


Imboscata I

Il Pirata con il più
alto  subisce
un'imboscata
da un Nemico Errante.
Piazza il Nemico
adiacente ad esso,
ovunque tu voglia.
Attacca immediatamente.

Imboscata II

Tutti i Pirati subiscono
un'imboscata dai
Nemici Erranti. Piazza
un Nemico adiacente
ad ogni Pirata,
ovunque tu voglia.
Attaccano
immediatamente.

crollo

Alcune rocce franano e ti impediscono di uscire da questa area. Il Pirata con meno  piazza un token **Vicolo Cieco** in una casella di uscita a sua scelta. I Personaggi possono spendere 3  e fare un Tiro di  4  per rimuoverlo.

Non perdere Tempo!

Fai avanzare il segnalino
Bandiera Pirata
di 1 spazio sul
Tabellone Avventura.




Inseguito

L'acqua comincia a ribollire e un Ombralunga emerge da essa. Scegli un Personaggio a caso su una Tessera con acqua e piazza un Ombralunga sulla casella d'acqua più vicina ad esso. L'Ombralunga Affronta immediatamente.

Pipistrelli!


Scegli a caso una Tessera
GROTTA con almeno
un Personaggio.

Tutti i Personaggi
su quella Tessera devono
ottenere successo in un Tiro
di  4 o vengono Storditi.
Il segnalino **Bandiera Pirata**
avanza di 1 spazio sul
Tabellone Avventura.



Il Buio



L'oscurità invade la caverna, sembra avere un'origine sovranaturale. Scegli a caso una Tessera GROTTA con almeno un Personaggio.

Tutti i Personaggi su quella Tessera perdono 1 .



Inferno Sotterraneo

La Grotta inizia a scaldarsi tremendamente. Scegli a caso una Tessera GROTTA con almeno un Personaggio.

Ogni Personaggio su quella Tessera deve ottenere un successo in un Tiro di  4 o subisce 1 .



La Bestia




Senti il distinto suono di rocce che si infrangono. Scegli un Personaggio a caso su una Tessera GROTTA. Piazza un'Aragosta Infernale ad esso. Lo attacca Immediatamente.



Scosse

Un piccolo terremoto fa collassare l'entrata. Scegli a caso una Tessera GROTTA con almeno un Personaggio.

Piazza su tutte le uscite un Segnalino **Vicolo Cieco**. Un Personaggio adiacente può spendere



3  e fare un Tiro di  4  per rimuovere un Segnalino **Vicolo Cieco**.





Animali Selvatici

Improvvisamente,
un giaguaro
si avventa su di te con
l'intenzione di divorarti...

Scegli un
Personaggio a caso
su una Tessera ISOLA.


Deve ottenere un successo in un
Tiro di  5 o subisce 1 .

: guadagna 3 .





Trappola!

Mentre cammini, la tua caviglia preme contro una corda e la fa tendere.

Un sibilo da dietro le tue spalle ti fa pensare che hai attivato una trappola a dardi...Scegli un Personaggio a caso su una Tessera ISOLA che subirà 1 .



Frana

Un enorme masso precipita giù da un pendio, bloccando l'accesso alla restante parte dell'isola. Scegli a caso una Tessera ISOLA con almeno un Personaggio. Blocca una delle sue uscite con un Segnalino **Vicolo Cieco**. Un Personaggio adiacente può spendere 3 ⚡ e fare un Tiro di  4  per rimuoverlo.







Cannibali!

Due Cannibali ti osservano dall'ombra con l'intenzione di farti diventare il loro prossimo pasto. Scegli a caso un Personaggio su una Tessera ISOLA e piazza 2 Cannibali a tre caselle di distanza dal Personaggio, in LdV. Lo attaccano immediatamente.



Insetto di fuoco






Lo strano morso di un insetto ti lascia stordito e disorientato. Scegli a caso un Personaggio su una Tessera ISOLA. Deve fare un Tiro di  3:

-  Non succede niente.
-  In questo turno, ogni Azione di Movimento gli costa il doppio.
-  Salta questo turno.



Il vecchio Jimmy "Gums"

Lo spirito di un vecchio pirata che ha sofferto la peggiore delle morti appare innanzi a te, spaventandoti.

Scegli a caso una Tessera SPECIALE con almeno un Personaggio. Tutti i Personaggi su quella Tessera devono fare un Tiro di  5. Se , perdono 1 . (1  se non hanno )





Schiena a schiena

I nemici vi circondano.
Confiderai nell'aiuto del
tuo compagno per
respingere l'attacco?
Piazza un Nemico Errante
adiacente ad ogni Pirata
che condivide una Tessera
con un altro Pirata.
Attaccano immediatamente.
Se non ci sono più Pirati
su una stessa Tessera,
ignorare questo evento.

Detriti

Il soffitto inizia ad incrinarsi e cadono alcuni detriti.

Scegli a caso un Personaggio su una Tessera TEMPIO. Deve ottenere un successo in un Tiro di  5 o subisce 1 .

Se non ci sono Personaggi su una Tessera TEMPIO ignorate questo evento.



Scheletri!

Due mucchi di ossa improvvisamente prendono vita e ti saltano addosso.

Scegli a caso un Personaggio su una Tessera TEMPIO. Piazza 2 scheletri adiacenti a lui.

Lo attaccano immediatamente


Se non ci sono Personaggi su una Tessera TEMPIO ignorate questo evento.



Trappola!

Fai un passo su una lastra irregolare che fa scattare una trappola.


Scegli a caso un Personaggio su una Tessera TEMPIO.

Subisce 1 .

Se non ci sono Personaggi su una Tessera TEMPIO ignorate questo evento.



Gas Velenoso

Del gas inizia a fuoriuscire da alcuni piccoli fori della parete. Scegli a caso una Tessera TEMPIO con almeno un Personaggio. Ogni Personaggio sulla Tessera deve ottenere un successo in un Tiro di  4 o viene Avvelenato.



Morti Viventi

Dall'ombra,
una voce ultraterrena
ti ordina di voltarti.

Ti trovi faccia a faccia con un
cadavere imbalsamato
che vorrebbe tanto strozzarti.

Scegli a caso un Personaggio
su una Tessera TEMPIO.

Piazza una mummia
adiacente a lui.

Lo attacca Immediatamente.



Tiratore Scelto

Un Giubba Rossa ti minaccia con il suo moschetto. Scegli a caso un Personaggio all'aperto su una Tessera CITTÀ e piazza un Giubba Rossa su un tetto della stessa Tessera. Lo attacca immediatamente senza limiti di gittata. Il Giubba Rossa non può lasciare il tetto.




Un Ladruncolo

Ti scontri con un ragazzino che sembra scappare da qualcuno.

Subito realizzi che il tuo borsellino sembra più leggero. Scegli a caso un Personaggio su una Tessera CITTÀ. Perde 1d6 di monete.



Vendetta di Moctezuma

Senti un terribile mal di pancia frutto della tensione e non riesci a trattenerci. Scegli un Personaggio su una Tessera CITTÀ:
Perde 3 .



Imboscata III

Purtroppo sei finito in una trappola. I Nemici ti circondano. Scegli a caso un Personaggio su una tessera CITTÀ. Piazza un Nemico Errante ad esso che lo attacca immediatamente.



V


Le Zanne della Morte


La porta di legno di un armadio nelle vicinanze esplose in un milione di pezzi e le schegge volano ovunque. Un Mordistivali fuoriesce dall'interno! Scegli a caso un Personaggio su una Tessera CITTA. Piazza un Mordistivali adiacente ad esso che lo attacca immediatamente.




V

Fuochi Fatui

Una strana luce si concentra proprio davanti ai tuoi occhi. Il suo caldo sfarfallio è ipnotizzante. Scegli il Personaggio in LdV con l'Abisso più vicino. Deve ottenere un successo in un Tiro di  4.

: piazzalo KO sulla casella adiacente più vicina all'Abisso.

Il Re dei Ratti



Intercetti uno schifoso sciame di ratti che invade l'oscurità con un tremendo intrecciarsi di code. Il tuo urlo improvviso deve essere stato udito in tutti i Caraibi. Scegli casualmente un Personaggio su una Tessera SPECIALE:
Perde 3 .









Sfortuna!

Un uccello nero
incrocia il tuo cammino...

Che cattivo presagio!

Scegli la Tessera con più
Personaggi (casualmente in
a caso di pareggio). Ogni
Personaggio su quella Tessera
deve ottenere un successo
in un Tiro di  3
altrimenti perde 1 .

Febbre Tropicale


Inizi a sentire un mal di testa palpitante e il tuo corpo è sempre più debole. Il Personaggio con meno  riceve 1  e tiene questa carta fino a che il  viene rimosso. Ogni volta che vuoi usare un effetto per rimuovere , devi prima ottenere un successo in un Tiro di  3, altrimenti tieni il .

I Morti Non Riposano

L'odore disgustoso della morte è ancora nell'aria. Posiziona 2 Scheletri su ogni Tessera CIMITERO e/o CRIPTA con almeno un Personaggio. Affrontano immediatamente.

Crampo

Mentre stai ispezionando un luogo, un crampo al braccio ti fa cadere l'arma.


Scegli a caso un Personaggio su una Tessera SPECIALE che lascerà cadere un'arma equipaggiata in una casella adiacente e perderà 1 .

Fino alla fine del turno successivo, potrà usare solo la mano non dominante.



Alghè Vive

Quel mucchio di alghe prende vita! La massa amorfa minaccia di attaccarti.

Individua il Personaggio con meno  disponibili che si trova su una Tessera ACQUA e piazza uno Strangolatore sulla casella più vicina al PG. Il Nemico Affronta immediatamente.

Sicario

La vita da Capitano ti ha procurato qualche Nemico.


Piazza un Cacciatore di Taglie in una casella dove abbia LdV e gittata verso il Capitano. Se non c'è un Capitano, o lo stesso è Incosciente (KO), bersaglia il Personaggio che ha l'Iniziativa.

Attacca immediatamente.

Corpo Annegato

Un cadavere marcio e maleodorante esce dall'acqua e striscia verso di te. Scegli a caso un Personaggio su una Tessera ACQUA e piazza un Affogato sulla casella d'acqua più vicina a lui. L'Affogato Affronta immediatamente.

Toloache di Tezcatlipoca

Il profumo inebriante di alcuni strani fiori, che non ricordi di aver mai visto, sta iniziando ad offuscare il tuo giudizio. Scegli un Personaggio a caso su una Tessera IMPRESA: Se non ottiene un successo in un Tiro di  diventa Frenetico.



Una Presenza


Un brivido freddo ti scorre lungo la schiena mentre noti una figura spettrale avvicinarsi.


Scegli un Personaggio a caso su una Tessera IMPRESA.

Piazza un Fantasma ad esso. Lo attacca immediatamente.






Pozza di fango

Improvvisamente, vedi i tuoi piedi affondare nel terreno..... Scegli un Personaggio a caso su una Tessera PALUDE. Deve ottenere un successo in un Tiro di  4.

: non si può muovere fino al turno seguente.

P

Sanguisughe

Disgustato, ti rendi conto che il tuo corpo è coperto di queste creature succhiasangue. Scegli un Personaggio a caso su una Tessera PALUDE: subisce 1 . Questo  può essere scartato solamente con un'azione "Prendere Fiato" (non recupera ). Tieni questa carta come promemoria.



Bellezza Mortale

Uno strillo lugubre trafigge l'aria. Una figura semi-umana si erge dalle acque... Scegli un Personaggio a caso su una Tessera PALUDE. Piazza una Sirena ad esso. Lo attacca immediatamente.



P

Bucanieri

Quando meno te lo aspetti, due antichi rivali appaiono dal nulla per spogliarti del tuo bottino guadagnato duramente. Scegli un Personaggio a caso su una Tessera PALUDE.

Piazza 2 Bucanieri adiacenti ad esso. Lo attaccano immediatamente.



P

Le Sorveglianti

Da un pendio roccioso, una coppia di Amazzoni caricano verso di te, lanciando il loro urlo di guerra.

Scegli a caso una Tessera MONTAGNA con almeno un Personaggio.

Piazza 2 Amazzoni a 2 caselle di distanza dal PG e in LdV. Le Amazzoni Affrontano immediatamente.




m

Smottamento

Con un suono assordante, parte della montagna inizia a sbriciolarsi.

Scegli a caso una Tessera MONTAGNA con almeno un Personaggio.

Tutti i Personaggi adiacenti ad un dislivello vengono spinti di 2 spazi nella direzione della pendenza, subiscono 1  e vengono

Tramortiti.



Caduta Libera

Improvvisamente una delle tue borse si apre e parte del tuo equipaggiamento rotola giù per la montagna. Scegli a caso un Personaggio su una Tessera MONTAGNA. Scarta una carta **Ricerca** o **Equipaggiamento** non equipaggiata. Se non è possibile, perde 2d6 monete.



L'ombra Della Morte

Tutte le ossa, cadaveri di animali e puzza di morte, avvolti in questa ragnatela non sono sicuramente un buon presagio. Scegli a caso un Personaggio su una Tessera ISOLA. Piazza Anansi Weaver adiacente ad esso. Lo attacca immediatamente.



Scorpione Sepolto

Improvvisamente un cumulo di sabbia comincia a muoversi davanti a te. Uno Scorpione Gigante appare al di sotto! Scegli il Personaggio con più oggetti che non si trova in una Tessera CITTÀ e piazza uno Scorpione adiacente ad esso. Lo attacca immediatamente.



Guardiano del Tempio

Evocato da antichi e mistici poteri, il Guardiano compare dall'oscurità del Tempio. Scegli a caso una Tessera TEMPIO con almeno un Personaggio.

Se non è possibile, scegli la Tessera TEMPIO più vicina ad un Personaggio. Piazza uno Scorpione Ek Chuah al centro della Tessera. Lo Scorpione Affronta immediatamente.

