



Punti Destino

È possibile spendere i **Punti Destino** durante la fase *Seguire la Rotta* per:

Dare in mano al Mare uno Spunto non ancora entrato in Scena, che lo introduce come conseguenza positiva o negativa (dopo un Test).

Trasformare uno Spunto in Scena in una Chiave: descrivi come e perché lo Spunto si lega al destino del tuo Pirata (deve essere possibile creare una Chiave nell'Avventura in corso e devi avere uno spazio libero per le Chiavi).

Trasformare una tua Chiave presente in gioco: il Mare introduce la modifica nella Scena come Conseguenza positiva o negativa.

Mettere in gioco la Chiave di un altro Giocatore con il suo consenso, in tal caso puoi recuperare 2 Punti a scelta distribuiti tra Corpo, Mente e Fortuna.

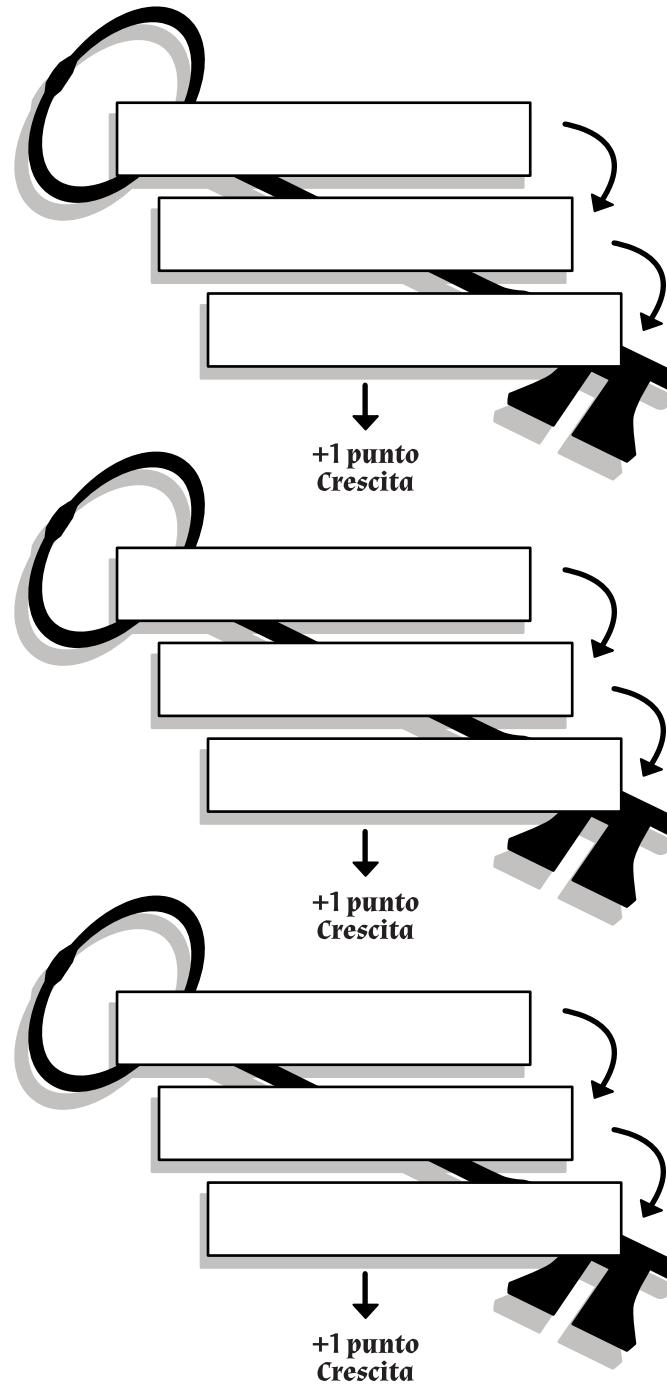
Creare un nuovo Oggetto Iconico: è possibile creare un nuovo Oggetto Iconico, se non se ne possiede già uno, prendendolo dalla Scena o inventandolo sul momento (al di fuori di un Test). È possibile spendere Punti Destino in questo modo solo se non si è perso un Oggetto Iconico nell'Avventura in corso.

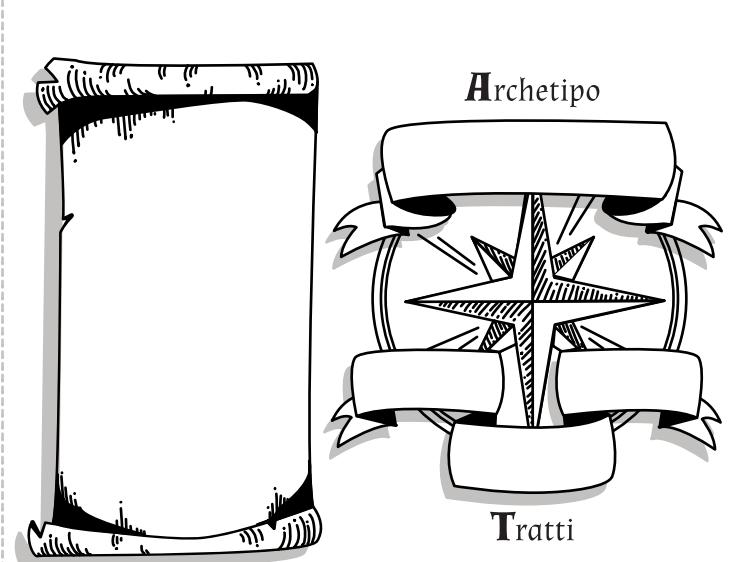
Punti Crescita

I **Punti Crescita** sono punti speciali che consentono al Pirata di cambiare durante la fase *Seguire la Rotta* e possono essere spesi durante quella fase, al di fuori dei Test, per ottenere i seguenti vantaggi:

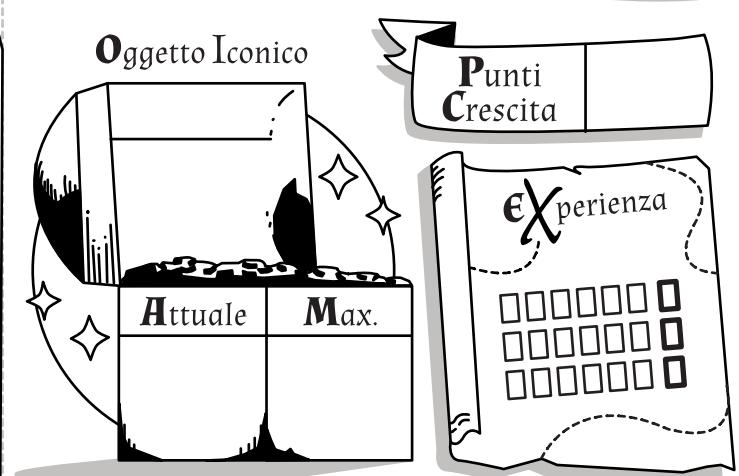
- Aumentare il massimale di una delle Caratteristiche Base base di 1.
- Recuperare tutti i Punti Oggetto dell'Oggetto Iconico fino al punteggio massimale (non se è stato perso).
- Recuperare un massimo di 3 Punti in una qualunque combinazione tra le tre Caratteristiche Base.

Le tue Chiavi





Caratteristiche	Attuale	Max.
Corpo		
Mente		
Fortuna		
Destino		



Tramite la Spesa di **Punti Caratteristica** e **Punti Oggetto** è possibile effettuare le seguenti azioni speciali:

Scatto: prima di effettuare un Test puoi decidere che la tua azione sarà avventata. Puoi spendere 1 Punto Corpo per ignorare un Seme a tua scelta: tutte le carte pescate del Seme scelto vengono ignorate e se ne pescano altrettante. Non è possibile utilizzare l'abilità *Tesoro Sepolto* su queste carte. Spendendo 2 punti Corpo è possibile ignorare 2 Semi di colori diversi contemporaneamente. Racconta come il tuo gesto atletico e avventato ti permette di farti strada verso il tuo obiettivo.

Tesoro Sepolto: durante un Test, dopo aver Scelto la Carta, puoi mettere nel mazzo una carta tra quelle estratte e non scelte spendendo Punti Mente come segue:

- 1 Punto Mente per mischiarla con le prime 5 carte del mazzo
- 2 Punti Mente per mischiarla con le prime 3 carte del mazzo
- 3 Punti Mente per mischiarla con la prima carta del mazzo

Poi, annota la Carta Scelta da qualche parte. Quando la carta viene estratta, se scelta in quel Test, racconta cosa aveva pianificato il tuo Pirata per la situazione: descrivilo, utilizza un flashback o interpretalo sul momento.

Colpo di Fortuna: se stai per Fallire il Test, puoi spendere 1 Punto Fortuna per pescare una carta extra e scegliere quella che preferisci. Non puoi attivare *Colpo di Fortuna* più di una volta per Test. Se hai Successo, racconta come la buona sorte ti viene incontro nelle tue gesta; se è un Fallimento, racconta come quella che sembrava una fortuna sfacciata si rivela essere una fregatura.

Ben Equipaggiato: se stai per Fallire puoi spendere 1 Punto Oggetto per trasformare il Fallimento in un Successo con Conseguenza. Racconta come il tuo oggetto iconico ti salva per il rotto della cuffia.