'improvviso, un'ombra si staglia all'orizzonte. Una nave. Sulla murata si legge la scritta *"Virgen del Sol"*.

Sta virando... dritta verso di voi.

Martín abbassa il cannocchiale.

La prua affilata della *Virgen* taglia l'acqua come una lama.

Alle vostre spalle si sente la voce di Helena, fredda, tagliente:

"È lui. È la sua nave."

Poi si volta verso di voi.

"Se non lo affrontiamo ora, non avremo più pace. Ci seguirà ovunque."

Martín le ringhia contro: "Chi diavolo è?"

Helena risponde: "Ricordate il nostro primo incontro alla Taverna Alta Marea? Bene, quell'uomo è Juan Rodrigo de la Cruz. Sta venendo qui per me... - Helena cambia tono, brusco e brutale - più che per me, per il *tesoro, ovviamente!* Dobbiamo farla finita una volta per tutte."

La nave nemica, delle stesse dimensioni della vostra, sembra navighi più agilmente dell'*Esperanza*, e il tentativo di una *fuga* appare molto complesso. Alle spalle le Terre Inesplorate non sono, per una mente sana, un'alternativa da prendere in considerazione. Una fuga laterale sembra destinata a fallire. Sottrarsi allo scontro è indubbiamente un tentativo disperato. Certo, mai dire mai... ma affrontare J.R. direttamente potrebbe minimizzare i danni alla vostra imbarcazione.

La scelta spetta a voi: volete affrontarli? O tentare la fuga?

### Azioni

Lascia decidere ai giocatori se vogliono uno scontro diretto o se decidono tentare la fuga.

https://youtu.be/f0GV4b8Lc5I

### Non leggere ai giocatori

Prima di procedere, qualsiasi sia stata la loro scelta, devi dichiarare che inizia un combattimento navale.

**Ecco le caratteristiche della *Virgen del Sol*.**
Abilità *Navigare di* J.R. de la Cruz: grado 9.
*Velocità* della nave: 7 - *dNave*: 5
*dBonus*: 3.
*Potenza di fuoco:* 2.
*Danni massimi sopportati:* 8.

L'imbarcazione di J.R. de la Cruz **non dispone di Manovre navali** né di *Addetti ai cannoni*.

Nel vostro schieramento, Dolores conduce l'*Esperanza* ricoprendo il ruolo di *Timoniere*.

### Preparazione al combattimento

**Tentativo di FUGA**: si gioca al meglio dei 3 round. Chi ne vince due ottiene il suo scopo, la fuga per la ciurma o l'abbordaggio per J.R. de la Cruz.

**SCONTRO DIRETTO**: si giocano solo 2 round dopo i quali avverrà automaticamente l'*Abbordaggio*.

Dolores può **valutare se e quali *manovre navali* utilizzare.**

- CONCENTRAZIONE
  Il *Timoniere* dà il meglio di sé e guadagna *1dNavigare* in più al prossimo tiro di dadi.
  *Puoi pagarne il costo di attivazione immediatamente prima di tirare i dadi*.
- VENTO IN POPPA
  Il *Timoniere* sfrutta a proprio vantaggio una raffica di vento e guadagna *2dVelocità* al prossimo tiro di dadi.
  *Puoi pagarne il costo di attivazione immediatamente prima di tirare i dadi*.
- CORRENTE MARINA
  Il *Timoniere* guadagna 1 punto extra da scegliere tra B o S.
  Utilizzabile nella fase di *Inseguimento*.

Anche il terzo Incantesimo di Raphael deve essere tenuto in considerazione

- ACCELERA CANNONATA
  Agisce su un attacco con un cannone. Aggiungi 1 danno (o 3 ferite) al totale arrecato. Agisce solo se il *dFerita* causa almeno 1 ferita.
  *Utilizzabile come Incantesimo e come Manovra navale*.

Ricorda che **attivare una tra queste Manovre navali costa 3 dobloni**. Una manovra può essere utilizzata una sola volta per combattimento navale.

Prima di procedere, spiega che a ogni round, Dolores può decidere se e quali Manovre navali utilizzare, scegliendo tra quelle ancora a disposizione.

Raphael potrà utilizzare la sua solo nel momento in cui la *Esperanza* guadagnerà la possibilità di fare fuoco.

https://youtu.be/M-PNHIGMryc

### Azioni

La **Ciurma** deve eseguire il tiro *Mala-suerte*.
Prima di giocare un round, si lanciano 4 dadi da 10:

- 4 *successi*: **la ciurma vince** automaticamente il round e può sparare;
- 0 *successi*: **la nave nemica vince** automaticamente il round e può sparare;
- ogni altro risultato **non ha influenza**: si procede giocando il round.

### Il lancio dei dadi

Ogni round è un confronto di *successi* tra le due navi.
**Non si possono utilizzare Pezzi da Otto**.
**Dolores dovrà effettuare il tiri**, in quanto è il Timoniere della nave. Lancia un numero di dadi pari al suo grado *Navigare* (ovvero 7).
*Martín, Robin* e *Iñigo* - se presente nell'avventura - avendo almeno 1 grado in *Navigare* **possono aiutare**: ognuno di loro tirerà 1 dado.

**Il Capitano lancerà i dadi *Velocità*** della nave ovvero 7.
Ricorda che *tutti i dadi possono esplodere!*

Somma i *successi* ottenuti.

### GM

Il GM dovrà lanciare i dadi per la nave nemica:

- 9d10 per l'abilità *Navigare* del *Timoniere* della *Virgen del Sol*, il *Cattivo* J.R. de la Cruz;
- 3d10 ricevuti come *dBonus* dal suo equipaggio;
- 7d10 come *Velocità* della *Virgen del Sol*.

### Svolgimento di ogni round

**Chi ottiene più *successi* vince il round e può sparare** (vedremo tra poco come si fa). In caso di parità sparano entrambe le navi. Se la *Esperanza* fosse in fuga, attribuiscile la vittoria del round.

*Facciamo un esempio.*

*Immaginiamo che ogni round la ciurma non ottenga né 4 successi né 4 insuccessi con il tiro Mala-suerte.*
*Al timone della Esperanza (Velocità 7) c'è Dolores (Navigare grado 7). I personaggi che possono aiutare, tirando ciascuno 1d10 sono: Martín, Robin (Iñigo non lo consideriamo per questo esempio).*
*La ciurma avrà una pool di **16 dadi**.*

*I giocatori decidono di **affrontare direttamente** la nave nemica. Questa scelta fa si che **si giochino solo 2 round**.*

***ROUND 1***
*Il totale dei successi ottenuti dalla ciurma dei PG è di 9. Ricorda che i dadi che ottengono 10 come risultato esplodono all'infinito.*

*Il GM effettua i suoi tiri, secondo le caratteristiche viste poco fa (un totale di 19 dadi) e ottiene 12 successi. Ha vinto il round e può decidere se sparare (ti spiego tra poco).*

***ROUND 2***
*Dolores decide di utilizzare sia la manovra navale CONCENTRAZIONE che VENTO IN POPPA. Paga 3 dobloni per ciascuna di essa e ottiene 1dNavigare e 2dVelocià extra. Queste due Manovre non possono più essere utilizzate fino al prossimo combattimento navale, ma non è un problema reale in quanto, avendo scelto di affrontare la ciurma nemica, questo round è l'ultimo dello scontro tra le imbarcazioni.*

*La ciurma lancia 19 dadi ed ottiene 11 successi.*
*Anche il GM ne ottiene 11.*

*In caso di parità entrambe le navi sparano. (Nel caso in cui l'Esperanza fosse in fuga guadagnerebbe anche la vittoria, ma non è questo il caso).*

*A questo punto le navi sono una di fianco dell'altra: inizia la fase di Abbordaggio.*

*Facciamo un secondo esempio.*

*Anche in questo caso il tiro Mala-suerte non dà esito significativo.*
*La ciurma decide di darsi alla fuga.*
***Il GM deve sconsigliare questa seconda opzione, ma non può impedire ai giocatori di tentare se hanno deciso per questa strategia.***

*Si gioca al meglio dei 3 round, chi ne vince 2 raggiunge il suo obiettivo.*
***ROUND 1***
*Dolores utilizza CONCENTRAZIONE ottenendo 1dNavigare e paga 3 dobloni. Il pool di dadi a disposizione della ciurma dei PG è di 17. Ottiene 10 successi.*

*Il GM lancia 19 dadi ed ottiene 11 successi, vincendo il round e ottenendo il diritto di sparare.*

| | VITTORIE | |
|---|---|---|
| | PG | GM |
| Round 1 | | X |

***ROUND 2***
*Dolores utilizza VENTO IN POPPA e CORRENTE MARINA e paga 6 dobloni. Ottiene 2dVelocità e 1 successo. Il pool di dadi a disposizione della ciurma dei PG è di 18. Ottiene 13 successi totali.*

*Il GM lancia 19 dadi e ottiene 9 successi.*
*Il round è vinto dai PG che possono sparare.*

| | VITTORIE | |
|---|---|---|
| | PG | GM |
| Round 1 | | X |
| Round 2 | X | |

***ROUND 3 - Decisivo.***
*Dolores ha consumato tutte le Manovre navali. I PG hanno a disposizione 16 dadi. Il Timoniere ottiene 10 successi.*

*Il GM, invece, 12. Può sparare e raggiungere l'Esperanza (avendo vinto 2 round su 3).*

| | VITTORIE | |
|---|---|---|
| | PG | GM |
| Round 1 | | X |
| Round 2 | X | |
| Round 3 | | X |

*Nel caso in cui il GM avesse perso questo round, l'Esperanza avrebbe ottenuto la fuga, seminando J.R. de la Cruz (e togliendolo di mezzo per questa avventura).*

https://youtu.be/g9jku4gMuqY

### Come si spara?

**Ogni volta che si vince un round si spara** (si può decidere di farlo).

Ricorda che l'*Esperanza* ha *Potenza di fuoco* pari a 2, quindi p**otrà sparare con 2 cannoni**.

**Solo il Capitano Martín possiede l'abilità *Addetto ai cannoni*** come riportato nella prima parte della sua scheda.

Le imbarcazioni subiscono *Danni* (l'equivalente delle ferite per un PG). La quantità inflitta si determina lanciando 1d10 (il quale esplode all'infinito) e verificando il risultato sulla tabella *Cannoni* nella colonna *Dan*.

Non dimenticare **l'Incantesimo di Raphael** ACCELERA CANNONATA che, una volta tirato il *dFerita* e verificato che il cannone faccia danno, può essere utilizzato - una sola volta durante tutto il combattimento - **pagando 3 dobloni**.

*Ipotizziamo che il round sia vinto dai PG.*

1. *Martín, Addetto ai cannoni, tira 1d10 e conta quanti successi ottiene. Potrebbero essere più di uno poiché il dado esplode all'infinito.*
   - *Immaginiamo ottenga 1 successo.*
2. *I 2dFerita, uno per cannone, devono essere lanciati separatamente.*
3. *Martín può spendere eventuali successi ottenuti, per gonfiare un solo cannone. Deve dichiarare quale prima del lancio del dFerita.*
   - *Decide di gonfiare il primo.*
4. *Si lanciano i 2dFerita uno alla volta.*
   - *Il primo ottiene 3. Non infligge nessun danno. I successi ottenuti da Martín sono andati persi.*
   - *Il secondo risultato è 8, secondo la tabella Cannoni questa volta la ciurma arreca 1 danno.*
5. *Se il totale dei danni inflitti all'avversario è pari ai danni sopportati dall'imbarcazione, per entrambe 8, la nave è messa fuori gioco. Se viene messa fuori gioco un'imbarcazione in fuga, essa viene raggiunta immediatamente. Viceversa, una nave all'inseguimento non potrà far altro che vedere l'avversaria scappare tra le onde.*

## Blocco 3 - Possibili sviluppi

### Non leggere ai giocatori

In questa fase si aprono **diversi scenari narrativi**, a seconda delle scelte e dei risultati ottenuti dalla ciurma nel combattimento navale. Il tuo compito è **accompagnare coerentemente l'evoluzione** dello scontro e adattare la narrazione in base agli esiti. Di seguito trovi elencati **tutti i casi in cui puoi imbatterti**:

**Scenario 1 - Affrontare la nave nemica**

Se la ciurma decide di affrontare il nemico in campo aperto, si giocano due round, dopo i quali si procederà con la fase successiva: l'***Abbordaggio***. In questo caso:

- **entrambe le navi avranno il supporto della propria imbarcazione** (ossia si potranno utilizzare i *dadi Nave* nella prossima Scena CooP.), a meno che una di esse non sia stata messa **fuori gioco**. In questo caso non fornirà più dadi di supporto;
- si avanza verso una nuova **Scena CooPerativa**, dove J.R. de la Cruz sarà presente come *Cattivo*, affiancato da Lacchè.

### Sistema semplificato di danni alle imbarcazioni

Nello *Starter Kit*, il combattimento navale utilizza una versione semplificata del sistema danni. Ogni imbarcazione può subire un numero limitato di colpi: quando questa soglia viene raggiunta, la nave è considerata **fuori gioco**. Non si procede con ulteriori conteggi o danni parziali. La nave, colpita in modo critico, è costretta alla resa.

Nel manuale completo, il sistema è più articolato. Inoltre. Come un *Segaossa* interviene per salvare un membro della ciurma da una *menomazione*, così un ***Mastro Carpintero*** può agire per **riparare *Danni irreversibili*** alla nave ed evitare che sia totalmente distrutta.

**Scenario 2 - Tentare la fuga (e fallirla)**

Se la ciurma tenta la fuga ma **perde il combattimento navale**, J.R. de la Cruz riesce ad avvicinarsi abbastanza da poter effettuare l'***Abbordaggio***. In questo caso:

- si gioca **una normale Scena CooPerativa** contro J.R. de la Cruz;
- **la ciurma non potrà utilizzare i *dNave***. L'imbarcazione non potrà fornire nemmeno supporto nelle *prove* (nessun dado aggiuntivo);
- è importante che il Game Master **adatti il livello di difficoltà** tenendo conto dello svantaggio tattico della ciurma.

**Scenario 3 - La ciurma riesce a fuggire (finale semplificato)**

Se la ciurma decide di non affrontare la nave nemica e riesce a vincere due round nel combattimento navale:

- la fuga riesce;
- J.R. de la Cruz resterà un antagonista per un'avventura futura;
- non si gioca alcun *Abbordaggio*.

L'avventura non è ancora terminata ma i PG sono scappati da un bel pericolo. Procedi leggendo il **blocco 5c - Finale alternativo**.

**Nota importante per il Game Master:**

J.R. de la Cruz **non vuole affondare la nave dei personaggi**, vuole solo arrembarli.

Per questo ti ho scritto che, chi vince il round può decidere se sparare o meno. **Non colpire l'*Esperanza* con troppa potenza**. Se ottieni risultati molto alti (es. danni eccessivi), puoi **ridurre il numero di cannoni utilizzati per far fuoco**, oppure **scegliere deliberatamente di non sparare** anche in caso di round vinto. Mantieni la tensione narrativa senza compromettere il futuro della ciurma.

## Blocco 4 - Abbordaggio

### Non leggere ai giocatori

Siamo arrivati al momento culminante: lo **scontro diretto** tra l'equipaggio della *Esperanza* e quello della *Virgen del Sol*, la nave di J.R. de la Cruz.

Questa Scena CooP può scaturire da scenari diversi, ognuno con condizioni specifiche. Vediamoli insieme.

**Scenario 1 - Scontro diretto (volontario)**

La ciurma ha scelto di affrontare J.R. de la Cruz in mare aperto, ha giocato due round di combattimento navale e ora si passa all'*Abbordaggio*: entrambe le fazioni possono utilizzare i *dadi Nave*, a meno che una di esse non sia stata messa **fuori gioco**, subendo più danni di quelli sopportati.

**Scenario 2 - Tentativo di fuga fallito**

La ciurma ha provato a fuggire, ma J.R. de la Cruz li ha raggiunti: la *Esperanza* non offre alcun supporto (nessun *dado Nave*). I personaggi combatteranno senza l'aiuto dall'imbarcazione.

Tieni conto di questi bonus e malus quando fai lanciare i dadi *Aggressività* nella seguente Scena CooP. Assicurati di comunicarlo chiaramente ai giocatori: la strategia e le scelte precedenti influenzano direttamente l'esito dello scontro.

Una raccomandazione: gioca solo 1 round nella prossima Scena CooP. Prima di iniziare il secondo ti darò alcune informazioni narrative da introdurre.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Le onde si alzano, le navi si affiancano. Urla, corde tese, i primi rampini volano nell'aria. Il legno scricchiola sotto i piedi dei marinai. Da un lato ci siete voi, le armi in pugno e il vostro cuore che batte forte. Dall'altro, figure scure si arrampicano, saltano, gridano, si lanciano all'assalto.

Tra di loro, ne spicca una. Alta, elegante, armata con un paio di pistole al fianco. Ha lo sguardo di chi non è venuto a negoziare.

Helena lo riconosce, e sussurra:

"Come temevo. È lui!"

Il combattimento corpo a corpo ha inizio.

E stavolta non ci sono più vele né cannoni: solo uomini, donne e acciaio.

Devo dichiarare l'inizio di una Scena CooPerativa. Per affrontarla, questa volta, introdurrò le ultime regole, così che possiate vivere uno scontro completo, in pieno stile *Black Skull*.

https://youtu.be/J6byVjn0_WI

### Azioni

Il Capitano Martín effettua il ***tiro Stress***.

- Se esce 1 o 2, lo Stress aumenta di 1 livello.
- Se esce 9 o 0, lo Stress diminuisce di 1 livello.
- Con qualsiasi altro risultato, lo Stress resta invariato.

Attenzione: il *dado Stress* non esplode mai.

Il livello di Stress ha effetti concreti su tutta la ciurma:

- Il livello di partenza è *Rilassato*: nessun effetto (ma se si ottiene un 9 o 0 acquisisci un bonus temporaneo di +1d10 *Aggressività* per questo round).
- *Distratto*: -1d10 ad *Aggressività* per ogni PG.
- *Stressato*: -2d10 ad *Aggressività* **e, regola nuova, impossibilità di accedere alle risorse della nave**.
- *In ansia*: -3d10 ad *Aggressività* e non si possono usare *Eventi Epici*.

I PG decidono se **utilizzare Pezzi da Otto**.

Si effettuano i ***tiri Aggressività***, si determina la possibilità di utilizzare EE e il loro Livello, si **ripartono i *successi*** ottenuti, dividendoli tra PB e PS.

La scena si svolge sulla nave, quindi il Capitato può tirare i *5dNave*, **a meno che *l'Esperanza* non abbia perso *l'Abbordaggio***.

Martín deve ripartire questi *successi* tra PB e PS. I primi devono essere assegnati a uno o più PG. I PS rientrano nella riserva comune.

**Nuova regola:** come precedentemente spiegato per il tiro *Aggressività*, se al primo lancio dei *dadi Nave* si ottenessero dei 10, essi determinerebbero il **Livello di un Evento Epico Nave** disponibile durante il round. Trovi l'elenco degli *EE Nave* nella scheda dell'imbarcazione.

*Facciamo un esempio: il Capitano Martín lancia i 5dNave e ottiene 3 successi tra cui un dieci. Durante la prossima Scena CooP potrà utilizzare un Evento Epico Nave di Livello 1. Inoltre il 10 esplode all'infinito. Lo tira nuovamente e ottiene 3.*
*Martín decide di trasformare i 3 successi ottenuti in 2PB - uno lo assegnerà a Dolores e l'altro a se stesso - e 1PS che entra a far parte della riserva condivisa.*

Infine, il Capitano, se ha un livello di Stress *Rilassato* o *Distratto,* **può accedere alle risorse della nave**, ossia a quei PB e PS che sono stati caricati sull'imbarcazione quando i personaggi hanno lasciato il porto di San Sebastián alcuni giorni fa.

Martín decide se utilizzarli e in quale quantità. Anche questa volta la ripartizione dei punti segue la regola generale: i PB devono essere attribuiti ai singoli PG, mentre i PS rientrano nella riserva condivisa tra tutti i giocatori.

### Non leggere ai giocatori

È il tuo momento.

**Dovrai gestire contemporaneamente 2 nemici**: *J.R. de la Cruz* e *un gruppo di dieci lacchè di Liv. 2*, i quali contano come un solo nemico. Tranquillo, nulla di nuovo, più o meno ciò che hai fatto quando hai gestito i 10 tirapiedi alla taverna Alta Marea *insieme* a quello che hai fatto nel combattimento contro la Banshee.

Nel manuale completo di *Black Skull*, i lacchè al servizio di un *Cattivo* non sono solo carne da macello: diventano parte attiva e strategica dello scontro. Possono agire autonomamente o fungere da potenziamento diretto del loro leader, fornendogli dadi aggiuntivi e proteggendolo come uno scudo vivente.

Il Game Master può decidere di usarli per incrementare le risorse del *Cattivo*, sacrificando membri del gruppo per ottenere più punti, oppure tenerli come riserva di ferite extra. Inoltre, permettono al loro leader di resistere più a lungo: prima che i giocatori possano ferirlo direttamente, devono eliminare l'intero gruppo che lo protegge.

Questa opzione non è inclusa nello *Starter Kit*, ma il manuale completo offre sfide tattiche e narrative ancora più intense per chi vuole portare i combattimenti a un livello superiore.

### Come devi procedere

**Determina i PB dei lacchè** tirando 1d10 per elemento, ovvero 10.

Allo stesso modo **determina i loro PS**: lancia 10d10.

Fintantoché i lacchè non sono messi fuori gioco, non utilizzare i *successi* del *Cattivo*, il quale **entrerà in gioco solo quando i suoi scagnozzi saranno messi tutti fuori combattimento**.

Quando ciò avverrà dai inizio a un nuovo round.

***Eventuali PB e PS ancora a disposizione*** della ciurma entreranno nella riserva della *Santabarbara* e potranno essere utilizzati, a discrezione del Capitano, nei prossimi round.

***Gli EE a disposizione dei PG non ancora utilizzati*** si trasformano in dobloni, 1 per ogni Evento Epico, indipendentemente dal livello dello stesso.

J.R. de la Cruz - che si attiverà non appena l'ultimo dei suoi lacchè sarà fatto fuori - ha a disposizione:

- 24 *successi*: gruppo da 4 giocatori
- 28 *successi*: gruppo da 5 giocatori

Ricordati a ogni nuovo round di sottrarre dai *successi* a disposizione, il numero di ferite subìte dal *Cattivo*.

**Effettuerà 2 attacchi, uno solo a turno, con armi da fuoco** - le cui ferite non possono essere evitate spendendo PS - **e poi passerà all'utilizzo della spada**.

J.R. de la Cruz ha **un'abilità speciale**: *può effettuare fino a 2 attacchi corpo a corpo nel suo turno*, pagando per ognuno 1PB.

*J.R. prima sparerà i 2 colpi di pistola a sua disposizione, uno per turno,* ***mentre*** *i suoi lacchè attaccano. Solo una volta che tutti i suoi scagnozzi saranno messi fuori gioco scenderà direttamente in campo e attaccherà corpo a corpo. Può utilizzare il doppio attacco pagando 1PB per ognuno di essi. Fino a quando avrà anche solo un malvivente al suo fianco, non potrà essere attaccato, nemmeno dalla pistola di Dolores.*

**Tieni ben presente quanto segue:** né J.R. de la Cruz, né i suoi tirapiedi hanno intenzione di far fuori nessuno. **Il loro obiettivo è solo quello di recuperare viva Helena**.

### Azioni

Gioca il primo round. Ricorda: ogni PB speso corrisponde a un attacco che va a buon fine. Tira il *dFerita* e verifica quante ne infliggi consultando la tabella corrispondente all'arma utilizzata.

**Le ferite da arma da fuoco non sono evitabili spendendo PB** e questo tipo di attacco non può nemmeno essere gonfiato.

J.R. de la Cruz **potrà sparare 2 colpi**, ma niente di più fino a che i suoi lacchè non sono stati tutti messi fuori combattimento. Essendoci lacchè al suo fianco, non avrà bisogno di spendere PB per sparare. Una volta per SdA permettigli di dare fuoco.

J.R. de la Cruz **non può essere colpito in nessun modo fino a che i lacchè non sono fuori combattimento**.

Nel manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, anche il Game Master ha a disposizione Eventi Epici riservati ai *Cattivi* e ai gruppi di la chè da utilizzare durante le Scene CooPerative.

Questi Eventi, scritti appositamente per lui, permettono di attivare mosse sorprendenti e potenziamenti momentanei che rendono lo scontro più avvincente e imprevedibile. Possono avvantaggiare il *Cattivo* principale, i Lacchè o addirittura influenzare l'ambiente stesso della battaglia coinvolgendo la sua imbarcazione.

## Round 2

### Azioni

Gestisci la Scena CooP che ora dovresti conoscere molto bene: dal tiro *Stress* sino al momento in cui un personaggio deve agire. Ma prima che accada qualsiasi cosa in questo round, leggi quanto segue.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Il clangore delle spade e lo schianto dei colpi sui parapetti riempiono l'aria. La battaglia infuria ma, per un istante, come in un respiro trattenuto, la voce di Juan Rodrigo de la Cruz si alza sopra ogni suono.

"Helena - grida, con un sorriso tagliente - Non credevo davvero che ti saresti spinta così lontano, questa volta."

Si sposta agile tra i suoi uomini, con lo sguardo fisso su di lei.
"Lo sanno a casa, piccola? O credi davvero che potrai sfuggirgli ancora per molto? Eh?"

Si ferma un attimo, il volto ombreggiato dal cappello, mentre ride piano.
"Non ti preoccupare. Sono qui per riportarti al Castillo. Possibilmente viva."

Per un attimo, il tempo sembra rallentare. Helena stringe i pugni, distoglie lo sguardo, sussurrando a se stessa parole che nessuno sente con chiarezza. Intorno, percepite l'aria farsi più pesante. Qualcosa non torna, ma non c'è tempo per abbassare le armi.

Inizia un nuovo round.

## Blocco 4a - Il Colpo di Scena

### Non leggere ai giocatori

A questo punto siamo nel cuore dello scontro tra la ciurma della *Esperanza* e *J.R. de la Cruz* con i suoi *lacchè*. Ma dietro a questo scontro **c'è una verità nascosta che solo tu, Game Master, devi conoscere per prepararti al gran finale**.

### La verità

**Helena** non è solo la giovane cartografa appassionata che ha guidato la ciurma in questa impresa. **Dentro di lei vive Ana, una personalità secondaria, aggressiva, istintiva, nata da un disturbo profondo**.

Ana è colei che emerge nelle situazioni di tensione, nei momenti in cui Helena sembra non farcela, trasformandola radicalmente: parla con forza, decide senza esitazioni. Tutti gli atteggiamenti strani che l'hanno caratterizzata fino qui non sono legati al rapporto speciale con il fratello Tom come lei stessa ha raccontato. **È Ana che prende il controllo**.

**Helena/Ana è fuggita dal Castillo de Santa Bárbara**, a Teguise, **un manicomio** che sorge sull'isola di Tyteroygatra. Rientrata furtivamente a casa, ha rubato una mappa a Tom dando il via a tutta questa caccia al tesoro.

**J.R. de la Cruz** non è mai stato un pirata nemico: è **stipendiato dalla stessa famiglia di Helena/Ana**. Lavora come soldato privato, **incaricato di riportarla indietro ogni volta che scappa**, perché no, questa non è la prima volta. Non ha mai avuto intenzione di affondare l'*Esperanza*, di uccidere la ciurma, né di impossessarsi del tesoro - della cui esistenza, tra l'altro, è all'oscuro. Il suo obiettivo è uno solo: **prendere Helena/Ana e riportarla al Castillo**.

### Come deve comportarsi il Game Master

Il combattimento deve essere giocato **il più verosimilmente possibile**, per dare la sensazione di uno scontro reale, teso, importante. Lascia che i personaggi agiscano, sia cercando di portare a termine la Scena CooP, sia tentando di parlare con Helena per ottenere spiegazioni.

Helena (o meglio, Ana) **li convincerà a continuare a combattere**, rassicurandoli con frasi come:

*"Non ora, vi prego… pensiamo a sopravvivere, vi spiegherò tutto dopo!"*
*"Non è il momento di dubitare di me!"*
*"Vi supplico, aiutatemi ancora un po'!"*

Il Game Master deve gestire la tensione fintantoché lo scontro prosegue o fino a quando i personaggi decidono deliberatamente di **fermarsi** per capire cosa sta succedendo. In alternativa fino quando il *Cattivo* sta nettamente avendo la meglio.

Nel momento in cui il combattimento si ferma, si entra nel **gran finale**, che giocheremo insieme nel prossimo blocco.

### Nota per il GM

Questo è un momento delicato. Non forzare lo scontro verso una direzione sola, ma **lascia libertà ai giocatori di scegliere come agire e per chi schierarsi**, mantenendo però la tensione alta e preparando il terreno per la rivelazione finale.

### Azioni

Lascia giocare ai PG i prossimi round del combattimento.

## Blocco 4b - La prova finale

### Non leggere ai giocatori

Arrivati a questo punto, ossia a un calo di tensione nel combattimento dovuto alla scelta dei PG di ottenere informazioni, oppure alla supremazia di J.R., **Helena/Ana tenta il disperato "tutto per tutto": immobilizzare il Capitano Martín**.

Qui si gioca una *prova* speciale, che richiede l'uso dell'abilità *Destreggiarsi sul sartiame*. L'esito deciderà quale dei due finali avrà l'avventura.

**Helena (Ana) lancia 6 dadi da 10** per determinare la difficoltà della *prova* **che sarà pari al numero di** *successi* **ottenuti**.

Il Capitano Martín la affronta utilizzando l'abilità *Destreggiarsi sul sartiame,* lancia i dadi a sua disposizione, ovvero 2 (aggiungendo l'eventuale *dado Nave* come aiuto **solo se** la ciurma non ha perso il combattimento navale). Non riceverà aiuto dai compagni, ma potrà spendere i suoi **Pezzi da Otto** per ottenere dadi aggiuntivi.

Se Martín ottiene almeno **1 *successo* in più** di quelli ottenuti da Helena, avrà la meglio.

**Altrimenti sarà la ragazza a riuscire nell'impresa** e a mettersi alle spalle del Capitano con una spada (la sua o quella di un lacchè presa da terra) puntata alla gola del leader.

## Blocco 5a - Finale A - Helena vince la prova

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Per un attimo il tempo sembra rallentare.
La situazione attorno a voi si fa ovattata, come se il mare stesso trattenesse il respiro.

Negli occhi di Helena brilla una luce insolita, si muove veloce come un lampo. Una sagoma rapida, più agile di quanto chiunque si aspettasse. Con uno scatto si porta dietro Martín, lo stringe, immobilizzandolo e appoggiandogli con vigore la lama della spada alla gola.

Il Capitano trattiene il fiato. Una goccia di sudore gli scivola sulla tempia.

**Leggi la prossima riga solo se Martin può sopportare ancora una ferita.**
Martín segnati una ferita inevitabile sulla scheda.

Helena ha gli occhi lucidi. Stringe la spada saldamente. Per un attimo, nel silenzio irreale della ciurma, la sua voce si spezza:
"Non è... non è colpa mia..." sussurra.

Irrompe J.R. de la Cruz: "Chi sta parlando lì dentro, Helena o... Ana?". Il tono basso ma tagliente

rimbalza come un colpo di cannone nel silenzio.

Helena sbarra gli occhi. La punta della lama vacilla, scivola di pochi centimetri sulla gola del Capitano.

**Leggi la prossima riga solo se Martin può sopportare ancora una ferita.**
Martín segnati un'altra ferita inevitabile sulla scheda.

"Non volevo farti del male... io... io volevo solo..."

J.R. non le lascia respiro. "Non fare la vittima. Rivela a tutti chi sta parlando ora, dannazione!"

La ragazza alza appena il mento. Un sorriso storto le sfiora le labbra. Il tono cambia.

**GM cambia completamente il tuo modo recitare Helena. Ora ha la voce di una donna leader, di chi sa con esattezza cosa vuole ottenere.**
"Finalmente, un po' di divertimento." La voce di Helena è arrogante, saputella, carica di disprezzo.
"E perché non glielo racconti tu?"

### Azioni

In questo momento, puoi lasciare ai giocatori uno spazio per fare domande. **Sono bloccati, non possono agire**: spiega come *ogni mossa azzardata metterebbe a rischio la vita del Capitano*. Puoi incoraggiarli a fare domande per chiarire i dettagli della storia e scoprire cosa sia successo davvero.
Lasciale però cadere nel vuoto e riprendi così.

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Nel silenzio teso e vibrante del ponte, Helena... Ana, sorride appena, con una sicurezza inquietante. J.R. de la Cruz, guarda prima lei e poi Martín.
"Bene", sospira J.R. con voce amara, "volete sapere chi è veramente Helena? Volete capire chi avete davvero davanti?"
Ana inclina la testa di lato, sarcastica. "Avanti J.R., non fare attendere i nostri cari amici."

J.R. stringe i pugni, cercando di mantenere il controllo. "Helena non è sola là dentro. Non lo è mai stata. Dentro di lei c'è un'altra... *persona*. Una personalità che si fa chiamare Ana. Una che..."

Lo interrompe Ana, con voce sprezzante: "Una che sa esattamente cosa vuole, una che ha pianificato ogni singolo momento, che ha atteso con pazienza, giocando il ruolo della vittima innocente."

**Leggi la prossima riga solo se Martin può sopportare ancora una ferita.**
Martín segnati una ferita inevitabile.

In quel momento, una gran parte dei marinai al servizio di De la Cruz solleva le pistole in direzione di J.R. Ammutinamento?

Il Capitano capisce e annuisce, frustrato.

"Ci siete caduti anche voi, maledetti! Ana ha evidentemente corrotto parte della mia ciurma. Da quanto tempo stavi preparando il tradimento? Hai sempre puntato a impossessarti della nave e della libertà, questo era il tuo vero obiettivo!"

Ana ride isterica, una risata fredda e tagliente. "Non hai ancora visto la parte migliore, J.R. Quella in cui tu e i tuoi uomini, quelli che ti sono rimasti fedeli, vi trasferite gentilmente *sull'Esperanza*, lasciandomi la *Virgen del Sol* e la mia agognata libertà."

J.R. esita, ma non ha scelta sotto la minaccia di tutte quelle armi da fuoco. È chiaro che opporsi significherebbe morte certa. Per chiunque. Con un cenno del capo impartisce l'ordine ai suoi che iniziano a muoversi lentamente verso l'*Esperanza*. Ogni passo pesa come un macigno sul ponte, il fiato trattenuto dalla tensione. Martín suda e sanguina. I suoi occhi comunicano ai compagni di non agire. Siete tutti immobili, impotenti, consapevoli che una sola mossa sbagliata, e forse anche una parola fuori luogo, potrebbe costare la vita al vostro Capitano.

Il trasbordo dura un attimo che sembra lungo un'eternità.

Un istante più tardi, il fragore improvviso di alcune cannonate scuote l'*Esperanza*. Sono partite dalla nave di J.R. Esplosioni che la debilitano ulteriormente.

Ana, che nel frattempo ha guadagnato la *Virgen* sempre con la lama puntata alla gola di Martín, osserva soddisfatta la scena.

"Finalmente" sussurra, con gli occhi brillanti di una crudele determinazione. "Finalmente posso prendere il largo."

Le corde tese tra i due ponti sono tagliate una dopo l'altra.

Ana si piega verso Martín per un ultimo sussurro:

"Non ti ucciderò. Non oggi. Non lo meriti. Ma non cercarmi."

Poi lo spinge. Martín cade in acqua, ferito ma vivo.

È a questo punto che Dolores impreca: "La scarsella!" Ha notato una borsa, gonfia, al fianco della ormai irraggiungibile Helena... Ana? Si è portata con sé tutto il tesoro appena guadagnato.

La nave di De la Cruz si allontana, l'*Esperanza* non ha possibilità di seguirla. La sagoma di Ana sulla prua si staglia contro l'orizzonte.

Martín è stato recuperato.

Un ultimo sguardo a quella donna che troppo spesso è sembrata ingenua: sembra salutarvi uno a uno.

Il sole cala all'orizzonte, tingendo il mare di rosso e oro. La *Esperanza* ondeggia dolcemente, cullata dalle onde. Restate in silenzio, le mani sulle corde, sulle armi, sui cuori.

Il Capitano Martín si tiene vicino al timone, lo sguardo fisso sull'orizzonte. Sa che questa impresa non lascerà solo cicatrici sui corpi, ma anche nell'anima. Hanno ucciso una Banshee e profanato una tomba che custodiva un amore innocente, spinti dal disegno distorto di un uomo che ha voluto trasformare la loro forza in uno strumento di vendetta. L'amaro in bocca non se ne andrà tanto presto.

Robin, l'amico fedele del Capitano, pensa al confine sottile tra lealtà e cecità. Fino a che punto è giusto seguire una persona che si ama e in cui si crede, se il cammino porta verso l'errore? Quanto pesa sulle sue mani la responsabilità di una devozione incondizionata?

Raphael, apparentemente leggero come sempre, resta appoggiato alla murata. Sorride, ma dietro quel ghigno amaro si nasconde il pensiero scomodo di chi sa come l'amore - in ogni sua forma - possa velare la realtà e trasformarsi in una lama che colpisce al cuore di chi lo vive.

Dolores osserva il cielo e si chiede se davvero tutto ciò che accade sia frutto di scelte libere, o se invece le mani invisibili di un potere più grande stiano tessendo la trama che li avvolge.

**Se presente leggi la riflessione di Iñigo, altrimenti salta al prossimo paragrafo.**
Iñigo, con le braccia conserte, riflette sul peso delle lame. Sa che una spada può difendere e può distruggere, ma oggi sente che certe battaglie non si vincono con l'acciaio. Forse, pensa, il vero coraggio è sapere quando non estrarla affatto.

J.R. de la Cruz e quello che resta dei suoi marinai, appare ora sotto un'altra luce. Non è il nemico da sconfiggere, ma un essere umano, con le sue fragilità, e l'onore schiacciato da una fiaschetta di rum dalla quale beve più del necessario.

Un'avventura è finita, portandosi con sé, forse, anche una parte di voi. Le onde vi cullano nel mezzo dell'oceano, segnati da cicatrici profonde, testimoni silenziosi di scelte difficili e di battaglie perse. Ma ogni grande pirata che si rispetti conosce bene questo sapore: l'amaro in bocca della sconfitta. Perché è proprio dal dolore e dalla caduta che nasce il coraggio di rialzarsi e guardare oltre l'orizzonte.

Ricordate, nessuna leggenda della pirateria si è mai scritta con facilità. Ogni nome inciso nella storia ha attraversato tempeste e tradimenti, dubbi e paura. È nell'oscurità delle sconfitte che si forgia la vera forza della ciurma, quella perfetta armonia di anime pronte a ripartire, sempre.

Questa avventura ci ha insegnato qualcosa di prezioso: a navigare più saggiamente tra gli inganni, a leggere con attenzione il cuore di chi avete accanto, a stringere forte i nodi dei legami che fanno di voi una vera ciurma.

E ora, marinai, alzate gli occhi e guardate avanti. Fatevi un applauso, ve lo meritate.

Nel manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, mille rotte inesplorate vi attendono, mille storie ancora devono essere scritte. Tra le sue pagine troverete nuovi misteri, nuovi volti pronti a sfidarvi e a mettervi alla prova. Un intero oceano di possibilità è davanti a voi, pronto a essere solcato.
Il viaggio continua perché la storia perfetta è quella che dovete ancora vivere.

https://youtu.be/6kCPYaKXtgU

## Blocco 5b - Finale B - Helena perde la prova

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Helena si lancia contro il Capitano Martín ma lui, con prontezza, reagisce, disarmandola deciso. Helena cade sul ponte, gli occhi fiammeggianti di rabbia e disperazione. Il Capitano, mantenendola bloccata, la fissa con sguardo severo e enigmatico.

"Esigo spiegazioni" dice, la voce calma ma che non ammette repliche.

J.R. de la Cruz si avvicina lentamente, mani alzate in segno di resa, l'espressione contrita. "Capitano Martín, permettimi di spiegare. Dentro Helena c'è un'altra persona. Una *personalità* diversa, oscura e instabile che si fa chiamare Ana. È lei ad aver architettato tutto questo. Helena non ha mai avuto il pieno controllo di se stessa."

Helena... Ana?, che sembra trasformata, interrompe J.R.

**Cambia completamente il tuo modo recitare Helena. Ora ha la voce di una donna leader, di chi sa con esattezza cosa vuole ottenere.**

"Basta, J.R., non sono una vittima da compatire. Io sono Ana e ho solo cercato di ottenere ciò che mi spetta. La libertà." Afferma, sprezzante.

J.R. sospira, guardando prima il Capitano e poi la ciurma radunata intorno.

"Capitano, vi faccio una proposta. Permettetemi di riscattare Helena. Vi darò tutto quello che ho: 50 dobloni d'oro per ognuno di voi, in cambio della sua vita e della possibilità di portarla via con me. Ha bisogno di essere curata, lontana da tutto questo."

### Cosa deve sapere il Game Master (non leggere ai giocatori)

A questo punto lascia spazio ai giocatori per fare domande, chiarire dettagli e decidere se accettare o meno l'offerta di J.R. de la Cruz. Questa è l'occasione per capire meglio ciò che è accaduto e quale ruolo ha avuto Helena in tutta la vicenda.

## Se accettano di consegnare Helena

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Dopo che avete preso la vostra decisione, J.R. de la Cruz, con rispetto, raccoglie Helena da terra. La ragazza, ora esausta e vulnerabile, sembra tornare per un attimo alla sua personalità originale, guardandovi con tristezza e gratitudine. Difficilmente si dimenticherà di voi.

Mentre si allontanano sulla *Virgen del Sol*, rimanete sul ponte in silenzio, con i dobloni stretti nelle mani e la consapevolezza che alcune avventure lasciano segni più profondi delle cicatrici sulla pelle.

Il Capitano Martín si tiene vicino al timone, lo sguardo fisso sull'orizzonte. Sa che questa impresa non lascerà solo cicatrici sui corpi, ma anche nell'anima. Hanno ucciso una Banshee e profanato una tomba che custodiva un amore innocente, spinti dal disegno distorto di un uomo che ha voluto trasformare la loro forza in uno strumento di vendetta. L'amaro in bocca non se ne andrà presto.

Robin, l'amico fedele del Capitano, pensa al confine sottile tra lealtà e cecità. Fino a che punto è giusto seguire una persona che si ama e in cui si crede, se il cammino porta verso l'errore? Quanto pesa sulle sue mani la responsabilità di una devozione incondizionata?

Raphael, apparentemente leggero come sempre, resta appoggiato alla murata. Sorride, ma dietro quel ghigno amaro si nasconde il pensiero scomodo di chi sa come l'amore - in ogni sua forma - possa velare la realtà e trasformarsi in una lama che colpisce al cuore di chi lo vive.

Dolores osserva il cielo e si chiede se davvero tutto ciò che accade sia frutto di scelte libere, o se invece le mani invisibili di un potere più grande stiano tessendo la trama che li avvolge.

**Se presente leggi la riflessione di Iñigo, altrimenti salta al prossimo paragrafo.**

Iñigo, con le braccia conserte, riflette sul peso delle lame. Sa che una spada può difendere e può distruggere, ma oggi sente che certe battaglie non si vincono con l'acciaio. Forse, pensa, il vero coraggio è sapere quando non estrarla affatto.

Un'avventura è finita, portandosi con sé, forse, anche una parte di voi. Le onde vi cullano nel mezzo dell'oceano, segnati da cicatrici profonde, testimoni silenziosi di scelte difficili e di battaglie perse. Ma ogni grande pirata che si rispetti conosce bene questo sapore: l'amaro in bocca della sconfitta. Perché è proprio dal dolore e dalla caduta che nasce il coraggio di rialzarsi e guardare oltre l'orizzonte.

Ricordate, nessuna leggenda della pirateria si è mai scritta con facilità. Ogni nome inciso nella storia ha attraversato tempeste e tradimenti, dubbi e paura. È nell'oscurità delle sconfitte che si forgia la vera forza della ciurma, quella perfetta armonia di anime pronte a ripartire, sempre.

Questa avventura ci ha insegnato qualcosa di prezioso: a navigare più saggiamente tra gli inganni, a leggere con attenzione il cuore di chi avete accanto, a stringere forte i nodi dei legami che fanno di voi una vera ciurma.

E ora, marinai, alzate gli occhi e guardate avanti. Fatevi un applauso, ve lo meritate.

Nel manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, mille rotte inesplorate vi attendono, mille storie ancora devono essere scritte. Tra le sue pagine troverete nuovi misteri, nuovi volti pronti a sfidarvi e a mettervi alla prova. Un intero oceano di possibilità è davanti a voi, pronto a essere solcato.

Il viaggio continua perché la storia perfetta è quella che dovete ancora vivere.

https://youtu.be/6kCPYaKXtgU

## Se decidono di tenere Helena con loro

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

J.R. de la Cruz, contrariato e furioso, fa un passo indietro, gli occhi stretti in fessure minacciose. "Non finisce qui, Helena" sibila con rabbia. "Tuo fratello verrà a riprenderti, e stavolta nessuno potrà sottrarti alle cure che ti meriti davvero."

Salta agile sulla *Virgen del Sol* che inizia ad allontanarsi lentamente. La ciurma, con Helena ora fragile e scossa, fa rotta verso San Sebastián. Non si parla molto. Mentre il tempo passa. La sera, sotto le stelle, Helena si avvicina a voi, la voce lieve e colma di gratitudine.

"Non ho parole sufficienti per ringraziarvi" mormora. "Mi avete dato una possibilità che non meritavo. Forse, con il vostro aiuto, potrò finalmente trovare la pace."

Il Capitano Martín si tiene vicino al timone, lo sguardo fisso sull'orizzonte. Sa che questa impresa non lascerà solo cicatrici sui corpi, ma anche nell'anima. Hanno ucciso una Banshee e profanato una tomba che custodiva un amore innocente, spinti dal disegno distorto di un uomo che ha voluto trasformare la loro forza in uno strumento di vendetta. L'amaro in bocca non se ne andrà presto.

Robin, l'amico fedele del Capitano, pensa al confine sottile tra lealtà e cecità. Fino a che punto è giusto seguire una persona che si ama e in cui si crede, se il cammino porta verso l'errore? Quanto pesa sulle sue mani la responsabilità di una devozione incondizionata?

Raphael, apparentemente leggero come sempre, resta appoggiato alla murata. Sorride, ma dietro quel ghigno amaro si nasconde il pensiero scomodo di chi sa come l'amore - in ogni sua forma - possa velare la realtà e trasformarsi in una lama che colpisce al cuore di chi lo vive.

Dolores osserva il cielo e si chiede se davvero tutto ciò che accade sia frutto di scelte libere, o se invece le mani invisibili di un potere più grande stiano tessendo la trama che li avvolge.

**Se presente leggi la riflessione di Iñigo, altrimenti salta al prossimo paragrafo.**
Iñigo, con le braccia conserte, riflette sul peso delle lame. Sa che una spada può difendere e può distruggere, ma oggi sente che certe battaglie non si vincono con l'acciaio. Forse, pensa, il vero coraggio è sapere quando non estrarla affatto.

Helena guarda la notte mentre nei suoi occhi passa un'ombra fugace, un sorriso appena accennato. Ana, nascosta negli angoli più oscuri della sua anima, continua a tessere silenziosamente i fili del suo destino.

Un'avventura è finita, portandosi con sé, forse, anche una parte di voi. Le onde vi cullano nel mezzo dell'oceano, segnati da cicatrici profonde, testimoni silenziosi di scelte difficili e di battaglie perse. Ma ogni grande pirata che si rispetti conosce bene questo sapore: l'amaro in bocca della sconfitta. Perché è proprio dal dolore e dalla caduta che nasce il coraggio di rialzarsi e guardare oltre l'orizzonte.

Ricordate, nessuna leggenda della pirateria si è mai scritta con facilità. Ogni nome inciso nella storia ha attraversato tempeste e tradimenti, dubbi e paura. È nell'oscurità delle sconfitte che si forgia la vera forza della ciurma, quella perfetta armonia di anime pronte a ripartire, sempre.

Questa avventura ci ha insegnato qualcosa di prezioso: a navigare più saggiamente tra gli inganni, a leggere con attenzione il cuore di chi avete accanto, a stringere forte i nodi dei legami che fanno di voi una vera ciurma.

E ora, marinai, alzate gli occhi e guardate avanti. Fatevi un applauso, ve lo meritate.

Nel manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, mille rotte inesplorate vi attendono, mille storie ancora devono essere scritte. Tra le sue pagine troverete nuovi misteri, nuovi volti pronti a sfidarvi e a mettervi alla prova. Un intero oceano di possibilità è davanti a voi, pronto a essere solcato.

Il viaggio continua perché la storia perfetta è quella che dovete ancora vivere.

https://youtu.be/6kCPYaKXtgU

## Blocco 5c - Finale alternativo

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

Il rumore delle onde sembra rallentare, il respiro della ciurma si fa più rilassato. J.R. de la Cruz si è perso dietro l'*Esperanza*, e ormai avete ripreso la rotta. Tutto sembra calmo.

Forse troppo calmo.

In quel momento realizzate che Helena ha una spada sguainata tra le mani. Lo sguardo non è più quello esitante e dolce che conoscevate: è duro, sfacciato, feroce. Si scaglia contro di voi, in un furioso e violento attacco.

Dichiaro l'inizio di una Scena CooP.

### Non leggere ai giocatori

#### La verità

**Helena** non è solo la giovane cartografa appassionata che ha guidato la ciurma in questa impresa. **Dentro di lei vive Ana, una personalità secondaria, aggressiva, istintiva, nata da un disturbo profondo**.

Ana è colei che emerge nelle situazioni di tensione, nei momenti in cui Helena sembra non farcela, trasformandola radicalmente: parla con forza, decide senza esitazioni. Tutti gli atteggiamenti strani che l'hanno caratterizzata fino qui non sono legati al rapporto speciale con il fratello Tom come lei stessa ha raccontato. **È Ana che prende il controllo**.

**Helena/Ana è fuggita dal Castillo de Santa Bárbara**, a Teguise, **un manicomio** che sorge sull'isola di Tyteroygatra. Rientrata furtivamente a casa, ha rubato una mappa a Tom dando il via a tutta questa caccia al tesoro.

**J.R. de la Cruz** non è mai stato un pirata nemico: è

**stipendiato dalla stessa famiglia di Helena/Ana**. Lavora come soldato privato, **incaricato di riportarla indietro ogni volta che scappa**, perché no, questa non è la prima volta. Non ha mai avuto intenzione di affondare l'*Esperanza*, di uccidere la ciurma, né di impossessarsi del tesoro - della cui esistenza, tra l'altro, è all'oscuro. Il suo obiettivo è uno solo: **prendere Helena/Ana e riportarla al Castillo**.

**Ora Helena/Ana vuole lottare per la sua libertà e per farlo ha bisogno di impossessarsi di tutto: del tesoro e della stessa *Esperanza*.** Agisce, di impulso, perché teme che la ciurma voglia spiegazioni e tale pressione le ha fatto perdere il controllo - in fondo tanto sana di mente non è mai stata.

### Come gestire la Scena CooP

In questo ultimo scontro devi introdurre tutti gli elementi mancanti per renderlo completo.

Torna al *Blocco 4 - Abbordaggio (pag. 62)*, guarda il video e leggi le parti **Azioni** e **Come devi procedere**.

In quel capitolo ti spiego come gestire lo scontro tra J.R. de la Cruz, un gruppo di lacchè che lo aiutano e i PG. Le regole non cambiano e puoi applicarle al prossimo scontro con Helena/Ana.

### Helena/Ana

Ha a disposizione:

- 24 *successi*: gruppo da 4 giocatori;
- 28 *successi*: gruppo da 5 giocatori.

Ricordati a ogni nuovo round di sottrarre dai *successi* a disposizione, il numero di ferite subìte dal *Cattivo*.

Durante lo scontro dovrai inserire frasi-chiave di Ana/Helena tra le Sequenze d'Azione, per rivelare cosa è davvero accaduto:

*"Non chiamatemi Helena… quel nome è solo una maschera! Io sono Ana! Sono sempre stata Ana!*

*"Helena piangeva in un angolo mentre io trovavo il modo di sopravvivere! Non capirete mai cosa vuol dire crescere in un manicomio, sorvegliata, rinchiusa da chi diceva di amarti!"*

*"Mio fratello… quel bastardo… a lui ho rubato il crittogramma! Il tesoro non mi serve per diventare ricca. Mi serve per essere libera! Insieme a questa imbarcazione."*

*"Helena era la parte debole, quella che voleva fidarsi, quella che voleva credervi. Ma io… io voglio vivere! Avete seguito una bugia, e ora siete finiti nella mia storia!"*

### Azioni

Inizia la Scena CooP. Helena attacca una sola volta per round con la sua spada. Sarà piuttosto facile metterla fuori combattimento, ma lei lotterà fino alla fine con tutta se stessa.

### Cosa deve accadere verso la fine del combattimento:

Helena/Ana **non deve morire**. Quando ha subìto un ragionevole numero di ferite, descrivi al tavolo che crolla in ginocchio, esausta, con la spada che le sfugge di mano. È in quel momento che smette di lottare e inizia a parlare.

### Azioni

Lascia spazio ai giocatori per farle domande e rispondi con la verità.

Ha ingannato tutti, ha finto debolezza, ha manipolato J.R. e la ciurma.

Il tesoro, che pensava più ricco, non era solo oro, ma la chiave per comprarsi una nuova identità, per sparire da chi la cercava (e forse da chi la voleva rinchiudere di nuovo).

Ana è nata in una famiglia potente ma problematica.

**Da giovane è stata rinchiusa in manicomio non perché malata, ma perché *scomoda*.**

Helena è la personalità fragile nata per sopportare; Ana è quella forte, necessaria per reagire.

Dice chiaramente: *"Voglio scappare. Scappare da quel manicomio... voglio la libertà, voglio scegliere chi essere!"*

*"Non chiamatemi Helena"* sussurra. *"Io sono Ana."*

### Narrala a modo tuo, oppure leggila così

L'alba accarezza il mare tingendolo con la sua luce dorata. *L'Esperanza* scivola lenta sulle onde. L'aria è impregnata di sale e silenzio, che nessuno osa rompere.

Helena siede sul ponte, avvolta in una coperta, lo sguardo basso, le mani strette in grembo. Non dice una parola. Il volto è contratto, segnato da un dolore che pare sincero. A tratti sembra una creatura smarrita, fragile, una donna che ha pagato a caro prezzo ogni scelta e ogni colpa.

Il Capitano Martín si tiene vicino al timone, lo sguardo fisso sull'orizzonte. Sa che questa impresa non lascerà solo cicatrici sui corpi, ma anche nell'anima. Hanno ucciso una Banshee e profanato una tomba che custodiva un amore innocente, spinti dal disegno distorto di un uomo che ha voluto trasformare la loro forza in uno strumento di vendetta. L'amaro in bocca non se ne andrà presto.

Robin, l'amico fedele del Capitano, pensa al confine sottile tra lealtà e cecità. Fino a che punto è giusto seguire una persona che si ama e in cui si crede, se il cammino porta verso l'errore? Quanto pesa sulle sue mani la responsabilità di una devozione incondizionata?

Raphael, apparentemente leggero come sempre, resta appoggiato alla murata. Sorride, ma dietro quel ghigno amaro si nasconde il pensiero scomodo di chi sa come l'amore - in ogni sua forma - possa velare la realtà e trasformarsi in una lama che colpisce al cuore di chi lo vive.

Dolores osserva il cielo e si chiede se davvero tutto ciò che accade sia frutto di scelte libere, o se invece le mani invisibili di un potere più grande stiano tessendo la trama che li avvolge.

**Se presente leggi la riflessione di Iñigo, altrimenti salta al prossimo paragrafo.**

Iñigo, con le braccia conserte, riflette sul peso delle lame. Sa che una spada può difendere e può distruggere, ma oggi sente che certe battaglie non si vincono con l'acciaio. Forse, pensa, il vero coraggio è sapere quando non estrarla affatto.

Il sole è ormai alto sopra le *Maca Islands*. Helena resta immobile, immaginatela inquadrata da una telecamera invisibile che le ruota lentamente attorno. Dietro di lei tutti voi, il suo corpo nasconde la sua mano sinistra. L'unghia del dito indice, incide qualcosa sull'asse del ponte. Due linee tremolanti e sporche di sangue, unite da un trattino. Sembra una... A.

Quale sarà il suo destino, nessuno a bordo può dirlo. Forse verrà consegnata alle autorità al porto di San Sebastián, forse le sarà concessa la libertà che tanto ha inseguito. Sono decisioni che attendono ancora di essere prese, trame di un'altra storia che il mare custodisce gelosamente. Ma, al di là di ciò che verrà, una cosa è certa...

...per chi ha il coraggio di salpare ancora, ci saranno sempre nuove avventure, nuovi segreti, nuove tempeste.

Nel manuale completo di *Black Skull - La Ciurma Perfetta*, mille rotte inesplorate vi attendono, mille storie ancora devono essere scritte. Tra le sue pagine troverete nuovi misteri, nuovi volti pronti a sfidarvi e a mettervi alla prova. Un intero oceano di possibilità è davanti a voi, pronto a essere solcato.

Il viaggio continua perché la storia perfetta è quella che dovete ancora vivere.

https://youtu.be/6kCPYaKXtgU

## Scheda PG

Nome: Martín  Religione: Ateo. Molto rispettoso!

Ruolo: Hijo del Diablo  Provenienza: La Isla Bonita - Santa Cruz de la Palma

Rasgo del Diablo: Se vedo una donna in difficoltà devo intervenire

Regno Magico: Antica Pirateria  Capitano della nave: ☒  Addetto ai cannoni: ☒

Taglia: Voglio diventare un temibile pirata!  Pd8: 5

Me la tiro

Armi: Una spada molto ordinaria con l'elsa luccicante

Bian/Cont: ☒  Pistole:  Fucili:

| | | |
|---|---|---|
| Affascinare: ☒ | Aggressività: ☒☒☒☒☒ ☒☒☒ | Carpinteria: |
| Despacito: | Destreggiarsi sul sartiame: ☒☒ | L'arte non va da parte: |
| Leadership: ☒☒☒☒ | Navigare: ☒☒ | Occhio di vetro: ☒☒☒☒ |
| Panacea: | Sabio: | Tempra: ☒☒☒ |

- 1d10 - A - Il nemico subisce 1 ferita non evitabile.
- 1d10 - A - Aggiungi 2PB a quelli a tua disposizione in questo round.
- 1d10 - A - Puoi tirare di nuovo il *dFerita*. Tieni il risultato migliore.
- 1d10 - A - Duplica un attacco. Applica le ferite a due bersagli.
- 1d10 - A - L'attacco viene gonfiato di 2PB (senza spenderli).
- 1d10 - D - Dimezza le ferite di un attacco, arrotondando per difetto.
- 1d10 - D - L'attacco subìto ti infliggerà solo 1 ferita.
- 1d10 - D - Attacco non gonfiato (i PB usati per gonfiare sono persi).
- 1d10 - D - L'avversario che ti sta attaccando tira di nuovo il *dFerita*.
- 1d10 - D - Aggiungi 2PS alla riserva del gruppo.

BLACK SKULL

Ferite: ( )

Gamba di legno  Non mi allaccio gli stivali  Uncino  Benda pirata

## La Nave

Nome:  Tipo: Sloop a un albero

Costi di mant.:  Dadi:  Pot. di fuoco:  Velocità:

Forziere:

Santabarbara: PB:  PS:  Sopravvivenza in mare:  gg

(Dob.)

## Hijo del Diablo

### Eventi Epici

2d10 - Eroe. Subisci le ferite al posto di un tuo compagno di ciurma.

2d10 - Un mostro arriva dal mare o dal cielo e infligge 3 ferite a un bersaglio.

2d10 - Paura: -2PS al nemico. Per tutto il round deve spendere 2PB x utilizzarne 1.

3d10 - Lanci un proiettile infuocato *(dFerita Patadas)*. Se ferisce, replica le ferite per altre 2 SdA.

3d10 - Furia. Un tuo attacco (no armi da fuoco) infligge *4dFerita Patadas*.

3d10 - Grande Sacrificio. Il Capitano si rilassa. Lo Stress scende a Liv. 0.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena CooP.

### Incantesimi

Accesso: Per la ciurma

S - CAPPELLO SCUDO

A -

S - PREGHIERA SAGRADA

A -

S - DIETRO DI ME FIGLIOLO

L -

### Diario

Sa eseguire i compiti che gli spettano con coraggio e con doti da Leader. È rispettato ed amato, e lui sa farsi amare, sacrificandosi se dovesse servire, per la propria ciurma.

DESCRIZIONE INCANTESIMI:

CAPPELLO SCUDO
+2PS per tutta la Scena CooP. Nota come, rilanciando l'Incantesimo, a ogni round il bonus si accumula. (AP).
PREGHIERA SAGRADA
Le ferite di un attacco si trasformano in 2 danni alla nave. (AP).
La nave deve essere vicina.
DIETRO DI ME FIGLIOLO
Ti sostituisci a un compagno di ciurma subendo gli effetti negativi di un'azione, un Incantesimo oppure i danni di un attacco, diventando in una Scena CooP il nuovo bersaglio.

### Tattoo

Nessun tatuaggio magico... per il momento!

## Scheda PG

*Nome:* Robin *Religione:* Culto delle Scimmie

*Ruolo:* Segaossa *Provenienza:* La Ghomara - Hermigua

*Rasgo del Diablo:* Ci credo sempre, se a dirlo è il Capitano Martín!

*Regno Magico:* Nessuno *Capitano della nave:* ☠ *Addetto ai cannoni:* ☠

*Taglia:* Voglio diventare un temibile pirata! *Pd8:* 5

☠☠☠ ☠☠☠ ☠☠☠ ☠

*Me la tiro*

*Armi:* Un coltellaccio da cucina, davvero molto grande.

**Bian/Cont:** ☠ **Pistole:** ☠☠☠☠☠☠ **Fucili:** ☠

| | | |
|---|---|---|
| ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Affascinare:* | ☠☠☠☠☠ ☠☠☠ *Aggressività:* | ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Carpinteria:* |
| ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Despacito:* | ☠☠ ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Destreggiarsi sul sartiame:* | ☠☠ ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *L'arte non va da parte:* |
| ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Leadership:* | ☠ ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Navigare:* | ☠☠ ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Occhio di vetro:* |
| ☠☠☠☠☠ ☠ ☠☠☠☠ *Panacea:* | ☠ ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Sabio:* | ☠☠☠ ☠☠☠ ☠☠☠☠ *Tempra:* |

- ☠ **1d10 - A - Il nemico subisce 1 ferita non evitabile.**
- ☠ **1d10 - A - Aggiungi 2PB a quelli a tua disposizione in questo round.**
- ☠ **1d10 - A - Puoi tirare di nuovo il *dFerita*. Tieni il risultato migliore.**
- ☠ **1d10 - A - Duplica un attacco. Applica le ferite a due bersagli.**
- ☠ **1d10 - A - L'attacco viene gonfiato di 2PB (senza spenderli).**
- ☠ **1d10 - D - Dimezza le ferite di un attacco, arrotondando per difetto.**
- ☠ **1d10 - D - L'attacco subìto ti infliggerà solo 1 ferita.**
- ☠ **1d10 - D - Attacco non gonfiato (i PB usati per gonfiare sono persi).**
- ☠ **1d10 - D - L'avversario che ti sta attaccando tira di nuovo il *dFerita*.**
- ☠ **1d10 - D - Aggiungi 2PS alla riserva del gruppo.**

BLACK SKULL

☠☠☠☠☠ ☠☠☠☠☠ ☠☠☠☠☠ (☠☠☠☠☠)

*Ferite:*

☠ **Gamba di legno** ☠ **Non mi allaccio gli stivali** ☠ **Uncino** ☠ **Benda pirata**

## La Nave

*Nome:* Esperanza *Tipo:* Sloop a un albero

*Costi di mant.:* 1 *Dadi:* 5 *Pot. di fuoco:* 2 *Velocità:* 7

*Forziere:* _____ **(Dob.)**

*Santabarbara:* **PB:** _____ **PS:** _____ **Sopravvivenza in mare:** _____ **gg**

*Segaossa*

## *Eventi Epici*

2d10 - Dito nella piaga. Doppio delle ferite senza tirare di nuovo il *dFerita* (no armi da fuoco).

2d10 - Altruista. Un compagno di ciurma recupera 2 ferite.

2d10 - Taglio chirurgico. *1dFerita Patadas* + 1 ferita non evitabile.

3d10 - Sutura. Leghi il nemico. Per liberarsi deve usare 3PB altrimenti non agirà.

3d10 - Cura. Per questo round la tua ciurma può usare PB come fossero PS.

3d10 - Ferita controllata. L'attacco ferisce solo ottenendo 8 o più.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena CooP.

## *Abilità speciali*

S - I *dPanacea* hanno *successo* anche con 5.

S - I *dPanacea* esplodono anche con 9.

S - I *successi* sui *dPanacea* curano 2 ferite.

A - Tira di nuovo gli insuccessi dei *dPanacea*.

A - Principiante! I PS evitano ferite imparabili.

L - Meno 2PS alla difficoltà di una *prova* per risolvere una *menomazione*.

## *Tratto speciale*

## *Tratto speciale*

*Diario*

Basta leggere il Rasgo del Diablo per capire la sua lealtà all'amico Martín. Spesso lo osserva con occhi attenti, quasi venerandolo. È per lui un modello di vita ed un vero e proprio esempio. Ottimo cuoco e abile nel ricucire la ciurma, è il Segaossa che non deve mai mancare al momento del bisogno.

Curare ferite: *prova Panacea*. Ogni *successo* cura 1 ferita. Non ricevi aiuto, ma puoi spendere Pd8.
Utilizzabile 1 volta al giorno per ogni PG. Un PG può ricevere l'aiuto di un solo *Segaossa* al giorno.
Ogni *menomazione* ha una difficoltà 3PS. Nella *prova* si riceve aiuto normalmente. Si possono utilizzare Pd8.
Superata la *prova* il ferito deve riposare fino al recupero della quindicesima ferita per riprendere i sensi.

## Scheda PG

*Nome:* Raphael *Religione:* Crede nell'amore e nella bellezza

*Ruolo:* Artista *Provenienza:* La Ghomara - Hermigua

*Rasgo del Diablo:* Se è carina, devo provarci!

*Regno Magico:* Materia *Capitano della nave:* ☐ *Addetto ai cannoni:* ☐

*Taglia:* Voglio diventare un temibile pirata! *Pd8:* 5

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐

*Me la tiro*

*Armi:* Una spada rosa con una piuma legata all'elsa

**Bian/Cont:** ☒☐ **Pistole:** ☐☐☐☐☐☐ **Fucili:** ☐

| | | |
|---|---|---|
| ☒☒☒☒☒ ☐☐☐☐ *Affascinare:* | ☒☒☒☒☒ ☐☐☐☐ *Aggressività:* | ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ *Carpinteria:* |
| ☒☒☒☒☒ ☐☐☐☐ *Despacito:* | ☒☐☐☐ ☐☐☐☐ *Destreggiarsi sul sartiame:* | ☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐ *L'arte non va da parte:* |
| ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ *Leadership:* | ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ *Navigare:* | ☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐ *Occhio di vetro:* |
| ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ *Panacea:* | ☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐ *Sabio:* | ☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐ *Tempra:* |

- **1d10 - A - Il nemico subisce 1 ferita non evitabile.**
- **1d10 - A - Aggiungi 2PB a quelli a tua disposizione in questo round.**
- **1d10 - A - Puoi tirare di nuovo il *dFerita*. Tieni il risultato migliore.**
- **1d10 - A - Duplica un attacco. Applica le ferite a due bersagli.**
- **1d10 - A - L'attacco viene gonfiato di 2PB (senza spenderli).**
- **1d10 - D - Dimezza le ferite di un attacco, arrotondando per difetto.**
- **1d10 - D - L'attacco subìto ti infliggerà solo 1 ferita.**
- **1d10 - D - Attacco non gonfiato (i PB usati per gonfiare sono persi).**
- **1d10 - D - L'avversario che ti sta attaccando tira di nuovo il *dFerita*.**
- **1d10 - D - Aggiungi 2PS alla riserva del gruppo.**

BLACK SKULL

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ (☐☐☐☐☐)

*Ferite:*

☐ **Gamba di legno** ☐ **Non mi allaccio gli stivali** ☐ **Uncino** ☐ **Benda pirata**

## La Nave

*Nome:* Esperanza *Tipo:* Sloop a un albero

*Costi di mant.:* 1 *Dadi:* 5 *Pot. di fuoco:* 2 *Velocità:* 7

*Forziere:* _____ **(Dob.)**

*Santabarbara:* **PB:** _____ **PS:** _____ **Sopravvivenza in mare:** _____ **gg**

## Artista

### Eventi Epici

- 2d10 - Mancia. Lanci un Incantesimo senza pagare nessun doblone.
- 2d10 - Canto stonatissimo. Tutti i nemici subiscono 2 ferite.
- 2d10 - Confusione artistica. Un nemico si ferisce da solo *(1dFerita)*.

- 3d10 - Ballo furioso. 4 ferite inevitabili. Decidi quali nemici le subiscono.
- 3d10 - Racconta storie. Il nemico si distrae. Perde 5PS.
- 3d10 - Mimo. Ti fingi morto. Nessuno ti attacca per questo round.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena CooP.

### Incantesimi

Accesso: Variazioni

| | |
|---|---|
| ☒ S - SCUDO PROTETTIVO | A - |
| ☒ S - ACCELERA PALLOTTOLA | A - |
| ☒ S - ACCELERA CANNONATA | L - |

## Diario

Spesso fa notare di possedere il nome di un angelo, ma non uno qualsiasi bensì "uno dei sette spiriti che sono sempre pronti ad entrare alla presenza della maestà del Signore" (cit. Libro di Tobia, 12,15). Abile nel disegnare, specialmente i volti delle sue amate e dei suoi amanti, vive la vita fino in fondo, senza troppi freni quando si tratta di far festa. Ci prova a cantare le gesta del capitano, ma nella sua bocca sembrano più una barzelletta che un'epica avventura.

DESCRIZIONE INCANTESIMI:

SCUDO PROTETTIVO
L'Artista non subisce ferite per un turno. (AP).
ACCELERA PALLOTTOLA
Agisce su un attacco con arma da fuoco. Tira 1d10. Se ottieni pari, aggiungi 1 ferita, altrimenti aggiungine 2. Agisce anche se il dFerita non ne infligge nessuna.
Non puoi accelerare i tuoi colpi di arma da fuoco. Agisce su quelli di altri personaggi.
ACCELERA CANNONATA
Agisce su un attacco con un cannone. Aggiungi 1 danno (o 3 ferite) al totale arrecato. Agisce solo se il dFerita causa almeno 1 ferita.
Utilizzabile come Incantesimo e come Manovra navale.

## Scheda PG

*Nome:* Dolores *Religione:* Ex-suora

*Ruolo:* Timoniere *Provenienza:* La Isla Bonita - Santa Cruz de la Palma

*Rasgo del Diablo:* Prego sempre PRIMA di combattere.

*Regno Magico:* Nessuno *Capitano della nave:* ☠ *Addetto ai cannoni:* ☠

*Taglia:* Voglio diventare un temibile pirata! *Pd8:* 5

☠☠☠ ☠☠☠ ☠☠☠ ☠

*Me la tiro*

*Armi:* Una pistola su cui è inciso "Amen"

**Bian/Cont:** ☠☠ **Pistole:** ✕☠☠☠☠☠ **Fucili:** ☠

| | | |
|---|---|---|
| ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Affascinare:* | ✕✕✕✕✕ ☠☠☠☠ *Aggressività:* | ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Carpinteria:* |
| ✕✕✕☠☠ ☠☠☠☠ *Despacito:* | ✕✕✕☠☠ ☠☠☠☠ *Destreggiarsi sul sartiame:* | ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *L'arte non va da parte:* |
| ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Leadership:* | ✕✕✕✕✕ ✕✕☠☠ *Navigare:* | ✕☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Occhio di vetro:* |
| ☠☠☠☠ ☠☠☠☠ *Panacea:* | ✕✕✕✕✕ ☠☠☠☠ *Sabio:* | ✕✕✕☠☠ ☠☠☠☠ *Tempra:* |

- ☠ **1d10 - A - Il nemico subisce 1 ferita non evitabile.**
- ☠ **1d10 - A - Aggiungi 2PB a quelli a tua disposizione in questo round.**
- ☠ **1d10 - A - Puoi tirare di nuovo il *dFerita*. Tieni il risultato migliore.**
- ☠ **1d10 - A - Duplica un attacco. Applica le ferite a due bersagli.**
- ☠ **1d10 - A - L'attacco viene gonfiato di 2PB (senza spenderli).**
- ☠ **1d10 - D - Dimezza le ferite di un attacco, arrotondando per difetto.**
- ☠ **1d10 - D - L'attacco subìto ti infliggerà solo 1 ferita.**
- ☠ **1d10 - D - Attacco non gonfiato (i PB usati per gonfiare sono persi).**
- ☠ **1d10 - D - L'avversario che ti sta attaccando tira di nuovo il *dFerita*.**
- ☠ **1d10 - D - Aggiungi 2PS alla riserva del gruppo.**

BLACK SKULL

☠☠☠☠☠ ☠☠☠☠☠ ☠☠☠☠☠ (☠☠☠☠☠)

*Ferite:*

☠ **Gamba di legno** ☠ **Non mi allaccio gli stivali** ☠ **Uncino** ☠ **Benda pirata**

## La Nave

*Nome:* Esperanza *Tipo:* Sloop a un albero

*Costi di mant.:* 1 *Dadi:* 5 *Pot. di fuoco:* 2 *Velocità:* 7

*Forziere:* _____ **(Dob.)**

*Santabarbara:* **PB:** _____ **PS:** _____ **Sopravvivenza in mare:** _____ **gg**

## Eventi Epici

- **2d10 - Scuoti la nave. Per una SdA i nemici spendono 2PB per utilizzarne 1. Funziona anche a terra.**
- **2d10 - Onda lunga. L'attacco è gonfiato di 4PB senza spenderli (no armi da fuoco).**
- **2d10 - Albero Maestro. Tira *3dFerita Patadas* per un solo attacco (no armi da fuoco).**

---

- **3d10 - Virata brusca. I nemici cadono perdendo 2PS ciascuno.**
- **3d10 - Sole negli occhi. Il nemico spende 3PS per utilizzarne 1.**
- **3d10 - Attacco massivo. Ripartisci 4 ferite inevitabili tra i nemici.**

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena CooP.

## Manovre navali

Accesso: Delle acque e dei venti

| | |
|---|---|
| S - CONCENTRAZIONE | A - |
| S - VENTO IN POPPA | A - |
| S - CORRENTE MARINA | L - |

## Diario

Non puoi non volerla conoscere. Borderline, combattuta tra il bene e il male, tormentata da un passato che le urla nella testa come se fosse un amico immaginario, spesso la si trova a parlare da sola. E alla domanda: “Che hai detto Dolores?”, se non ti risponde con un sonoro rutto, ti dirà: “Sto pregando ignorante!”. Sa con esattezza quando è il momento di frenare la lingua e far parlare la spada. Conduce la Esperanza come nessuno nella ciurma sa fare.

DESCRIZIONE DELLA MANOVRE NAVALI:

CONCENTRAZIONE
Il Timoniere dà il meglio di sé e guadagna 1dNavigare in più al prossimo tiro di dadi.
Puoi pagarne il costo di attivazione immediatamente prima di tirare i dadi.

VENTO IN POPPA
Il Timoniere sfrutta a proprio vantaggio una raffica di vento e guadagna 2dVelocità al prossimo tiro di dadi.
Puoi pagarne il costo di attivazione immediatamente prima di tirare i dadi.

CORRENTE MARINA
Il Timoniere guadagna 1 punto extra da scegliere tra B o S.
Utilizzabile nella fase di Inseguimento.

In una *prova di Navigazione* lanci 2 dadi invece che 1.

## Scheda PG

Nome: Iñigo  Religione: Culto delle Scimmie

Ruolo: Maestro di spade  Provenienza: Achineche - Los Cristianos

Rasgo del Diablo: Sudo e puzzo se qualcuno estrae un'arma da fuoco. Devo per forza lavarmi.

Regno Magico: Nessuno  Capitano della nave: ☐  Addetto ai cannoni: ☐

Taglia: Voglio diventare un temibile pirata!  Pd8: 5

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐
Me la tiro

Armi: Due spade identiche con l'elsa in osso

Bian/Cont: ☒☒ Pistole: ☐☐☐☐☐☐ Fucili: ☐

| | | |
|---|---|---|
| ☒☒☐☐☐ Affascinare: | ☒☒☒☒☒ ☒☒☒☐☐ Aggressività: | ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ Carpinteria: |
| ☒☒☒☐☐ Despacito: | ☒☒☐☐☐ Destreggiarsi sul sartiame: | ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ L'arte non va da parte: |
| ☒☒☒☐☐ Leadership: | ☒☐☐☐☐ Navigare: | ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ Occhio di vetro: |
| ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ Panacea: | ☒☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ Sabio: | ☒☒☒☐☐ ☐☐☐☐☐ Tempra: |

- 1d10 - A - Il nemico subisce 1 ferita non evitabile.
- 1d10 - A - Aggiungi 2PB a quelli a tua disposizione in questo round.
- 1d10 - A - Puoi tirare di nuovo il *dFerita*. Tieni il risultato migliore.
- 1d10 - A - Duplica un attacco. Applica le ferite a due bersagli.
- 1d10 - A - L'attacco viene gonfiato di 2PB (senza spenderli).
- 1d10 - D - Dimezza le ferite di un attacco, arrotondando per difetto.
- 1d10 - D - L'attacco subìto ti infliggerà solo 1 ferita.
- 1d10 - D - Attacco non gonfiato (i PB usati per gonfiare sono persi).
- 1d10 - D - L'avversario che ti sta attaccando tira di nuovo il *dFerita*.
- 1d10 - D - Aggiungi 2PS alla riserva del gruppo.

BLACK SKULL

☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐ (☐☐☐☐☐)
Ferite:

☐ Gamba di legno ☐ Non mi allaccio gli stivali ☐ Uncino ☐ Benda pirata

## La Nave

Nome: Esperanza  Tipo: Sloop a un albero

Costi di mant.: 1  Dadi: 5  Pot. di fuoco: 2  Velocità: 7

Forziere: _____ (Dob.)

Santabarbara: PB: _____ PS: _____ Sopravvivenza in mare: _____ gg

## Maestro di Spade

### Eventi Epici

2d10 - Stoccata: +3 ferite o +1 ferita imparabile.

2d10 - Attacco lampo: *1dFerita Patadas* inevitabile.

2d10 - Ti difendi bene da un attacco evitando 2 ferite, anche imparabili.

3d10 - Ripeti il turno e *attacca* una seconda volta con un'arma bianca.

3d10 - Nemico disarmato. Se equipaggiato con un'arma bianca, è finita fuori portata.

3d10 - Tira *2dFerita Bianche*. Ripartisci le ferite tra i nemici.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena CooP.

### Abilità speciali

S - Ambidestro. Per tutto il combattimento usi una seconda lama *(dFerita Patadas)*.

S - Se il *dFerita* non infligge danni, tiralo di nuovo *(AP)*.

S - Un attacco con arma bianca contro di te è completamente parato. *(AP)*.

A - Rapidità. Raddoppi gli attacchi di ogni turno effettuati con armi bianche.

A - Un tuo compagno non subisce un attacco con arma bianca.

L - Un tuo attacco con arma bianca è imparabile.

### Tratto speciale

### Tratto speciale

### Diario

Parla poco, ascolta molto. Osserva ogni gesto, ogni spostamento d'aria. Ha un rapporto maniacale con l'igiene personale, ma in battaglia sembra una bestia.
Tiene sempre due lame alla cintura e adora utilizzarle entrambe.
È veloce, preciso, letale.
In combattimento è una macchina perfetta.
Fuori, è difficile da leggere. Un tipo strano. Con il terrore della armi da fuoco. Ma la ciurma lo sa: se Iñigo è dalla tua parte, hai mezza battaglia già in pugno. Sempre che nessuno spari per primo!

Non può mai essere disarmato se sta utilizzando un'arma bianca.
Estrarre un'arma bianca è un'azione gratis.

## Scheda Nave

*Nome:* Esperanza *Tipo di imbarcazione:* Sloop a un albero

- ☒ Hijo del Diablo
- ☐ Mastro Carpintero
- ☒ Segaossa-cuoco
- ☒ Timoniere
- ☐ Artigliere Capo
- ☐ Cartografo
- ☐ Nostromo
- ☐ Quartiermastro

*Santabarbara:* PB: _____ PS: _____

*Sopravvivenza in mare:* _____ gg

*Forziere:* _____ (Dob.)

*Danni massimi sopportati:* 8

- ☐ Albero maestro rotto
- ☐ Acqua in stiva
- ☐ Timone guasto
- ☐ Ponte incendiato
- ☐ Polena smarrita

☐ *Mercante*

*Stress del Capitano:* ☒ Rilassato ☐ Distratto ☐ Stressato ☐ In ansia

| *Costi di mantenimento* | *Dadi* | *Velocità* | *Potenza di fuoco* |
|---|---|---|---|
| Nave: _____ | Nave: 5 | Nave: 7 | 2 |
| B/M: 0 | B/M: 0 | B/M: 0 | |
| TOT: 1 | TOT: 5 | TOT: 7 | *Pmax* ( 3 ) |

☐ 1d10 - A - Palla di cannone sul ponte. Tutti i nemici sono disarmati.

☐ 1d10 - A - Ondata anomala. Tutti i nemici perdono 3PS.

☐ 1d10 - A - Corda libera sul ponte. Un gruppo di lacchè perde 3 elementi.

☐ 1d10 - D - L'attacco colpisce l'albero della nave. Il PG non subisce ferite.

☐ 1d10 - D - La nave regala 4PS alla ciurma (consumali in questo round).

☐ 1d10 - D - Un gruppo di lacchè è dimezzato (arrotonda per eccesso).

☐ 2d10 - A - Un cannone spara a un nemico.

☐ 2d10 - A - Il bersaglio prende fuoco. 1 ferita per ogni suo turno fino a fine round. (2PB x spegnersi).

☐ 2d10 - A - Colpo di mezz'onda. Il bersaglio perde l'azione di fine round.

☐ 2d10 - D - 5 ferite del round sono assorbite dalla nave senza arrecarle danno.

☐ 2d10 - D - La *Santabarbara* si ricarica di 4PS.

☐ 2d10 - D - Un gruppo di lacchè perde un livello. Non si applica se sono già di Liv. 1.

☐ 3d10 - A - Un barile di polvere da sparo esplode. 4 ferite inevitabili a tutti i nemici.

☐ 3d10 - A - Tira *2dFerita Cannone*. Assegna le ferite a chi vuoi.

☐ 3d10 - A - Attacco non schivabile con un cannone.

☐ 3d10 - D - La ciurma non subisce alcun danno in questa Sequenza d'Azione.

☐ 3d10 - D - Tutti i membri della ciurma recuperano 4 ferite.

☐ 3d10 - D - Un gruppo di lacchè è disperso in mare.

Attraccare: si paga 1dob. Attraccare in un *porto commerciale* con a bordo un *Mercante*: +3dob.
Salpare: si pagano i *Costi di mantenimento* (base + 1dob. per ruolo ciurma PnG + 1dob. per *Mercante* PnG).
Salpare da un *porto commerciale*: vendere risorse (5 x 1dob. o 2dob. se c'è un *Mercante*) e tirare per le nuove.
Salpare da un *porto non commerciale*: si ricarica solo la sopravvivenza di base.
Fuori da un porto acquistare 1gg di *Sopravvienza in mare* costa 5dob.
Potenziamenti massimi: dNave +5; Velocità +2; Danni +4.

BLACK SKULL

## Santabarbara

| | Martín | Robin | Dolores | Raphael | Iñigo | TOT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| PB | | | | | | |
| PS | | | | | | |
| gg | | | | | | |

## Forziere

_____

(Dobloni)

## Bitácora

Tiro Stress

Pd8

Tiri PG

Tiri nave

Risorse

GM

## Scena CooP

| STRESS | | Martín | Robin | Dolores | Raphael | Iñigo | Esperanza (nave) | TOT | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ☠ *Rilassato* | Pd8 | | | | | | | | Pd8 |
| ☠ *Distratto* | PB | | | | | | | | PB |
| ☠ *Stressato* | PS | | | | | | | | PS |
| ☠ *In ansia* | LIV EE | | | | | | | | LIV EE |
| | Ferite | | | | | | | | Ferite |

BLACK SKULL

## Combattimento navale

o con creature marine

dNavigare + dVelocità + Aiuti PG
*Timoniere* *Navigare*

| | dNavigare *Timoniere* | dVelocità | Aiuti PG *Navigare* |
|---|---|---|---|
| ☠ | | | |
| ☠ | | | |
| ☠ | | | |

Danni: _____

dNavigare + dVelocità + dBonus
*Cattivo*

| | dNavigare *Cattivo* | dVelocità | dBonus |
|---|---|---|---|
| ☠ | | | |
| ☠ | | | |
| ☠ | | | |

Danni: _____

Mala-suerte

Inseguimento

Addetti ai cannoni

Tiri danno

# Riserva Livelli Epici _____

BLACK SKULL

Cattivo: _____

Successi: _____ Livello lacchè al servizio del Cattivo: _____

| | | Nave | Lacchè (___) | TOT |
|---|---|---|---|---|
| Pd8 | _____ | | | |
| PB | _____ | _____ | _____ | _____ |
| PS | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Ferite | _____ | | _____ | |

Cattivo: _____

Successi: _____ Livello lacchè al servizio del Cattivo: _____

| | | Nave | Lacchè (___) | TOT |
|---|---|---|---|---|
| Pd8 | _____ | | | |
| PB | _____ | _____ | _____ | _____ |
| PS | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Ferite | _____ | | _____ | |

| PATADAS | | CONTUNDENTI | | BIANCHE | | PISTOLE | | FUCILI | | CANNONI | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | Fer | D | Fer | D | Fer | D | Fer | D | Fer | D | Dan | Fer |
| 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 |
| 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 2 | 0 | 0 |
| 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 0 | 6 |
| 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 2 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 1 | 7 |
| 5 | 1 | 5 | 1 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 3 | 5 | 1 | 8 |
| 6 | 1 | 6 | 2 | 6 | 3 | 6 | 3 | 6 | 4 | 6 | 1 | 9 |
| 7 | 1 | 7 | 2 | 7 | 3 | 7 | 3 | 7 | 4 | 7 | 1 | 9 |
| 8 | 1 | 8 | 2 | 8 | 3 | 8 | 3 | 8 | 4 | 8 | 1 | 9 |
| 9 | 2 | 9 | 2 | 9 | 4 | 9 | 4 | 9 | 5 | 9 | 2 | 10 |
| 10 | 2 | 10 | 3 | 10 | 4 | 10 | 4 | 10 | 5 | 10 | 2 | 10 |

## Riserva Livelli Epici _____

### Lacchè (Liv. ___ )

PB _____

PS _____

EE _____

Qta _____

Ferite _____

### Lacchè (Liv. ___ )

PB _____

PS _____

EE _____

Qta _____

Ferite _____

### Lacchè (Liv. ___ )

PB _____

PS _____

EE _____

Qta _____

Ferite _____

### Lacchè (Liv. ___ )

PB _____

PS _____

EE _____

Qta _____

Ferite _____

| AIUTI | |
|---|---|
| GRADO | DADI |
| 1÷5 | 1d10 |
| 6÷7 | 2d10 e tieni il migliore |
| 8÷9 | 2d10 |
| 10 | 3d10 |

BLACK SKULL

| CONVERSIONE PG | |
|---|---|
| PB | EE |
| 1÷6 | 1 |
| 7÷10 | 2 |
| ≥11 | 3 |

| FINE ROUND | |
|---|---|
| PB residui | Livelli Epici |
| 1÷4 | 1 |
| 5÷9 | 2 |
| ≥10 | 3 |

## Scheda Cattivo

Nome: J.R. de la Cruz

Ruolo: ---

Successi: 24 x 4 PG / 28 x 5 PG

Ferite: 15 Pd8: ---

Ricompensa: 15 dobloni x PG

Affascinare:

Carpinteria:

Despacito:

Destreggiarsi sul sartiame:

L'arte non va da parte:

Leadership:

Navigare:

Occhio di vetro:

Panacea:

Sabio:

## La Nave

Nome: Virgen del Sol

Tipo: Sloop a un albero (danni sopp. 8)

Dadi: 5

Velocità: 7

Pot. di fuoco: 2

Ricompensa abbordaggio: 6 dobloni

## Attacco

**2 pistole**

**1 spada** con la quale può effettuare fino a 2 attacchi corpo a corpo pagando per ognuno di essi 1PB

## Informazioni

Durante i primi 2 turni effettuerà 1 attacco per ciascuno sparando. Le ferite generate non possono essere evitate spendendo PS.
Solo quando i lacchè che lo difendono vengono messi fuori gioco, entrerà davvero in combattimento e potrà essere attaccato.

A questo punto, a discrezione del GM, può effettuare fino a 2 attacchi corpo a corpo nel suo turno, pagando per ognuno 1PB.

Ai successi che J.R. ha a disposizione, se avesse vinto l'inseguimento navale oppure se fosse stato raggiunto senza che la sua imbarcazione venisse messa fuori gioco, puoi aggiungere i successi ottenuti lanciando 5dNave.

BLACK SKULL

## Scheda Cattivo

Nome: Helena

Ruolo: Cartografa

Successi: 24 x 4 PG / 28 x 5 PG

Ferite: 15 Pd8: ---

Ricompensa: 15 dobloni x PG

Affascinare:

Carpinteria:

Despacito:

Destreggiarsi sul sartiame:

L'arte non va da parte:

Leadership:

Navigare:

Occhio di vetro:

Panacea:

Sabio:

## La Nave

Nome:

Tipo:

Dadi:

Velocità:

Pot. di fuoco:

Ricompensa abbordaggio:

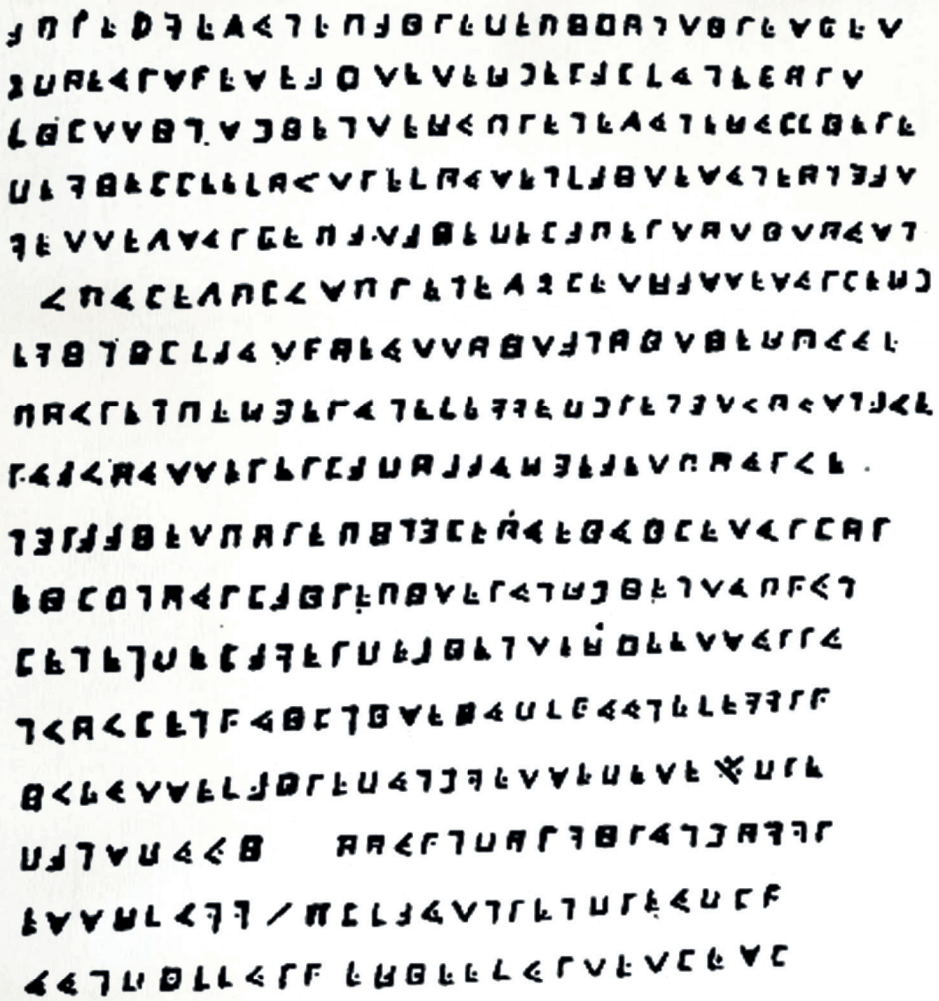
## Attacco

**1 spada**

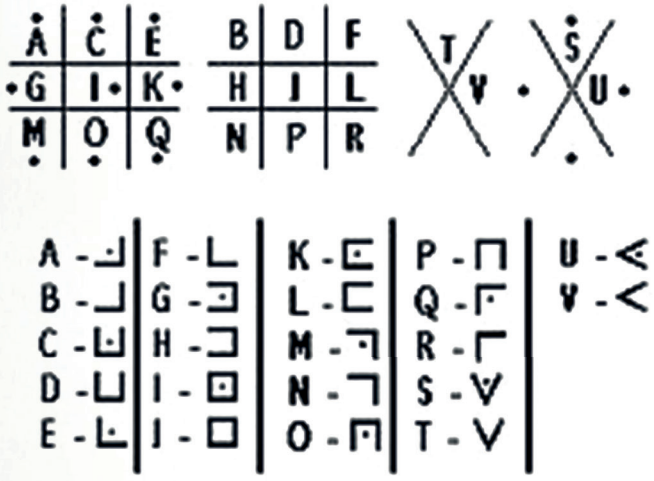
## Informazioni

BLACK SKULL

# IL CRITTOGRAMMA



# DOCUMENTO PER TRADURLO



# L'ENIGMA

*Nel cuore oscuro dove non esiste più il tempo,*
*Davanti a voi, due porte gemelle si stagliano.*
*Una scelta dev'essere fatta*
*Solo una delle porte vi condurrà oltre.*
*La prima, incisa con simboli solari,*
*Il fuoco eterno custodisce,*
*Un baluardo ardente e lucente,*
*Con passione e potere è stata incisa.*
*La seconda, adornata dalla luna incantata,*
*Il gelo eterno cela in sé,*
*Un velo di ghiaccio iridescente,*
*Con saggezza e mistero è stata adornata.*
*Il sole e la luna vi danno indizio,*
*L'ordine giusto aprirà la via,*
*Segui la sequenza e arriverai al segreto:*
*La prima - il buio avvolgerà il sole,*

- PICCOLA PARTE ROVINATA -

*...risorgerà - la seconda,*
*Pazienta nel mentre!*
*La porta corretta ti si schiuderà.*

# Conclusioni

## E ora?

Che tu abbia scaricato questo *Starter Kit* gratuitamente o scelto di acquistarlo per sostenere il progetto, ti ringrazio di cuore per essere salito a bordo. Hai appena completato la tua prima avventura nel mondo di *Black Skull – La Ciurma Perfetta*, ma questo è solo l'inizio del viaggio.

Hai potuto vivere una storia completa, scoprire le meccaniche base del gioco e affrontare un mistero avvincente tra i flutti e le ombre delle Maca Islands. Tuttavia, *Black Skull* è molto più di questo.

## Il Manuale Completo

Nel **manuale completo** troverai tutto ciò che serve per esplorare a fondo il gioco:

- una guida per chi non ha mai giocato di ruolo;
- **tutti i ruoli disponibili**, con le rispettive abilità, incantesimi e manovre navali;
- **il regolamento esteso**, sia per i giocatori che per il Game Master;
- **un capitolo interamente dedicato ai combattimenti navali**, con una versione avanzata per gestire scontri che coinvolgono più di due navi;
- regole per affrontare **mostri marini**;
- **un esempio completo di Scena CooPerativa** con tutte le regole applicate;
- **un bestiario** di creature da cui trarre ispirazione;
- **una raccolta di artefatti**, oggetti magici e potenti da inserire nelle tue avventure;
- un **capitolo dettagliato dedicato al Game Master**, con *Cattivi* già pronti all'uso;
- e infine, **un'Ambientazione minuziosamente descritta** per esplorare ogni angolo delle Maca Islands.

E non finisce qui: il manuale contiene **oltre 350 illustrazioni a colori**, che danno vita al mondo di gioco come non hai mai visto in un GdR.

## Un mondo che si adatta a te

*Black Skull* ti offre la possibilità di **personalizzare completamente le tue avventure**. Le *Terre Inesplorate* sono lì per accogliere ciò che la tua immaginazione vorrà creare, mentre le forze de *El Fin del Mundo* riversano bestie, nemici e maledizioni sempre nuove su queste isole. Tutto è pensato per permettere al tuo gruppo di vivere avventure uniche e irripetibili.

## La guida illustrata

In aggiunta al manuale, puoi scaricare o acquistare *La Descrizione a Immagini - Un compendio di Black Skull*, ossia una **guida illustrata di oltre 170 pagine**, un supporto visuale che affianca l'Ambientazione e rende più facile per giocatori e Game Master immergersi nel mondo di gioco.

## Scopri di più

Per approfondire, espandere il tuo viaggio, scaricare contenuti extra o acquistare il manuale completo, visita il sito ufficiale:

www.BlacKSkullGdR.com

---

*Il mare non finisce qui.*
*La tua ciurma ti aspetta.*
*E l'avventura è appena cominciata.*

# L'autore

**Fabio Groppo** è nato con i dadi in mano e il desiderio di raccontare storie. Ha studiato Ingegneria Informatica, ma presto ha seguito la voce del palcoscenico, diplomandosi attore alla Scuola d'Arte Drammatica Paolo Grassi. Ha calcato scenari prestigiosi, come il Teatro alla Scala di Milano, e attraversato l'Italia in tournée con diverse compagnie teatrali, prima che la magia lo chiamasse a sé.

È diventato illusionista, costruendo giochi di prestigio e segreti di scena, trasformando ogni spettacolo in avventura. La passione per i giochi, coltivata fin da bambino, si è intrecciata con il mestiere dell'illusione, dove il divertimento nasceva tanto dalla meraviglia quanto dalla creazione stessa.

Scrittore di testi e manuali dedicati ai prestigiatori, ha formato artisti non solo nelle tecniche, ma anche nella comunicazione e nella presenza scenica. Poi il vento lo ha portato a Lanzarote, terra di fuoco e oceano che, insieme alle altre isole Canarie, ha ispirato le Maca Islands, scenario di *Black Skull – La Ciurma Perfetta*.

Oggi vive lì, felice, con lo sguardo rivolto al mare e il cuore ai pirati.

# Segui Black Skull sui social

Le Maca Islands sono vaste, misteriose e in continua espansione. Nuove avventure, nuove illustrazioni e segreti nascosti ti aspettano.

Seguici per rimanere aggiornato su:

- **contenuti extra** da scaricare gratuitamente,
- **video tutorial**, espansioni e aggiornamenti,
- **eventi live e novità** editoriali,
- e per far sentire la tua voce nella community ufficiale di *Black Skull – La Ciurma Perfetta*.

Non c'è vento favorevole per chi non sa dove approdare... ma se ci segui, il prossimo porto sarà sempre più vicino.

BlacKSkullGdr

@Fabio_thebecchin

BlacKSkullGdr

https://discord.gg/qxGmD8KDRb

Ai sensi della L. 22 aprile 1941, n. 633
e successive modificazioni

l'opera "*Starter Kit - Un Memorabile Tesoro*"

è protetta dal
Diritto d'Autore.
Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta,
trasformata, utilizzata o trasmessa,
in nessuna forma o mezzo, senza il permesso scritto dell'autore.

L'utilizzazione abusiva dell'opera costituisce reato.