

nome

Nomi: Haddock, Vance, Jack, Faber, Thatch, Waldinn, Achab, Mal, Sparrow, Organa, Rosetta, Victoria, Tetra, Marika, Serenity, Cyrus

for	Base	Mod.	danno	6
des	Debole -1		arm.	
eos	Malfermo -1		pf	Attuali Max
fat	Stordito -1		PF Max = 8 + Costituzione	
sag	Confuso -1		carico	Carico = 7 + FOR
car	Sfregiato -1			

Legami

Inserisci il nome di uno dei tuoi compagni in almeno uno dei seguenti:

_____ è il mio primo ufficiale
 _____ ha molto da imparare sul vivere nel cielo aperto
 Non sarei più qui se non fosse per _____
 _____ non si è guadagnato il rispetto del mio equipaggio.

pe

livello

Per salire = livello + 7 PE



Aspetto

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi guardinghi, occhi avventurosi, benda sull'occhio
- » Mano artificiale, gamba artificiale, animale da spalla
- » Corpo ingrigo, corpo magro, corpo sovrappeso
- » Abito ufficiale, completo raffazzonato, abbigliamento regale

Passato

Scegli il tuo passato come capitano

- IMPERIALE**
Hai legami con l'esercito di una data nazione. **Quando Assoldi in un avamposto o base militare**, hai +1 e i mercenari ottenuti in questo modo hanno costo: cieco patriottismo.
- MERCANTE**
Quando tratti con qualcuno che tiene il denaro in alta considerazione, puoi spendere 1 Commercio invece di tirare Parlé. **Quando lo fai**, ottieni un modo per fare leva su di lui e il risultato 10+ di Parlé.
- PIRATA**
La tua nave è nota come il terrore dei cieli. **Non devi mai effettuare la mossa Wanted**: i funzionari locali sono troppo terrorizzati da te per provare a fare alcunché, e tutti hanno già sentito parlare di te e delle tue imprese.

Guida

Cosa ti spinge a esplorare il mondo?
Scegli una:

- RESPONSABILITÀ E RISPETTO**
Mettili a rischio per proteggere la tua nave o il tuo equipaggio
- DENARO E FORTUNE**
Metti in pericolo te stesso o la tua nave per ottenere ricchezze materiali
- UNA VITA DI AVVENTURE**
Compi azioni improvvise e spericolate che mettono in pericolo un alleato

Equipaggiamento

Cominci con tante razioni quante te ne servono (5 usi, peso 1), abiti di pelle da capitano (1 armatura, peso 1), la tua aeronave, 5 munizioni per i cannoni e 14 monete.

Scegli la tua arma:

- Una sciabola depredata (vicino, peso 1)
- Lo stocco di un ufficiale (vicino, preciso, peso 1)
- Un uncino minaccioso (intimo, 1 perforante, peso 1)

Scegli due:

- Coltelli da lancio (vicino, lancio, 3 munizioni, peso 1)
- Attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1)
- Impacchi ed erbe (2 usi, lento, peso 1)
- Pistola a pietra focaia (portata, vicino, +1 danno, ricarica, peso 1) con borsa di munizioni (3 munizioni, peso 1)



Il Capitano

È una gran bellezza. Magari solo ai tuoi occhi, ma sono quelli che contano. Il sartiame è legato saldamente, la chiglia forte e la stiva pronta a tenere al sicuro il carico.

Acconsente a trasportare il tuo equipaggio, e sotto la tua guida viene trattata bene.

Sì, la tua nave è una meraviglia. Deve esserlo, perché la porterai dentro al pericolo e, volendo il cielo, fuori di esso. Ti porterà lontano, forse più lontano di quanto chiunque altro sia mai stato.

Pronti a salpare! Issate le bandiere! Preparate i cannoni! Il Capitano è a bordo, e farete meglio a essere pronti.

mosse iniziali

Cominci con queste mosse

NAVIGARE I CIELI

Hai un'aeronave con un equipaggio competente, in grado di navigare i cieli verso ovunque tu voglia andare. La nave ha Controllo +0, 3 punti Sforzo e cannoni (2d6 danni oppure 1 Sforzo, vicino, lontano).

La nave segue tutte le regole dei Veicoli normali.

Quando la nave viene completamente distrutta e te ne serve una nuova, puoi ottenerla spendendo 2 Commercio.

Quando un giocatore o membro dell'equipaggio deve fare un tiro usando la nave, tira+Controllo al posto di qualunque caratteristica userebbe normalmente per la mossa.

Quando un giocatore con Saggezza pari o superiore a 16 tira+Controllo, ha un +1.

Quando qualcuno infligge danno usando i cannoni, infligge il danno dei cannoni al posto del proprio.

Scegli due delle seguenti migliori per la nave:

- **Agile:** aumenta il Controllo di +1
- **Corazzata:** la nave ha 2 punti Sforzo aggiuntivi, ma diminuisci il Controllo di -1
- **Equipaggio abile:** quando il tuo equipaggio aiuta un giocatore, quel giocatore ottiene +1. Il tuo equipaggio può aiutare un giocatore per volta, o due giocatori se sulla nave
- **Lussuosa:** quando dovresti ottenere 1 Commercio tramite La parte del capitano, ottieni invece 1d4 Commercio
- **Pronta a combattere:** i cannoni infliggono +1d6 danni
- **Robusta:** la nave ha 1 punto Sforzo aggiuntivo
- **Veloce:** aumenta il Controllo di +1

LA PARTE DEL CAPITANO

Quando passi un po' di tempo libero in un'area abitata, incontrandoti con mercanti e nobili locali, ottieni 1 Commercio. Puoi spendere 1 Commercio in ogni area abitata (tranne quella in cui l'hai ottenuto) per ottenere uno dei seguenti benefici:

- Fare la mossa Fare baldoria avendo +CAR al tiro
- Rifornire completamente la nave. Elimina ogni Sforzo, ottieni 3 munizioni per i cannoni e razioni per il tuo equipaggio per alcuni mesi
- Puoi cercare di venderlo: ottieni un'offerta di 3d6x10 monete. Puoi accettare l'offerta o declinarla, ma se la rifiuti non otterrai un'offerta migliore in questa zona

TRACCIARE LA ROTTA

Quando pianifichi un percorso, tira+SAG. ▶Con 10+, ottieni 3 Mappe. ▶Con 7-9, ottieni 2 Mappe. ▶Con 6-, ottieni 1 Mappa, ma quando la spendi il GM aggiungerà una complicazione.

Quando finisci la traversata, perdi tutte le Mappe inutilizzate.

Puoi spendere una Mappa in qualsiasi momento per scegliere una delle seguenti opzioni:

- Rivelare una scorciatoia o deviazione
- Mostrare un luogo sicuro, che sia per riposarsi, nascondersi o da attraversare
- Rivelare conoscenze riguardo un pericolo inaspettato come se avessi ottenuto 10+

Cominci la prima sessione con 1 Mappa e 1 Commercio

mosse avanzate (2-5)

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

CACCIATORE DI TESORI

Quando dai la caccia a un tesoro, ottieni 1 Ricompensa ogni volta che subisci un grosso contrattempo o che qualcuno arriva prima di te.

Quando riesci finalmente a mettere le mani su quel tesoro, spendi tutta la tua Ricompensa. Per ogni Ricompensa spesa, ottieni uno dei seguenti:

- 1d4 Commercio
- Un oggetto unico veramente favoloso
- Una mappa del tesoro
- Tanto equipaggiamento comune quanto tu ne desideri
- Un momento di dolce vendetta o ironia

CAPPA E SPADA

Quando improvvisi un piano audace man mano, tira+SAG. ▶Con 10+, prendi 3. ▶Con 7-9, prendi 2. ▶Con 6-, prendi 1, ma il GM prende 1 a sua volta e potrà essere usato da un nemico.

Spendi le tue prese, una alla volta, per:

- Balzare attorno, sopra o attraverso un ostacolo sulla tua strada
- Creare un ostacolo o una distrazione che un nemico dovrà affrontare
- Sviare l'attenzione da te a un alleato, o da un alleato a te

CAVALCATA DELLE VALCHIRIE

Quando fai gran mostra del tuo arrivare all'ultimo momento per risolvere la situazione, tu e chiunque ti aiuti ottenete +1 prossimo.

DILETTANTE PERSPICACE

Ottieni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non tiri+SAG o migliori i tuoi sensi.

GOING MERRY

Il tuo equipaggio ha capacità e conoscenze per riparare la nave, anche se c'è un limite a ciò che può fare senza finanziamenti. **Quando ti Accampi quando la tua nave ha subito Sforzo**, il tuo equipaggio la riparerà (malamente) per te: cancella metà di uno Sforzo segnato. L'equipaggio non può rimuovere uno Sforzo segnato per metà, solo uno intero.

Quando la tua nave ha dello Sforzo segnato a metà, deve subire solo 6 danni da un singolo colpo per ricevere uno Sforzo. Riempi interamente ogni Sforzo segnato a metà prima di iniziare a segnare quelli interi.

IL SENTIERO NON BATTUTO

Quando riesci ad attraversare un percorso difficoltoso, il percorso ti ricorda.

Quando compi il viaggio di ritorno, minacce e pericoli naturali non infastidiranno te e coloro che viaggiano con te.

L'ANIMA DELLA FESTA

Quando Fai baldoria, con un 12+ scegli tante opzioni quante vuoi. La gente parlerà di questo festino per anni e diventi una celebrità locale.

LE SPOGLIE DELLA GUERRA

Quando ottieni una grande vittoria contro una città o una persona facoltosa, ottieni 1d4-1 Commercio. Se non ottieni alcun Commercio in questo modo, ottieni una mappa del tesoro! Quando segui la mappa fino in fondo, trovi beni del valore di 1d4 Commercio.

PRENDERE IL COMANDO

Quando tieni a freno un gruppo di canaglie, tira+CAR. ▶Con 10+, si calmano e fanno ciò che gli dici. ▶Con 7-9, si calmano ma non fanno ciò che chiedi, oppure fanno ciò che chiedi ma rimangono agitati, a scelta del GM. ▶Con 6-, hai per le mani un ammutinamento.

RISTRUTTURAZIONE

Scegli altre due migliori per la nave. Aggiungi la seguente opzione alla mossa *La parte del capitano*:

- Sostituisci una migliorie esistente della nave con una diversa

TUONI E FULMINI

Aggiungi le seguenti opzioni alla lista di migliorie per la nave, e ne ottieni subito una:

- Cannoni a fuoco draconico: i cannoni ottengono l'etichetta *elementale (fuoco)*
- **Palle di cannone di magnetite:** il danno base dei cannoni diventa 2d10
- **Salva demolitrice:** i cannoni ottengono l'etichetta *area*

mosse avanzate (6-10)

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una mossa qui o dalla lista 2-5

ARRIVA LA CAVALLERIA!

Quando è **drammaticamente appropriato**, il tuo equipaggio piloterà la nave per venire a salvarti quando sei alle strette, e useranno i cannoni se necessario.

BEN FORNITO

Quando ti **Accampi sulla nave**, tu e i tuoi alleati potete fare rifornimento di fino a 3 usi di razioni, bende, attrezzi dell'avventuriero o munizioni (ogni giocatore ne sceglie uno).

BENVENUTO A BORDO

Quando **passi del tempo libero in un'area abitata**, ottieni fino a due mercenari, ognuno con una capacità a tua scelta.

IL SIGNORE DELLA NAVE

Quando **sei al timone della nave**, ottiene +1 Controllo e sia tu che la nave subite 2 danni in meno da ogni attacco. Le etichette *perforante* e *ignora armatura* non oltrepassano questa riduzione di danno.

INIZIATO PERSPICACE

Richiede: *Dilettante perspicace*

Ottieni una mossa non-multiclasse dalla lista di una qualunque classe. Scegli la mossa come se fossi di un livello inferiore a quello attuale, a meno che quella mossa non tiri+SAG o migliori i tuoi sensi.

KLABAUTERMANN

La nave ha ottenuto uno spirito guardiano. Questo spirito è un PNG con accolito +2, difensore +2, lealtà +2 e costo: proteggere la nave. Ascolterà solo gli ordini del Capitano. Lo spirito non lascerà mai la nave e può pilotarla da solo, se necessario.

Se viene ucciso mentre la nave è ancora intatta, torna in vita all'alba.

LA PAROLA DEL CAPITANO

Richiede: *Prendere il comando*

Quando **dai un ordine a PNG non ostili**, tira+CAR. ▶Con 10+, ti obbediscono al meglio delle proprie capacità prima ancora di poterci effettivamente pensare. ▶Con 7-9, il GM sceglie un'opzione:

- Lo fanno, ma non molto bene o non esattamente come desideri
- Ti offrono qualcosa che pensano tu voglia
- Interrompono quello che stavano facendo e ti rivolgono la propria attenzione

NAVE LEGGENDARIA

Richiede: *Ristrutturazione OPPURE Tuoni e fulmini*

Aggiungi le seguenti opzioni alla lista di migliori per la nave e ne ottieni subito una:

- **Nave fantasma:** la nave ha un'aura perenne di foschia scura che non intralcia le tue capacità di navigazione. Gli inseguitori perderanno sempre le tracce della nave
- **Nave opulenta:** la nave è ricca di sete, gioielli e oro. **Quando ottieni Commercio**, ne ottieni il doppio
- **Nave tempestosa:** la nave funziona a elettricità e scaglia fulmini. I tuoi cannoni ottengono le etichette *elementale (elettrico)* e *ignora armatura*

