

FINALI

☹☹☹=TRISTE

Alla fine gli uomini del governatore ti trovano. Una sera, mentre sgusci fuori dalla finestra di una ingenua fanciulla, strisciando sul cornicione perchè suo marito è tornato a casa prima del previsto, vieni avvistato da un paio di soldati che ti riconoscono e ti sparano. Cadi rovinosamente insieme ad un pesante vaso di (4), che ti atterra in faccia. Quando riprendi conoscenza sei in prigione, con il volto sfigurato ed una scomoda maschera di ferro chiusa da un lucchetto. Passerai il resto dei tuoi giorni in gattabuia e nessuno saprà mai veramente chi sei... ma una cosa è certa purtroppo: non sarai mai più l'affascinante pirata (5).

☹☹☹☹=ALLEGRO

Di ritorno dall'ultimo viaggio, venite sorpresi in mare aperto dalla nave del duca di (3). E' una battaglia epica, in mezzo ad una tempesta, con i cannoni che rombano, le onde altissime e tu che ti lanci all'assalto con un (4) tra le labbra! Sconfiggi il duca ma siete in inferiorità numerica e alla fine vieni catturato. Vieni obbligato a tornare dalla giovane (2), che ti sta aspettando con un evidente pancione. Rinunci alla vita da pirata e la sposi; un ormai rassegnato governatore vi compra una bella villa con una piantagione sulla costa sud, dove potrete passare il resto dei vostri giorni felici. Se non fosse che quando nasce, il bambino presenta alcune peculiarità singolari: ha le branchie e una coda da pesce! Per qualche tempo ti arrovelli cercando di ricordare se tra i tuoi antenati ci fosse qualche pesce, ma poi accantoni la cosa quando la tua giovane moglie inizia ad andare sempre più spesso in villeggiatura alla palude dei tritoni... in sua assenza puoi finalmente tornare ad essere il libertino (5) di sempre e fare felici tutte le fanciulle della costa, tanto che a te si ispireranno negli anni a venire per una celebre commedia teatrale!

☹☹☹☹☹=LEGGENDARIO

Hai deciso che non puoi fuggire per sempre! Mentre il governatore è in città per affari, ti presenti alla sua villa per mettere la parola fine a tutta questa storia del matrimonio. Eludi facilmente la servitù, incroci il duca (li per una visita di cortesia), lo sfidi a duello, sconfiggendolo rapidamente e lo umili schiaffeggiandolo con una forma di (3). Sali (di nuovo) nelle camere padronali dove (2) confessa in lacrime di non essere davvero incinta (è solo diventata bulimica per il dispiacere di averti perso); la lasci nelle sue stanze dopo un lungo bacio e fai la conoscenza anche della madre, la signora Von (1) (che credevi una rigida bacchettona ma che invece...), con cui passi un pomeriggio di fuoco! Prima di andare fai tappa anche nelle camere di Ildegarda, la sorella minore di (2), a cui rubi il cuore e diverse altre cose (tra cui una cintura di castità d'oro zecchino)... Ma non finisce qui! Le tue gesta sono così famose che formi una tua ciurma: vi fate chiamare i pirati (5) e girate per i mari con il simbolo di un (4) sulla vela, alla ricerca delle donne più belle della terra. Siete l'incubo dei mariti e il trasgressivo sogno segreto di tutte le fanciulle e narreranno di voi per anni a venire!



IL PIRATA RUBACUORI

		1	2	3	4	5	6	7
Esplorazione		★		★	★			✕
Forza			★		★		✕	✕
Caccia		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Mira		★		★			✕	✕
Spavalderia		★		★	★	★		
Navigazione		★			★		✕	✕

SPAZI VUOTI DELLA STORIA

Compila gli spazi vuoti accanto a ogni numero. Quando raggiungi uno spazio vuoto nella storia del tuo personaggio, inserisci il testo corrispondente (accordandolo per genere e numero dove necessario).

1. Un nome da politico altezzoso: _____
2. Un nome femminile da mucca: _____
3. Un formaggio: _____
4. Un fiore: _____
5. Un soprannome sexy: _____

BACKGROUND DEL PIRATA RUBACUORI


Nella mia carriera da dongiovanni ho rubato il cuore di tante damigelle, ma i veri guai iniziarono quando si innamorò di me (2), la giovane figlia del governatore Severus Von (1), promessa sposa al duca di (3). Quando fummo pizzicati entrambi senza vestiti proprio dal duca, dovetti fuggire il più lontano possibile e decisi di imbarcarmi sulla prima nave attraccata al porto.

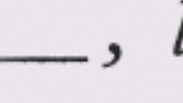
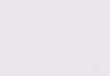
Purtroppo era una nave di pirati, ai quali inizialmente mi presentai spacciandomi per bucaniere, raccontando che dalle mie parti ero soprannominato (5). Mi accolsero nell'equipaggio senza fare troppe domande e così, per sfuggire alle ire del duca e del governatore, mi trovai incastrato inaspettatamente in questa nuova vita roccambolosa fatta di abordaggi, bevute e una donna diversa che mi aspetta ad ogni porto. A volte anche più di una...

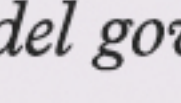
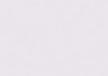
E mentre giro per il mondo, regalo ad ogni fanciulla che incontro il privilegio di provare la vera passione insieme al sottoscritto, l'affascinante pirata (5).

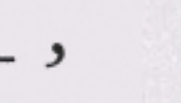
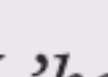
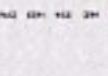
D'altronde sono sempre stato generoso per natura.

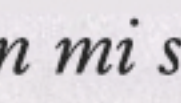
EVENTI COSTELLAZIONE

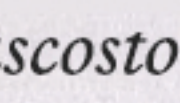
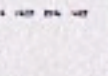
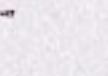
Quando ti viene richiesto di risolvere gli eventi costellazione, scarta tutti i tuoi segnalini evento costellazione. Per ogni segnalino scartato in questo modo, spunta il tuo prossimo  non ancora spuntato e compila gli spazi vuoti della storia con il testo corrispondente.

 Il governatore Von (1) non molla e per salvaguardare l'onore della sua adorata figlia ha sguinzagliato la marina alle mie calcagna, non sapendo che per un vero pirata più alta è la taglia, più sexy e (5) è agli occhi delle cameriere delle locande! Infamia  +3.

 Nell'ultima tappa del viaggio il mio fascino magnetico ha fatto innamorare anche una giovane sirena dai capelli rossi, rimasta misteriosamente senza voce dopo aver mangiato un (4), e una bella moretta dallo sguardo furbo, che continua a sussurrare che diventerà la regina dei mari... Il capitano ha ordinato di ripartire prima del previsto, così la sirenetta ha voluto lasciarmi in ricordo la cosa a lei più preziosa: uno strano oggetto che lei usa per pettinarsi i lunghi capelli e che da questa parte del mare chiamano (2). Tesoro  +1.

 Mentre portavo un mazzo di (4) e una scatola di cioccolatini al (3) per conquistare la contessina Ermenegilda delle Isole Dorate, sono stato intercettato dal duca che mi sta alle calcagna dall'inizio del viaggio e che mi ha sfidato a duello per l'onore di (2)... Non sono un amante della violenza e combattere armato solo di un mazzo di fiori non mi sembrava una buona idea, così mi sono nascosto in un barile di aringhe. Ora sono decisamente meno profumato, ma almeno ho evitato lo scontro. Tiro Ripetuto  +2. Scorte  +3.

 Sembrerebbe che (2), la giovane figlia del governatore, aspetti un figlio da me! L'ho scoperto per caso al porto chiacchierando con dei contrabbandieri di (3). Se il duca non mi uccide prima, potrei diventare il genero del governatore! A quel punto il nuovo cappello elegante che ho preso questa mattina sarebbe proprio perfetto per il ruolo. Aspetta però... cosa mi fa credere che il governatore Von (1) voglia un genero pirata? E poi mi ci vedi sposato e con un marmocchio? Cosa faranno le altre pulzelle della terra senza di me? Non vorremo mica privarle del mio fascino vero? No, no, no, NO! Questo matrimonio non s'ha da fare! Il cappello però me lo tengo... Recupera la carta 73 (Tricorno Stella di Fuoco) dal mazzo delle storie.

 Visto che abbiamo fatto scalo all'Isola dei Mercanti per riparare lo scafo, ne ho approfittato per infilarmi in una bottega che vende articoli premaman e gingilli per marmocchi... Mentre trafugavo dei ciucci al gusto di (3) per il mio futuro erede, ho scoperto che la giovane e molto carina commessa si chiama (2); un segno del destino? Dopo essermi appartato con lei per qualche ora, sono tornato alla nave con evidenti segni di rossetto su tutto il corpo, un biberon-polena e una scorta di pannolini per tutta la ciurma. Scafo  +1 Scorte  +2