



## Emulare Jonas

Jonas, il becchino, racconta sempre come, grazie alla fortuna accumulata depredando cadaveri, sia riuscito a comprarsi un pezzo di terra e una piccola casa per andare in pensione. Forse dovremmo fare come lui: Deprediamo 10 Segnalini **Nemico Sconfitto** nella medesima avventura.

✓ Ottieni 5  per segnalino **Depredato** (minimo 10 segnalini).

✗ Nella prossima avventura, se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



*Solo i migliori*

La **Fratellanza** mette al comando delle proprie navi solo i pirati più feroci.

La concorrenza è selvaggia.

Dovrai lavorare sodo per impressionarli: raggiungi almeno 3 **Obiettivi** nella medesima avventura.



Ottieni immediatamente il ruolo di Capitano.



Se cambi **Diceria**, perdi 20 .



## Un atto di fede

*Marie Laveau* ha un messaggio per te. Il Barone sta diventando inquieto. Tu hai la possibilità di entrare nelle sue grazie se sarai in grado di portargli la lingua di un guerriero. Depreda un segnalino **Nemico Sconfitto** (Umano) e scarta 1 **Rum**, spendi 1  e ricevi 1 , poi fai avanzare il Segnalino Bandiera Pirata di uno spazio.

 Ottieni 5  e perdi lo stato **Maledetto**.

 Nella prossima avventura in cui compaiono **Nemici Umani** se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Il figlio del Fabbro

*Finn*, il figlio del Fabbro, si è ammalato. Ti ha sempre guardato con ammirazione e vorresti fare qualcosa per lui: durante la tua prossima avventura pesca dal mazzo **Ricerca** 3 carte che abbiano un valore in .

 Scarta le 3 carte **Ricerca** ed ottieni un'arma a tua scelta.

 Nella prossima avventura, se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



*Adesso è una questione personale*

Tutti si fidano di te. Sei diventato l'angelo custode del gruppo e devi dimostrarlo ancora una volta: evita di finire KO durante la tua prossima avventura e, se un altro Alleato o Personaggio finisce KO, devi essere tu a rianimarlo.

---

✓ Ottieni 30 .

✗ Nella prossima avventura, se finisci ko, un altro Alleato/Personaggio viene sconfitto e non sei tu a rianimarlo o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Sapori esotici

L'ultimo cuoco di *Madame Claude* si diletta a preparare piatti esotici con ingredienti "particolari". Depreda 4 Segnalini **Nemico Sconfitto** (**Abomini**).  
Non risolvere i loro effetti.

---

✔ Ottieni 40  e scarta le tue   
ogni volta che torni all'Isola di Tortuga.

---

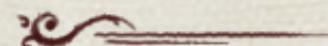
✘ Nella prossima avventura in cui compaiono **Abomini** se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Tracciare una mappa

*Andrés Portela*, cartografo della Casa di Contrattazione di Siviglia, sta studiando i dintorni di una certa isola e richiede il tuo aiuto.

Esegui con successo 5 azioni "Cercare" sulle Tessere Isola. Non pescare carte **Ricerca**.



✓ Ottieni 25  e a quella parte dell'isola verrà dato il tuo nome: ottieni 5 .

✗ Nella prossima avventura in cui vengono utilizzate Tessere Isola se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Terra di pirati

La Fratellanza vorrebbe estendere la propria sfera di influenza su nuove isole ma ci sono molti pericoli. Sconfiggi 6 **Cannibali** e/o **Maledetti** nella medesima avventura.

---

✓ Ottieni 5  e la Fratellanza aggiungerà 10  al tuo salario ogni volta che lo riscuoterai al **Molo**.

---

✗ Nella prossima avventura in cui compaiono **Cannibali** e/o **Maledetti** se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Debiti Pericolosi

*Monsieur Fontaine* ha bisogno dell'aiuto di un soggetto senza scrupoli. Un elenco di nomi e alcune semplici istruzioni da seguire solo le uniche cose che hai bisogno di sapere. Esegui con successo 5 azioni "Cercare" sulle Tessere Villaggio. Non pescare carte **Ricerca**.

✔ Ottieni 10  e perdi lo stato **Debitore**.

✘ Nella prossima avventura in cui vengono utilizzate Tessere Villaggio se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Il male di San Lazzaro

Giungono voci di un gruppo di lebbrosi espulsi dall'Avana. Sembra che abbiano bisogno di strumenti e materiali per costruire un insediamento. Mentre esegui questo incarico questa carta occupa due spazi Equipaggiamento. Spendi 2 ⚡ su 3 diverse Tessere Isola senza **Nemici** per completarlo.

✓ Ottieni 10 🏠 e 15 🍷.

✗ Nella prossima avventura in cui cui vengono utilizzate Tessere Isola se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 🏠.



## Problemi di Cuore

Ti ritrovi costantemente a pensare sempre alla stessa persona. All'inizio della prossima avventura decidi di impressionare la tua amata: termina con successo l'avventura con 30  o 30 .

---

 Ottieni 10  e ripristina i tuoi  ogni volta che torni all'Isola di Tortuga.

---

 Durante la prossima avventura se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Servo di Dio

*Francisco Carranza* è un fervente Cristiano timorato di Dio, che non tollera le pratiche eretiche delle popolazioni indigene. Se una qualsiasi tessera Tempio, o la tessera 'i3', non contiene **Nemici** è necessario eseguire lì un'azione "Prendere fiato" per distruggere i falsi idoli dei nativi.

✔ Ottieni 20 🍵 e 20 📄, ma tu vieni **Maledetto**.

✘ Nella prossima avventura, indipendentemente dal tipo di Tessere utilizzate, se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 📄.

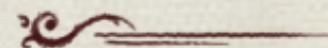


## Il cacciatore

*Edmund*, il cacciatore, ha una pista riguardo l'ubicazione di una creatura estremamente sfuggente scoperta di recente.

Ti chiede aiuto per rintracciare la tana della bestia. Esegui con successo 4 azioni "Cercare" sulle Tessere Grotta.

Non pescare carte **Ricerca**.



✓ Ottieni 25  e 10 .

✗ Nella prossima avventura in cui vengono utilizzate Tessere Grotta se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Ribellione

Se hai l'**antipatia** di *Grace Jennings* scarta questa carta. *Grace* e la sua banda vogliono mandare un messaggio agli uomini del re. Sconfiggi 8 **Giubba Rossa** e/o **Ufficiali** nella stessa avventura.



- ✓ Ottieni 10  e comincia sempre la Fase Porto con l'appoggio di *Grace Jennings*.
- ✗ Nella prossima avventura in cui compaiono **Giubba Rossa** e/o **Ufficiali** se non porti a termine questo incarico o cambi **Diceria** perdi 10 .



## Spezzare le catene

Se hai l'**antipatia** di *Maggie* scarta questa carta. Un insediamento di schiavi sfuggiti ai loro padroni ha un disperato bisogno di rifornimenti e *Maggie* ti implora di aiutarli. Se non ci sono Nemici sulla Tessera su cui ti trovi, salta il turno e scarta 1 Intruglio su due Tessere distinte.

---

✓ Ottieni 10  e comincia sempre la Fase Porto con l'appoggio di *Maggie*.

---

✗ Nella prossima avventura in cui vengono utilizzate Tessere Isola se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Discepoli di Ferro

Se hai l'**antipatia** di *Francisco Carranza* scarta questa carta. *Don Carranza* sta cercando abili studenti a cui insegnare i segreti della scherma nella sua accademia. Sconfiggi 4 **Nemici** in combattimento corpo a corpo senza essere ferito.

✔ Ottieni 15  e comincia sempre la Fase Porto con l'appoggio di *Francisco Carranza*.

✘ Nella prossima avventura se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria**, perdi 10 .



## Civiltà perdute

Se hai l'**antipatia** di *Jerôme Feuillet* scarta questa carta. Fratello *Feuillet* è interessato ad estendere la propria influenza sui luoghi di culto dei nativi. Esegui con successo 4 azioni "Cercare" sulle tessere Tempio.

 Non pescare carte Ricerca

✓ Ottieni 10  e comincia sempre la Fase Porto con l'appoggio di *Jerôme Feuillet*.

✗ Nella prossima avventura in cui vengono utilizzate tessere Tempio se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria** perdi 10 .



## Vecchi rancori

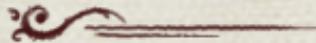
Se hai l'**antipatia** di *Gerrit Jensen* scarta questa carta. *Gerrit* ha trascorso cinque anni della sua vita remando sulle galee a causa di un complotto di alcuni suoi ex compagni. Raggiungi un Obiettivo su una stanza di un Villaggio e sconfiggi un **Nemico Umano** nella stessa stanza.

- ✓ Ottieni 10  e comincia sempre la Fase Porto con l'appoggio di *Gerrit Jensen*.
- ✗ Nella prossima avventura in cui vengono utilizzate tessere Villaggio se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria** perdi 10 .



## *Punire il male*

Se hai l'**antipatia** di *Marie Laveau* scarta questa carta. *Marie Laveau* ti avverte che i servi del Diavolo stanno vagando tra i vivi e che è tuo dovere sconfiggerli per guadagnare il favore dei Loa. Sconfiggi 6 **Nemici Soprannaturali** nella medesima avventura.

- 
- ✔ Ottieni 10  e comincia sempre la Fase Porto con l'appoggio di *Marie Laveau*.
  - ✘ Nella prossima avventura in cui compaiono **Nemici Soprannaturali** se non porti a termine questo incarico o se cambi **Diceria** perdi 10 .



## Attacco alle piantagioni



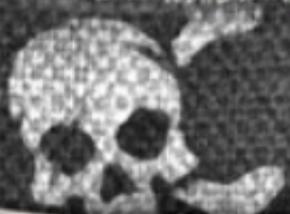
C'è giunta notizia che le piantagioni francesi a sud sono al momento incustodite. I loro magazzini sono stracolmi di merci preziose.

È un'opportunità troppo ghiotta per rinunciarvi: prendi 2 Segnalini Tabacco e 2 segnalini Tessuti e posizionali sull'Isola S. Recupera i Segnalini dall'isola S e trasportali fino all'Isola E.



✔ Se raggiungi l'Isola di destinazione con il carico ottieni 10 , 15  per ogni Segnalino consegnato. Perdi 2  per ogni Segnalino non consegnato.

✘ Se non consegni il carico all'Isola di destinazione togli i relativi Segnalini dal gioco e perdi 6 .

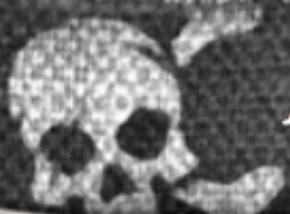


## Tesoro sepolto



All'indomani di una battaglia navale estremamente violenta, uno dei nostri è riuscito a seppellire il suo bottino prima che un galeone spagnolo affondasse la sua nave. Uno dei sopravvissuti ci ha rivelato la posizione del tesoro: prendi 1 Segnalino Oro e 1 Segnalino Metalli e posizionali sull'Isola S. Recupera i Segnalini dall'isola S e trasportali fino all'Isola N.

- ✔ Se raggiungi l'Isola di destinazione con il carico ottieni 15  + 20  per ogni Segnalino consegnato. Perdi 5  per ogni Segnalino non consegnato.
- ✘ Se non consegni il carico all'Isola di destinazione togli i relativi Segnalini dal gioco e perdi 15 .



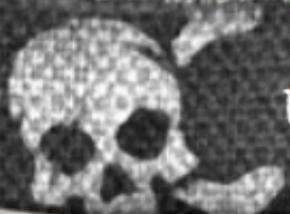
## Avvoltoi del mare



L'uragano della scorsa settimana ha costretto un gruppo di commercianti a fare una deviazione per poi veder affondare le loro navi a ridosso della barriera corallina di un'isola vicina. La riva dell'isola è ora piena di casse colme di beni di valore portate dal mare: prendi 5 Segnalini Merci a caso e posizionali sull'Isola N. Recupera i Segnalini dall'isola N e trasportali fino all'Isola S.

✓ Se raggiungi l'Isola di destinazione con il carico ottieni 20  + 10  per ogni Segnalino consegnato. Perdi 2  per ogni Segnalino non consegnato.

✗ Se non consegni il carico all'Isola di destinazione togli i relativi Segnalini dal gioco e perdi 10 .



## *Un buon recupero*



Ci è giunta voce che sulla prossima nave in partenza della Compagnia delle Indie Occidentali si imbarcherà uno dei suoi contabili. I suoi libri hanno per noi un valore inestimabile: posiziona un Mercantile sull'isola S. Viaggia verso l'isola E. Quando Inattivo usa il suo movimento normale. Abborda e cattura il Mercantile.

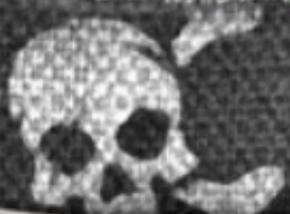


---

✓ Ottieni 10  e metà del valore delle sue merci.

---

✗ Se non catturi il Mercantile o riesce a raggiungere l'Isola E perdi 10  .



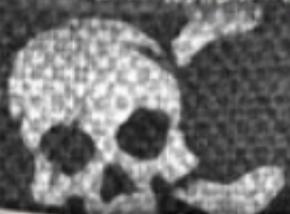
## La Balena Bianca



Si dice che un impressionante esemplare di balena bianca sia stato avvistato nelle acque occidentali. Chiunque riuscisse a cacciare questa magnifica creatura diventerebbe sicuramente una leggenda vivente: posizione una Balena sull'isola W. Si muove verso l'Isola N. Quando Inattiva usa il suo movimento normale. Va avanti e indietro da un'isola all'altra.  
Sconfiggi la Balena.



-  Ottieni 10  e le merci ottenute dalla sua sconfitta.
-  Se non sconfiggi la Balena perdi  .



## Il corsaro



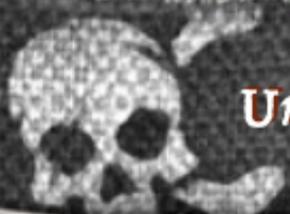
Un gruppo di mercanti ha assunto un corsaro per tenerti lontano dalle acque che circondano Port Royal. Siamo sicuri che un grande pirata come te saprà occuparsene: posiziona il **Guardacoste** sull'isola E. Quando Inattivo si sposta di 1 spazio verso la Nave pirata. Affonda o cattura il **Guardacoste**.

---

✓ Ottieni 10 .

---

✗ Se il **Guardacoste** non viene affondato o catturato perdi 10 .



## Un passeggero distinto



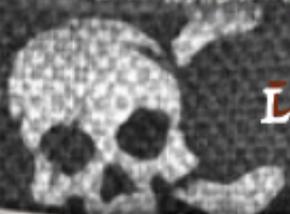
Il governatore di Maracaibo è diretto ad un ballo di gala sulla penisola, ben protetto a bordo della *Regina Ana*.

È rischioso, ma se lo catturiamo vivo potremmo diventare ricchi: posiziona il Galeone sull'isola W. Si muove verso l'Isola E. Quando Inattivo usa il suo movimento normale. Cattura il Galeone.



✓ Ottieni 30  e metà del valore delle merci ottenute con la cattura.

✗ Se il Galeone affonda o raggiunge l'Isola E, perdi 15 .



## L'Olandese Volante



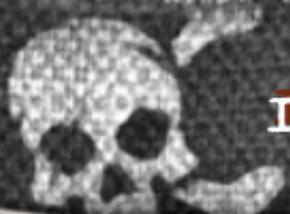
Sembra che l'*Olandese Volante* sia stato nuovamente avvistato. Abbiamo catturato qualche ufficiale britannico da offrire come tributo: posiziona la Nave Fantasma sull'isola N. Quando è Inattiva, si muove di 1 spazio verso la Nave Pirata. Prendi 1 Segnalino Schiavi e posizionalo sull'Isola S. Recupera il Segnalino dall'isola S e consegnalo alla Nave Fantasma una volta che siete entrambi sullo stesso spazio.

---

✓ Ottieni 20  e rimuovi dal tabellone la Nave Fantasma.

---

✗ Perdi 5 .  
Non scartare questa carta **Incarico**.



## Distilleria illegale



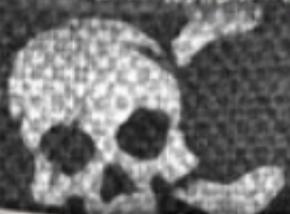
Una delle nostre spie ci ha informato che gli olandesi hanno scoperto la nostra piccola produzione di distillati. Aiuta i nostri a spostare tutta l'attrezzatura ed evita l'inseguimento: prendi 2 Segnalini Rum e posizionali sull'Isola E. Recupera i Segnalini dall'isola E e trasportali fino all'Isola W.

---

✔ Se raggiungi l'Isola di destinazione con il carico ottieni 15  e 10  per ogni Segnalino consegnato. Perdi 3  per ogni Segnalino non consegnato.

---

✘ Se non consegni il carico all'Isola di destinazione togli i relativi Segnalini dal gioco e perdi 5  .



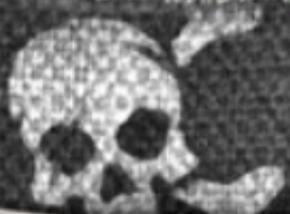
## Salvatori



Un gruppo di schiavi ribelli è fuggito dai propri padroni e ora chiede il vostro aiuto. Devi portarli su un'altra isola in modo che possano iniziare una nuova vita. Prendi 3 Segnalini **Schiavi** e posizionali sull'Isola W. Posiziona un **Guardacoste** sull'isola E. Quando Inattivo si muove di 1 spazio verso la Nave Pirata una volta per turno. Recupera i Segnalini dall'isola W e trasportali fino all'Isola E.



- ✔ Se raggiungi l'Isola di destinazione con il carico ottieni 15  e 12  per ogni Segnalino consegnato. Perdi 2  per ogni Segnalino non consegnato.
- ✘ Se non consegni il carico all'Isola di destinazione togli i relativi Segnalini dal gioco e perdi 5  .



## Caccia al Titano



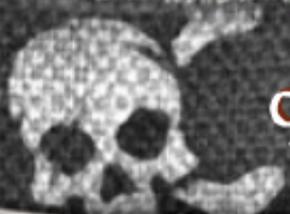
I nostri marinai tremano ogni volta che sentono parlare della bestia che sta imperversando sulla rotta commerciale tra il Vecchio e il Nuovo Mondo. Dobbiamo fare qualcosa immediatamente o i nostri uomini finiranno tutti per fuggire terrorizzati. Posiziona il **Mostro Marino** sull'isola M. Quando Inattivo, si muove di 1 spazio verso la Nave Pirata.  
Sconfiggi il Mostro Marino.



Ottieni 20 .



Se il Mostro non viene sconfitto perdi 10 .



## Offerta a Yemayá



Yemayá sta ancora una volta colmando di terrore il cuore dei marinai: un gigantesco

Vortice è apparso dal nulla e sta seminando il caos. L'unico modo per placare la sua sete di vendetta è un'offerta.

La Fratellanza ha messo insieme un consistente bottino da lanciare nel cuore del Vortice: posiziona il **Vortice** sull'isola S. Quando Inattivo, si muove di 1 spazio verso la Nave Pirata. Posiziona un segnalino Oro sull'Isola N. Recuperalo e lascialo sulla casella del Vortice.

---

 Ottieni 20  e 20 .

(rimuovi il Vortice dal tabellone)

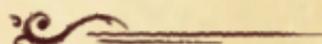
---

 Perdi 10 .



## Abomini Marini

Strani esseri subacquei stanno abbordando la nave:



### Abbordaggio:

Capacità di Combattimento 2  4-6.

Quando l'Abbordaggio finisce aumenta di 1 la Sporczia.

➤ Se c'è qualcuno sulla Coffa può tentare un tiro di  5:

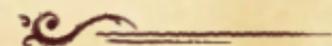
✓ Il Capitano può posizionare 1  sul Bordo: ottieni 1 .





## Acque infestate da squali

È risaputo come queste acque siano infestate dagli squali e l'equipaggio comincia ad essere inquieto: perdi 3 .



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un tiro di  5.

 Non perdi Morale: ottieni 2 .

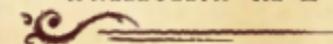
 Spendi 1 segnalino Rum o perdi 1d6   
e 2 .





## Nubifragio

(⚡) Un temporale è un'ottima opportunità per accumulare riserve di acqua potabile: aumenta di 1 la Sporczia e perdi 2 🚩.



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un tiro di 🎯 5:

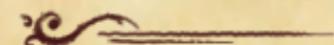
✓ Riduci di 1 la Sporczia, aggiungi alla Stiva un segnalino Provviste e ottieni 1 ⬆️.





## Flotta reale

Alcune imbarcazioni con a bordo Giubba Rossa si avvicinano dalla costa. Se la tua nave è in una zona costiera, inizia l'Abbordaggio. In caso contrario, ignora questo evento.



➤ **Abbordaggio:**

Capacità di Combattimento 3 .

➤ Se è Giorno e c'è qualcuno alla Coffa può tentare un tiro di  5:

✓ Il Capitano può mandare 1  all'Abbordaggio: ottieni 2 .





## Barriera corallina

Durante la navigazione lungo la costa  
la tua nave si schianta contro  
la barriera corallina:

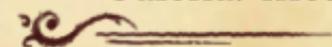
- Se la nave si trova in una zona costiera  
la Stiva subisce 2 Impatti.
- Se è Giorno e c'è qualcuno sulla Coffa  
può tentare un tiro di  5:
- ✓ Ignora l'evento: ottieni 2 .
- ✗ La Bussola avanza di 2 spazi:  
perdi 2 .





## Balena

Viene avvistata una balena che può fornire provviste e un ottimo bottino. L'equipaggio non vede l'ora di iniziare una caccia alla balena: metti in gioco la Balena.



- Quando la Balena è Inattiva, si muove di 4 spazi verso la direzione indicata dalla Bussola.





## Secca

Ammaini le vele per navigare lentamente:  
fai avanzare la Bussola di 3 spazi.

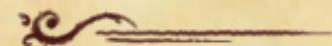
- Se c'è qualcuno al Castello di Prua può fare un tiro di  5 per ignorare l'evento: ottieni 2 .
- Se c'è qualcuno al Timone può tentare un tiro di  4: per ogni  ottenuto ottieni 1  e la Bussola avanza di uno spazio in meno.





## *Nave fantasma*

Il cielo si copre di nuvole scure mentre una tempesta ultraterrena si avvicina. All'orizzonte vedi incombere la terrificante sagoma di una nave fantasma: metti in gioco la Nave Fantasma



- Se la Nave Fantasma è Inattiva posizionala a 3 spazi di distanza dalla poppa della tua nave. Lo spazio all'interno dell'Area d'Effetto della Nave Fantasma è considerato come se fosse Notte.





## Barili alla deriva

La nave sta per speronare alcuni barili!

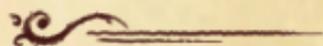
- 
- Se c'è qualcuno alla Coffa può tentare un tiro di  5:
- ✓ Aggiungi un segnalino Rum alla Stiva: ottieni 2 .
  - ✗ La Prua della tua nave fracassa i barili: perdi 1  e 2 .
- 
- Se non c'è nessuno alla Coffa o si decide di non tirare i dadi la nave passa indenne l'ostacolo.





## *Mappa nella bottiglia*

Trovi qualcosa che sembra una mappa del tesoro.



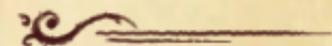
- Se c'è qualcuno al Castello di Prua può tentare un tiro di  5.
- ✔ Posiziona un Segnalino su un'Isola a scelta (A, F, M, R) e ottieni 2  .  
Se il Capitano decide di visitare quell'isola trovate 3 Segnalini Merce a caso.





## Brezza marina

(🌀) Il sole splende e l'equipaggio inizia a intonare una canzone.



➤ Un 🎲 KO ritorna alla normalità.  
Ottieni 2 🏠.





## Calma piatta

(🌀) Non c'è un filo di vento: durante il prossimo turno la nave non può muoversi. Perdi 3 🏴‍☠️.

➤ Se c'è qualcuno al Sartame può tentare un tiro di 🎯 5 per permettere alla nave di muoversi durante il prossimo turno: ottieni 1 ⬆️.

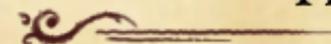
➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di 🌟 5 per evitare di perdere 🏴‍☠️: ottieni 2 ⬆️.





## *Sole a picco*

(⚡) L'equipaggio è sopraffatto dal caldo soffocante: perdi 1 Segnalino Provviste e 2 🏳️.



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di 🧠 5:

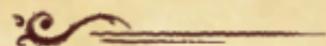
✓ Perdi solo 2 🏳️ e ottieni 1 ⬆️.





## *Granchio di pietra*

Un granchio di pietra gigante emerge dalle profondità e vi attacca con le sue chele: la nave subisce 1 Impatto e non può spostarsi fino a quando il granchio non è sconfitto. All'inizio di ogni Turno dei Nemici la nave subisce 1 Impatto.



### **> Granchio:**

0 Cannoni (1 danno automatico)

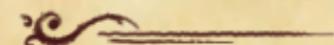
Difesa 3 / Raggio d'azione 0 caselle.





## Il Capitano è malato

Il Capitano è completamente sfinite e collassa: fino al termine della Giornata di Viaggio è **KO** a meno che all'inizio di ogni Fase Navigazione non ottenga **✓** da un Tiro di **4**.



➤ Il Pirata con il maggior numero di **⬆** assume il ruolo di Capitano e non può ottenere **⬆** finché detiene questo ruolo. In caso di pareggio sceglie l'ex Capitano.





## Banco di pesci

Un enorme banco di pesci sta nuotando sotto la vostra nave. L'equipaggio prepara rapidamente reti da pesca e fiocine: ottieni 1 Segnalino Provviste.

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5:

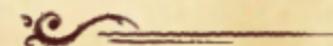
✓ Ottieni 3  e 2 .





## Epidemia

Alcuni dei membri dell'equipaggio sono stati colpiti da una malattia virulenta: rimuovi 1  e ogni Personaggio subisce 1 .



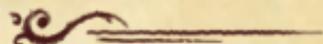
- Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5:
-  Ignora l'evento: ottieni 2 .
  -  Perdi 1 segnalino Provviste e 2 .





## Malattia

Alcuni membri dell'equipaggio non si sentono bene: Un  finisce KO.



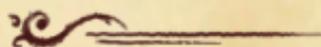
- Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Ignora l'evento: ottieni 2 .





## Miraggio

Un miraggio in lontananza confonde parte dell'equipaggio che finisce per gettarsi in mare: 1  finisce KO e perdi 2 .



➤ Se c'è qualcuno alla Coffa può tentare un Tiro di  5:

✓ Il  non finisce KO: ottieni 1 .

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di comando può tentare un Tiro di  5:

✓ Non perdi  e ottieni 1 .





## Gelo

(⚡) Un freddo paralizzante attanaglia l'equipaggio: durante il prossimo Turno aumenta di 2 la Fatica di ogni utilizzato.

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di 5:

✓ Ignora questo evento: ottieni 2 .

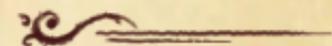
✗ Perdi anche 2 e 2 .





## Galeone

Un impressionante galeone incombe all'orizzonte: metti in gioco il Galeone.



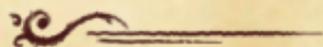
- Se il Galeone è Inattivo, si muove di 3 spazi verso la tua nave.





## Guardacoste

Un Guardacoste estremamente veloce e con cattive intenzioni si avvicina alla tua nave: metti in gioco il **Guardacoste**.



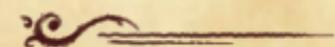
- Se il Guardacoste è Inattivo, si muove di 3 spazi verso la tua nave.





## Guerrieri tribali

Imbarcazioni di nativi si avvicinano velocemente alla tua nave. Se la nave è in una zona costiera, inizia l'Abbordaggio. In caso contrario, ignora questo evento.



### ➤ Abbordaggio:

Capacità di Combattimento 4

➤ Se è Giorno e c'è qualcuno alla Coffa può tentare un Tiro di 5:

Il Capitano può posizionare 1 sul Bordo: ottieni 2 .





## Fiamme nella stiva

Un denso fumo inizia a filtrare dal ponte sottostante.

- Se la Stiva ha subito qualche Impatto, all'inizio di ogni Round assegnale 1 Impatto fino a quando un Personaggio qualsiasi presente sul Ponte Principale effettua con successo un Tiro di  5:
  - ✓ Ottieni 2 .
- Se uno di questi Impatti fa perdere un Cannone, la Stiva subisce 2 ulteriori Impatti.
- Se c'è qualcuno alla postazione Artiglieria, può tentare un Tiro di  5 per cercare di evitare i due impatti aggiuntivi per la perdita del Cannone: ottieni 1 .

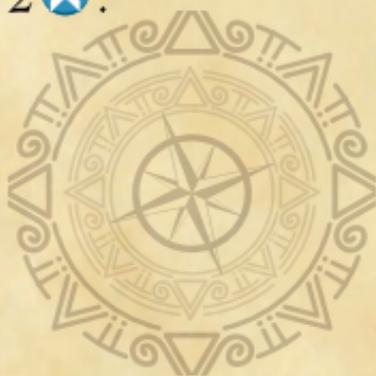




## Pioggia torrenziale

(⚡) La pioggia battente sfianca l'equipaggio: 1 🎲 finisce KO e aumenta di 1 la Sporcizia.

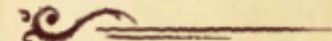
- Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di 🎯 5:
- ✓ Aumenta di 1 il livello di Sporcizia.
- Ottieni 2 ⬆️.





## La mascotte della nave

Adotti un uccello esotico come mascotte della nave. Un Personaggio qualsiasi può tentare un Tiro di  5.



 Ottieni 2  e 3 .

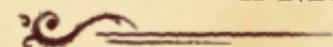
 Perdi 2 .





## *Mostro marino*

I vostri cuori si fermano quando notate un groviglio di enormi tentacoli emergere dalle profondità del mare: metti in gioco il Mostro Marino.



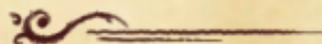
- Se il Mostro Marino è Inattivo si muove di 1d6 spazi verso la nave.





## Sopravvissuti al Naufragio

Noti una zattera alla deriva. I passeggeri chiedono aiuto: ottieni 1 Segnalino Schiavi.



➤ Se c'è qualcuno al Ponte di Comando può tentare un Tiro di ★ 5:

- ✓ Scambia il segnalino Schiavi con 1 e ottieni 2 .
- ✗ Perdi 2 e tieni il Segnalino Schiavi o scartalo per ottenere 3 .





## Nave Mercantile

La promessa di un sostanzioso bottino entusiasma l'equipaggio: metti in gioco il **Mercantile**.

- Se il **Mercantile** è in gioco:  
se Attivo si allontana di 3 spazi dalla Nave Pirata; se Inattivo si muove di 3 spazi verso la costa più vicina.





## Nebbia

(🌀) L'equipaggio è terrorizzato da questa densa nebbia. Perdi 3 🚩. Fino alla fine della Giornata di Viaggio, il Sartame e la Coffa non possono essere utilizzati.

➤ Se c'è qualcuno al Castello di Prua può tentare un Tiro di 🌀 5:

✓ Ottieni 1 ⬆️.

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di ★ 5 per evitare di perdere 🚩:

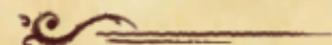
✓ Ottieni 2 ⬆️.





## Onda Gigante

(🌀) Un'onda violenta si abbatte contro la nave: sposta la nave di 5 spazi nella direzione indicata dalla Bussola. Assegna 1 Impatto alle Vele e aumenta di 1 la Sporcizia.



➤ Se c'è qualcuno al Sartame può tentare un Tiro di 🎯 5:

✓ Ignora l'Impatto alle Vele: ottieni 2 ⬆️.





## Mare in Burrasca

(🌀) Il mare mosso fa pericolosamente beccheggiare la nave: muovila di 3 spazi della direzione indicata dalla Bussola. Un Cannone è fuori uso (segnalalo con 1 🚫).

➤ Se c'è qualcuno al Timone può tentare un Tiro di 🎯 5 per ignorare questo evento:

✓ Ottieni 2 ⬆️.

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Artiglieria può tentare un Tiro di 🎯 5 per riparare il Cannone:

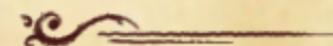
✓ Ottieni 2 ⬆️.





## *Santo Patrono dei Pirati*

L'equipaggio vuole festeggiare con del buon Rum: spendi 1 Segnalino Rum e ottieni 1d6+3 .



➤ Se non hai Rum perdi 5 .



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando, e il Capitano lo permette, può tentare un Tiro di  5:

✓ Ignora questo evento: ottieni 2 .

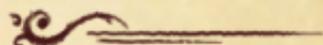




## Rissa

A bordo scoppia una rissa e diversi membri dell'equipaggio finiscono feriti:

1  finisce KO.



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di  5:

✓ Ignora questo evento e aumenta di 1 la Sporczia: ottieni 2 .





## Incubi

L'equipaggio sta passando una notte tormentata. La fioca luce della luna è foriera di cattivi presagi.

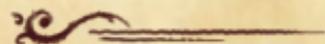
- Se è Notte l'equipaggio viene terrorizzato da alcune apparizioni: prendi un  che attaccherà il resto dell'equipaggio.
- **Abbordaggio:**  
Capacità di Combattimento 1  .
-  Se sconfitto il  finisce KO.
- Se è Giorno ignora questo evento.





## Clandestini

Mentre sta spostando delle provviste nella stiva, l'equipaggio scopre alcuni ospiti inaspettati: ottieni 1 Segnalino **Schiavi** oppure scartarlo per guadagnare 3 .



- Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Scambia il Segnalino **Schiavi** con 1  e ottieni 2 .

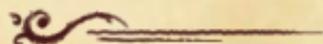




## *Polvere umida*

Parte della polvere da sparo si è bagnata a causa di un'infiltrazione d'acqua.

Uno dei cannoni è fuori uso:  
contrassegnalo con 1 .



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Artiglieria può tentare un tiro di .

✓ Ripara il cannone e ottieni 2 .





## Ratti a bordo

Il cuoco ti informa che la nave è infestata dai ratti e che stanno diventando un serio problema:

perdi 3  e 1 segnalino Provviste

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5:

✓ Ignora l'evento, aumenta di 1 la Sporcizia ed ottieni 2 .





## Vortice

() Un enorme Vortice comincia ad inghiottire tutto ciò che gli si avvicina.  
Metti in gioco il Vortice.

- Se il Vortice è Inattivo, si muove di 3 spazi verso di voi.
- Se la Nave Pirata è all'interno dell'Area di Effetto del Vortice, durante il suo turno venite attirati di 1 spazio verso di esso.

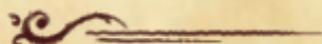




## Relitto

Noti quelli che sembrano i resti alla deriva di una nave affondata da poco.

L'equipaggio recupera tutto ciò che può essere utile: ottieni 2 Segnalini Merci casuali.



➤ Se c'è qualcuno sulla Coffa può tentare un Tiro di  5:

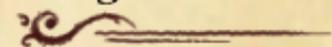
✓ Aggiungi 1 Segnalino Provviste alla Stiva o ottieni 3 ; in più ottieni 2 .





## Alghe

L'aumento di peso dovuto all'accumulo di alghe riduce di 1 i Tiri di .



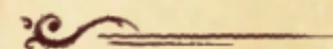
- Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5 per evitare questa penalità: ottieni 2 .





## Sirene

Il tuo equipaggio è stregato dal seducente canto delle sirene.



- Se la nave si trova in una zona costiera la Stiva riceve 2 Impatti. Altrimenti ottieni 3  e la Bussola avanza di 3 spazi.
- Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Ignora questo evento e ottieni 2 .





## Visioni terrificanti

Una terribile visione  
sconvolge l'equipaggio.

- Se è Notte perdi 5 🏴‍☠️  
e tutti i 🎲 finiscono KO
- Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando  
può tentare un Tiro di ★ 6:
- ✔️ Nessun 🎲 finisce KO: ottieni 3 ⬆️
- Se è Giorno, ignora questo evento.





## Tempesta

(⚡) Una terribile tempesta investe la nave: aumenta di 1 la Sporcizia e sposta la nave di 1d6 spazi nella direzione verso cui punta la Bussola. Perdi 3 🏴‍☠️ e la Bussola (orologio) avanza di 3 spazi.

➤ Se c'è qualcuno al Timone può tentare un Tiro di 🎲 5 per evitare di far avanzare la Bussola.

✓ Ottieni 2 ⬆️.

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di 🌟 5 per evitare di perdere 🏴‍☠️.

✓ Ottieni 2 ⬆️.





## Torre di guardia

Sentite un colpo di cannone e una colonna d'acqua si alza pericolosamente vicino alla vostra nave. Se la nave dista 2 spazi o meno da un'Isola posiziona 3  sulla casella dell'Isola più vicina alla nave.

**Torre di guardia (nemico):** 2 Cannoni  
Difesa 3 / Raggio d'azione 3 spazi.

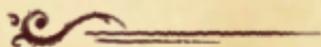
- Se la sconfiggete, guadagnate 3 .
- Se fuggite dalla battaglia perdetevi 3 .
- Se c'è qualcuno al Castello di Prua può tentare un Tiro di  5 per ignorare questo evento: ottieni 2 .





## Traditori a bordo

Qualcuno sta rubando Rum e Provviste: alla fine di ogni Turno scarta 1 Segnalino Provviste o 1 Segnalino Rum.



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di ★5 per rimuovere 1  ed ignorare questo evento.

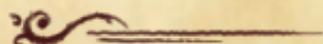
✓ Ottieni 3  e 2 .





## Equipaggio Demoralizzato

L'equipaggio comincia a sentire il peso delle interminabili ore di lavoro: durante il prossimo Turno, perdi 2  per ogni  che non sta riposando.



➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di  6:

✓ Ignora questo evento e ottieni 2 .

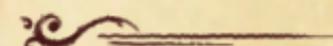
✗ Perdi 3  ulteriori e 2 .





## Tromba marina

(⚡) Un'imponente tromba marina minaccia di affondarvi!



➤ Se c'è qualcuno al Timone può tentare un Tiro di 🎲 5:

✓ Ignora questo evento e ottieni 2 ⬆️.

✗ Perdi 2 ⬆️. Tira 1d6:

5-6 Muovi la nave di 3 spazi nella direzione indicata dalla Bussola.

3-4 1 🎲 finisce KO.

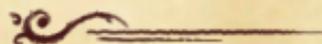
1-2 Le Vele subiscono 1 Impatto se non c'è qualcuno al Sartame che riesce ad effettuare con successo un Tiro di 🎲 5 (✓ Ottieni 2 ⬆️).





## Vela strappata

C'è stato un problema all'albero maestro e adesso la vela è inutilizzabile: il Sartame subisce 1 Impatto.



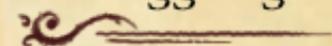
- Se c'è qualcuno sul Sartame può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Ignora questo evento: ottieni 2 .





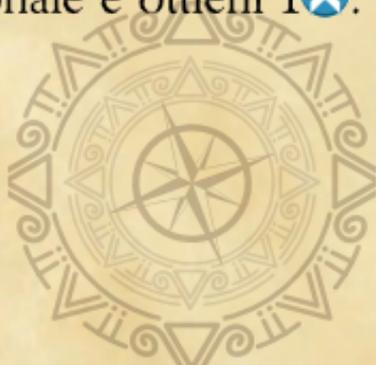
## Vento in Poppa

(⚡) Un vento favorevole gonfia le tue vele: aggiungi +1 al prossimo tiro di 🎯.



➤ Ogni Personaggio presente sul Sartame può tentare un Tiro di 🎯 5:

✓ La nave si sposta di 1 spazio addizionale e ottieni 1 ⬆️.





## Vulcano Sottomarino

L'acqua ha iniziato a bollire!  
La Stiva subisce 2 Impatti.

- Se c'è qualcuno al Castello di Prua può tentare un Tiro di  5 per ignorare questo evento: ottieni 2 .
- Se non c'è nessuno al Castello di Prua ma c'è qualcuno al Timone può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Assegna alla Stiva solo 1 Impatto e ottieni 1 .
  - ✗ Assegna alla Stiva 1 Impatto aggiuntivo e perdi 2 .





## Roc

Noti un enorme uccello rapace volare in cerchio sopra la nave. Improvvisamente scende in picchiata verso l'equipaggio.

- Se la tua nave è in una zona costiera perdi 1 ,
- Se c'è qualcuno sulla Coffa può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Ignora questo evento e ottieni 2 .





## Cacciatori di pirati

Una barca a remi piena di cacciatori di taglie esce da una grotta costiera e si avvicina rapidamente alla vostra nave.

- Se la tua nave si trova in una zona costiera inizia l'Abbordaggio, altrimenti ignora questo evento.
- **Abbordaggio:**  
Capacità di Combattimento 2 .
- Se è Giorno e c'è qualcuno sulla Coffa può tentare un Tiro di  5:
- ✔ Il Capitano può posizionare 1  sul Bordo: ottieni 2 .





## *Avamposto commerciale*

Dietro un promontorio noti un piccolo, ma apparentemente prospero, avamposto commerciale olandese. Una facile preda per un gruppo di spietati pirati come voi!

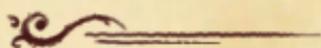
- Se la tua nave non è in una zona costiera ignora quest'evento.
- Il Capitano può decidere di attaccare il villaggio dichiarando un **Abbordaggio**:  
Capacità di Combattimento 5 .
- Se l'attacco ha successo ottiene 2  e 3 Segnalini **Merci** casuali.  
Se l'Abbordaggio fallisce o non ha luogo perde 3 .





## Legno marcio

Il carpentiere ti informa che la nave è infestata dalle termiti. È un problema che richiede immediata attenzione.



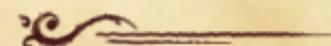
- La decisione spetta al Capitano: spostare in avanti di 3 spazi l'Orologio (Bussola) o perdere 1 spazio Stiva.
- Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5:
  - ✓ la Bussola si sposta in avanti solo di 1 spazio e ottieni 2 .





## Notizie da casa

La tua nave incontra un'altra nave dalla Fratellanza. Vi scambiate le ultime notizie che giungono dall'Isola di Tortuga e alcune Provviste.



➤ La Bussola avanza di 2 spazi.  
Ottieni 3 .

➤ Puoi scambiare un tuo segnalino **Merci** qualsiasi con 1 segnalino **Rum** o **Provviste**.





## Fuoco di Sant'Elmo

L'estremità degli alberi della nave comincia ad emettere un pallido bagliore bluastro.

L'equipaggio lo prende come un segno di buon auspicio e celebra il Santo Patrono dei marinai.

➤ Ottieni 2 .

➤ Se c'è qualcuno sul Ponte di Comando può tentare un Tiro di  5:

 Ottieni 4  e 2 .

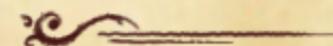
 Ottieni 1  e perdi 2 .





## Timone rotto

Un grande creatura marina ha improvvisamente attaccato la nave danneggiandone il timone.



➤ La nave potrà muoversi solo in linea retta fino a quando il Timone non verrà riparato con successo.



➤ Se c'è qualcuno al Timone può tentare un Tiro di  5:

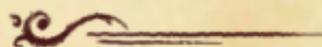
✓ Ottieni 2  e la nave potrà muoversi di 60% gradi ogni turno.





## Mappe sbagliate

Dopo aver analizzato attentamente le carte nautiche di questa regione, scopri che ci sono degli errori e che siete fuori rotta.



- Tira 1d6 e muovi la tua nave di 3 spazi nella direzione indicata dal dado. Mantieni la Prua nella stessa posizione. Ignora questo evento se ci sono **Nemici Attivi** sul tabellone.

- Se c'è qualcuno al Castello di Prua può tentare un Tiro di  5 per ignorare questo evento: ottieni 2 .





## Cimitero di navi

Stai navigando tra i resti di un naufragio quando la nave è abbordata da un gruppo di scheletri e morti annegati!

➤ Se la nave è in una zona costiera ignora questo evento. Altrimenti comincia l'Abbordaggio:  
Capacità di Combattimento 4 .

➤ Se è Giorno e c'è qualcuno sulla Coffa può tentare un Tiro di  5:

✓ Il Capitano può posizionare 1  alle Postazioni d'Abbordaggio: ottieni 2 .





## Corrente marina

La tua nave entra in una zona con forti correnti. Un timoniere esperto può sfruttarle per aumentare la velocità della nave.

- Durante il turno successivo la nave si può spostare di un numero doppio di spazi a condizione che si muova nella stessa direzione verso cui è rivolta la prua. Tutti gli altri tipi di movimento costano il doppio.
- Se c'è qualcuno al Timone può tentare un Tiro di  5:
- ✓ La corrente non influenza il movimento della nave. Ottieni 2 .





## Schifosi gabbiani

Uno stormo di gabbiani vola sopra la nave con pessime intenzioni.  
Aumenta di 3 la Sporczia.



➤ Ogni Personaggio può tentare un Tiro di  5:

- ✓ Riesci a far scappare i gabbiani.  
La Sporczia aumenta solo di 2 e ottieni 1 .
- ✗ I gabbiani gracchiano ancora più forte, come per prenderti in giro: perdi 1 .





## Convoglio Navale

All'orizzonte compaiono delle vele,  
una promessa di oro...ma anche di guai.  
Metti il Mercantile in gioco e posiziona  
il Guardacoste in uno spazio  
adiacente al Mercantile.

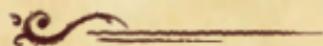
- Se il Guardacoste è già in gioco usa al suo posto il Galeone.
- Se il Galeone o il Mercantile sono già in gioco ignora questo evento.





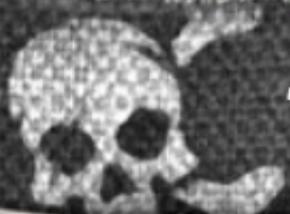
## *Danno irreversibile*

Una delle ultime migliorie fatte alla nave si rompe definitivamente. Elimina dalla nave la miglioria che compare per prima tra le seguenti: Pompa di scarico, Mortaio, Campana da immersione, Sperone.



- Se c'è qualcuno sul Ponte Principale può tentare un Tiro di  5:
- ✓ Ignora questo evento ed aumenta di 1 la Sporcizia: ottieni 2 .



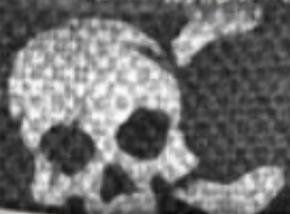


## *Terrore dagli abissi*



Pochi giorni fa, un'enorme creatura è emersa dall'oceano e ha fatto a pezzi una delle nostre navi. L'unico sopravvissuto sostiene che la creatura sia guidata da un'intelligenza malvagia che le fa prendere di mira le nostre navi. "Sicuramente Yemayá vuole punirci", aggiunge. Posiziona il **Megalodonte** sull'Isola E. Quando Inattivo, si muove di 2 spazi verso la Nave Pirata.

- 
- ✔ Se il Megalodonte viene sconfitto ottieni 25  e 30 .
  - ✘ Se il Megalodonte sopravvive perdi 15 .



*Sessanta metri  
di muscoli*



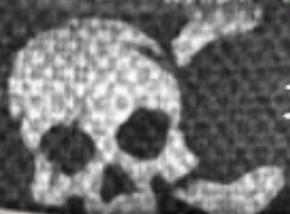
Qualcosa ha attirato queste terribili creature verso le nostre coste e ora sembrano preferire cacciare esseri umani piuttosto che balene. Dobbiamo farle fuori prima che inizino a riprodursi: posiziona il **Serpente Marino** sull'Isola G. Quando Inattivo, si muove di 1 casella verso la Nave Pirata.

Sconfiggi il Serpente Marino.



✔ Se il Serpente Marino viene sconfitto ottieni 20  e 25 .

✘ Se il Serpente Marino sopravvive perdi 15 .



## Derubare un ladro



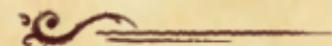
Dobbiamo dare una lezione alla *Black Sails* (Vele Nere). Continuano a rubarci le prede da sotto il naso e infangano il buon nome della Fratellanza con i loro metodi brutali. Dobbiamo fargliela pagare: posiziona un Mercantile sull'isola T e la Nave Black Sails sull'isola J. Quando Inattivo il Mercantile si sposta di 1 spazio verso l'isola W e la Nave Black Sails di 2 spazi verso il Mercantile. Fai in modo che la Nave Black Sails non abbordi il Mercantile.

- ✓ Ottieni 15 . Se abbordi anche il Mercantile ottieni ulteriori 10 .
- ✗ Se la Nave Black Sails raggiunge il Mercantile perdi 10 .  
(rimuovi il Mercantile dal tabellone)



## Megalodonte

Sulla superficie dell'acqua notate una scia argentea: è diretta proprio verso la vostra nave! Vi si gela il sangue nelle vene quanto vedete l'enorme pinna dorsale emergere delle onde: metti in gioco il Megalodonte.



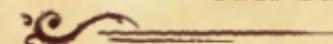
- Se il Megalodonte è Inattivo, si muove di 1d6 spazi verso la nave.





## Pirata Donchisciottesco

L'equipaggio si sta divertendo a guardare un uomo mezzo nudo in mare dentro una vasca da bagno. Indossa un cappello da capitano e continua ad inveire e dare ordini ad una coppia di anatre di legno con cui sta giocando.



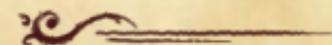
- Puoi farlo salire a bordo. Durante ogni Fase Navigazione lancia un dado:
  - 46 Ottieni 3 🚩.
  - 13 Perdi 1 segnalino **Provvista** o 1 segnalino **Rum** (a tua scelta).
- Puoi ignorarlo e perdere 5 🚩.





## Serpente Marino

La superficie dell'oceano si increspa  
e alla fine emerge la testa  
di una terribile creatura:  
metti in gioco il **Serpente Marino**.



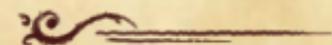
- Se il Serpente Marino è Inattivo, si muove di 1d6 spazi verso la tua nave.





## Nave Black Sails

Noti una nave pirata in lontananza.  
Improvvisamente alza le sue vele nere:  
vi stanno inseguendo!  
Metti in gioco la **Nave Black Sails**.



- Se la Nave Black Sails è Inattiva, si muove di 3 spazi verso la tua nave.

