

# Artigliere

10  
SKULL  
TREASURE



## Granatieri:

Una volta per Avventura, come azione, puoi attaccare con una granata.



## Artiglieria:

Aggiungi un dado quando ti trovi alla postazione Artiglieria (inclusi i Tiri di Potenza di Fuoco) quando usi il Petriero e il Mortaio.



# chirurgo

10



2



## Primo Soccorso:

Puoi rimuovere un **6** di un Personaggio adiacente, come azione.



## Medicina:

Aggiungi +1 ai tuoi risultati quando Tiri per soccorrere un Personaggio o un **6** KO sul Ponte Principale.



# Sciamano Vudù



## D Destino:

Una volta per turno di gioco, può far ripetere un qualsiasi Tiro ad un Pirata che si trova sulla sua Tessera.

## Chiaroveggenza:

Una volta per Turno, puoi ripetere uno dei tuoi Tiri di dado e tenere il secondo risultato.



# Lupo di Mare



## Imbroglione:

Quando subisci un Attacco puoi ritirare un dado Nemico ed utilizzare il secondo risultato.



## Timoniere:

Aggiungi 1 dado ai Tiri quando ti trovi al Timone, incluso il Tiro di Velocità.



1

# Sicaria

10



3  
2



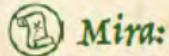
*Ambidestra:*  
Puoi effettuare due  
Attacchi per azione.



*Ufficiale di coperta:*  
Ottieni un dado che si aggiunge al  
tuo o , quando effettui Tiri  
di Combattimento durante un  
Abbordaggio.



# Vedetta



## Mira:

In qualsiasi Fase, durante puoi ritirare uno dei tuoi dadi e tenere il secondo risultato.



## Allerta:

Aggiungi un dado quando ti trovi alla Coffa. Inoltre, puoi posizionare i Nemici ad una casella in più o in meno di distanza dalla nave e rivelare i Segnalini Obiettivo Isola ad una casella di distanza in più.



# Strega



1

4

8

3

2

2

4

2

4



## Guaritrice:

Aggiungi +1 al Tiro di quando Rianimi un Personaggio.



## Dominatrice dei venti:

Aggiungi 1 dado quando effettui il Tiro di Velocità, anche se non sei al Sartiame o al Timone. Se ottieni almeno un , guadagni un .

Cuoco



3



Veterano:

Vinci gli spareggi in caso di Tiri Contrapposti.



Quartiermastro:

Se il Capitano spende un segnalino Provviste o Rum, puoi fare un Tiro di 5. Se : il segnalino non viene scartato e ottieni 2 .

MOZZO

5



*Occhio di Lince:*

I Personaggi adiacenti ottengono  
+1 al Tiro per Cercare.

*Carpentiere:*

Aggiungi +1 ai tuoi risultati quando  
tiri per riparare danni al  
Ponte Principale.



# Figlia del Capitano



## Scherma:

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri di .

## Cartógrafo:

Aggiungi +1 al risultato dei tuoi Tiri quando ti trovi al Castello di Prua.



Liberato



10



2



### Gran Cacciatore:

Una volta per Avventura infligge il risultato di un dado +3 se Attacca con successo.

### Ramponiere:

Una volta per Giorno di Viaggio, al Ponte Principale e durante la fase "Incarichi", puoi fare un tiro di 5 per pescare. Se , ottieni e un Segnalino Proviste.

Aggiungi 1 dado quando combatti contro Bestie dalla Postazione Artiglieria o dal Bordo.



2



2



4

2



3

3

# Giustiziere



10



3



 **Maestro dei veleni:**  
Ignora "Avvelenato".

 **Osservatore:**  
All'inizio della Fase Viaggio, scegli e ottieni un'abilità Viaggio di qualsiasi Pirata a bordo della nave fino alla fine della Fase.



# Gemella



0

0



1  
0



## Incantatrice:

Come azione, effettua un Tiro Contrapposto di 1 contro un nemico in LdV. Infilgi 1 6 per ogni successo non difeso.



## Fratelli:

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri se hai il Gemello in LdV.



# Gemello



## Inafferrabile:

Se ottieni almeno un , vinci in caso i Tiri Contrapposti di terminino in parità. Inoltre, aggiungi +1 ai tuoi Tiri di .

## Fratelli:

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri se hai la Gemella in Ldv.



# Spia Orientale



1



## **Furtiva:**

Al fine del suo turno, se non ha nessun Nemico in Ldv, ottiene lo stato Nascosto.

## **Attrizzatrice:**

Aggiunge 1 dado quando si trova al Sartiame, incluso nel Tiro di Velocità.



# Burrone



## Medaglione Maledetto:

Quando finisce KO,  
può Rianimare se stesso, se  
superà un Tiro di  $\oplus 5$ .

Se  $\times$  viene rimosso dal gioco  
per tutto il resto dell'Avventura.



## Arte dello Scongiuro:

Una volta per Giorno di  
Viaggio, puoi scartare una Carta  
Eventuale che è stata pescata.



# Nativo



*Sparo in corsa:*  
Ogni volta che "Corri"  
puoi effettuare un singolo ⚡  
senza spendere ⚡.

*Tiro al bersaglio:*  
Aggiungi +1 ai tuoi  
Tiri di ⚡.



# Alchimista



2

4

4

6

2

1

2

1

4

2

4

3

3



## Alchimia:

Una volta per turno puoi eseguire un'azione per: A) Depredare e raddoppiare le monete che trovi. B) Rimuovere una ⚡ tua o di un Personaggio adiacente, se superi Tiro di 4. C) Effettuare un ⚡ e se ✓ al posto del danno abituale applichi il risultato di un dado.



## Meteorologo:

Una volta per Giorno di Viaggio, puoi ignorare una carta Evento Metereologico e risolverla nel Turno successivo invece di pescare un'altra carta Evento. Se lo fai, guadagni 1 ⚡.



# Musico



## 1 Arraffasoldi:

Quando "Depredi", ottieni il doppio delle monete indicate nel Segnalino.

## 2 Musico:

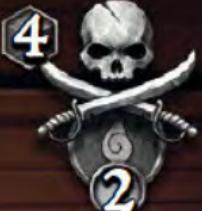
Una volta per giorno di Viaggio e come unica azione del turno, puoi fare un Tiro di ★ 5:

✓ La tua performance soddisfa tutti. Il Morale aumenta di 1 e guadagni 1 ⚡ per ogni ✓.

✗ Hai fatto una prestazione mediocre. Riduci il Morale di 1 e perdi 1 ⚡.

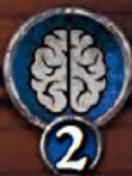


# Spadaccino



Scherma:

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri di .



# Guardia del Corpo



1

6

4

5

3

2



## Colpo Rapido:

Una volta per turno puoi effettuare un unico Attacco  contro tutti i Nemici adiacenti.



## Ufficiale di Coperta:

Aggiungi 1 dado, al tuo  e  nei tuoi Tiri di Combattimento durante l'Abbordaggio.

10



# Nobile Ribelle



*Amico Fedele:*

Usa il Cane da Guerra.



Nella Fase Porto, dispone di 8 per effettuare azioni esclusive del Capitano se ha il suo permesso.



# Cane da Guerra



0



3

0



## Stanare:

Ogni Nemico "Nascosto", sulla tessera del Cane, perde tale stato.

