



Artigliere



Granatiere:

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



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 KO sul Ponte Principale.





Sciamano Vudú



 **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


3



10



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.







Sicaria



 *Ambidestra:*

Puoi effettuare due Attacchi per azione.

 *Ufficiale di coperta:*

Otteni 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.



All'Erta:

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



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 Sartame o al Timone. Se ottieni almeno un , guadagni un .





CHOCO





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



 **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

2

10



 **Scherma:**

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri di .

 **Cartógrafa:**

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









Liberto



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





Giustiziere



 **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



 **Incantatrice:**

Come azione, effettua un Tiro Contrapposto di  contro un nemico in LdV. Infilgi  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



4

6

5



Furtiva:

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



Attrezzatrice:

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

3



2



2



4



4



10



2


Burlone




8



 **Medaglione Maledetto:**

Quando finisce KO,
può Rianimare se stesso, se
supera un Tiro di  5.

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

 **Arte dello Scongiuro:**

Una volta per Giorno di
Viaggio, puoi scartare una Carta
Evento 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



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 Meteorologico e risolverla nel Turno successivo invece di pescare un'altra carta Evento. Se lo fai, guadagni 1 .





Musicista



Arraffasoldi:

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

Musicista:

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





10



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.



Nobile Ribelle

2



10

4


4

6

 *Amico Fedele:*

Usa il Cane da Guerra.

 *Comandante in Seconda:*

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

2



2



Cane da Guerra



Stanare:

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

