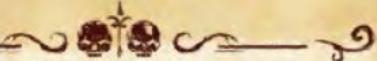
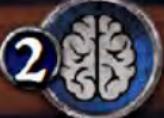


Artigliere

TILIBUSTIERE • TIRATORE



Resistenza:

Non perdi ⚡ quando sei ferito.

Artiglieria:

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

Trabuco, Granata, Ascia

Chirurgo

ERUDITO



2



Primo Soccorso:

Una volta per turno, puoi spendere 3 ⚡ per scartare una 🔥, o farla scartare ad un Personaggio adiacente. Quando rimuovi 🔥 di una altro Pirata tu guadagni 1 💧 e lui, se possibile perde 1 💧.



Medicina:

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



Spada e Pistola

Sciameano Vudù

• TURFANTE • MISTICO



Vudù:

All'inizio di ogni Avventura,
puoi scegliere 4 carte Vudù
(livello 1) da usare come
indicato sulle carte stesse.

chiaroveggenza:

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



Cerbottana e Lama Retrattile

Lupo di Mare

• DUELLANTE • TIRADORE •



1 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.

Spada e Ascia



Sicaria

• DUELLANTE



SKULL
FARS
20



Ambidestra:

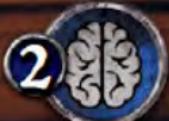
Non subisci penalizzazioni quando usi la mano non dominante in .



Ufficiale di coperta:

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

Due Spade



Vedetta

◆ TIRATORE



2

4

6

2

2

3

3

3

2

4

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.

Moschetto, 3 Pistole, Pugnale

Strega

• FILIBUSTIERA • MISTICA •



Totem magico:

Hai 4 carte Totem e 4 Incantesimi Totem ad esse collegate per lanciare incantesimi. Finché un Totem è equipaggiato, usa gli attributi mostrati sulla carta Totem invece di quelli indicati sulla Scheda 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 .

Bastone



CUCOCO

3

• TURFANTE • FILIEUSTIERE •



1 Veterano:

In caso di parità vinci quando attacchi (almeno 1). Applica il danno provocato dall'arma una sola volta.



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 .

Padella, Coltello e Pappagallo

Mozzo

• TURBANTE •



1

4

6

2

3

3

2

4

2

4



Lungimirante:

Se esegui con successo un'azione "Cercare", puoi pescare una carta Ricerca aggiuntiva. Sceglie una e scarta l'altra.



Carpentiere:

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



Due Ascie e Pollo di pezza

Tiglia del Capitano

• DUELLANTE • FRUDITA



Spada, Pistola, Scimmia



Scherma:

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri relativi a Spade e Pugnali.

Cartógrafo:

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

Liberato



BUBBISTERE

2

5

6

2

3

2

4

3

2

3



Combattente:

I tuoi Attacchi Senza Armi andati a segno infliggono 1 ⚡ in aggiunta a Stordire. Tira 2d6 quando ti difendi da Attacchi Senza Armi.



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.

Arpione

Giustiziere

• TURANTE • DUELLANTE •



Maestro di veleni:

All'inizio di un'Avventura, scegli un'arma tuo possesso. Durante quell'Avventura, verrà considerata Avvelenata (infligge 1 aggiuntiva). Inoltre, puoi spendere 2 per ignorare lo stato 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.

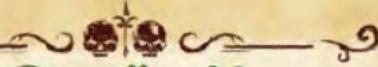
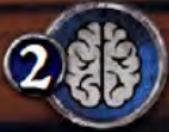
Spada e Pugnale

Gemello

◆ FURFANTIE ◆



0



Inafferrabile:

Se ottieni almeno un , vinci in caso i Tiri Contrapposti di terminino in parità. Inoltre, puoi spendere 1 dopo aver fatto un Tiro per aggiungere +1 al risultato ottenuto.

Fratelli:

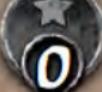
Aggiungi +1 ai tuoi Tiri se hai la Gemella in LdV.

Pugnale e Fionda



Gemella

• FURTOANTE • MISTICA (VUDÙ) •



Borseggiatrice:

Una volta per turno, se sei adiacente ad un Nemico che è adiacente ad un altro Personaggio, puoi spendere 1 ⚡ per ottenere dalla riserva un Segnalino Nemico Sconfitto.



Fratelli:

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



Bambola vudù



Spia Orientale

TURBANTE • ERUDITA



Furtiva:

Per usare questa Abilità non devi essere all'interno della LdV di alcun Nemico. Effettua un Tiro 4. Se , ottieni Nascondo e puoi quindi muoverti liberamente attraverso spazi con Nemici adiacenti.

Attrizzatrice:

Aggiungi 1 dado quando ti trovi al Sartiame, incluso nel Tiro di Velocità.

Falcone, Kusarigama

Burrone

• FURTOFANTE •



3

3



1 Loquace:

Ogni volta che
“Insulti”, scegli uno o
più Nemici adiacenti e
aggiungi 1 dado al tuo
prossimo attacco contro di loro.

Arte dello Scongiuro:

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

Spada, Pistola, Medaglione Maledetto

Native

• TURBANTE • TIRATORE



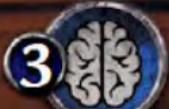
Fucile Lungo e Mazza Tribale

Sparo in corsa:

Ogni volta che "Corri" puoi effettuare un singolo senza spendere .

Tiro al bersaglio:

Puoi spendere 1 addizionale per aggiungere +1 ai tuoi Tiri di .



Alchimista

FRUITTA • MISTICA



Alchimia:

Hai a disposizione 4 Carte Alchimia. Queste carte utilizzano la stessa meccanica di Ricarica degli Incantesimi.

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 ☰.

Fucile Alchemico e Pugnale

Musico

TURFANTE ◆ ERUDITO

15



Arraffasoldi:

Ogni volta che "Depredi" puoi spendere 1 ⚡ per raddoppiare la quantità di ☰ ottenute dal Segnalino Nemico Sconfitto.



Musico:

Una volta per giorno di Viaggio e come unica azione del turno, puoi fare un tiro di ★ 5: ✓ la tua performance esalta tutti: aumenta il Morale di 1 e guadagna 1 ⚡ per ogni ✓.

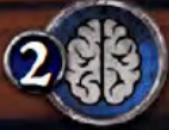
✗ hai turbato l'equipaggio con una prestazione mediocre: riduci il Morale di 1 e perdi 1 ⚡.



Due Pistole Coltello e Liuto

Spadaccino

DUELLANTE



Scherma:

Aggiungi +1 ai tuoi Tiri di relativi a Spade e Pugnali.

Schermagliatore:

Ignori la penalità di -1 al Tiro, quando effettui Attacchi Consecutivi.

Spada e Trauma

Guardia del Corpo

• FILIBUSTIERE



1 Colpo Rapido:

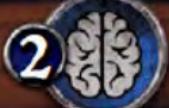
Una volta per turno se sei equipaggiato con un'arma a due mani, puoi effettuare un attacco contro tutti i Nemici adiacenti.

Ufficiale di Coperta:

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

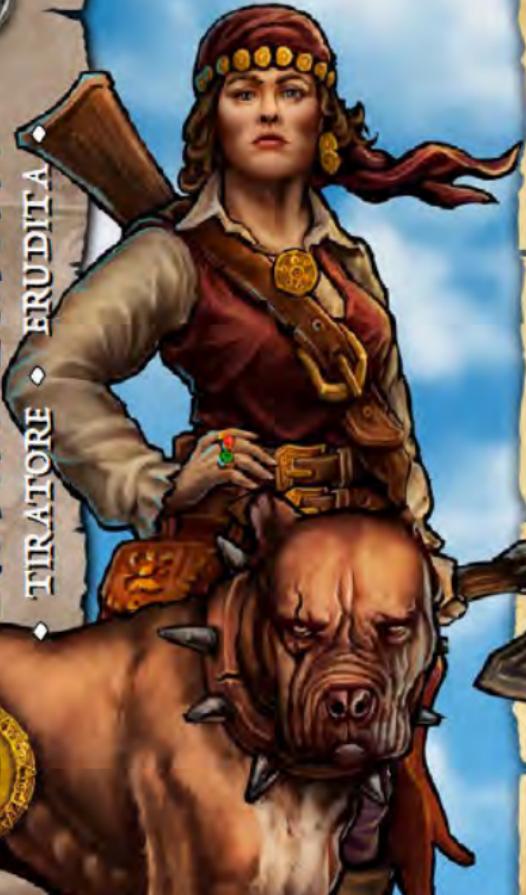


Ascia da Battaglia



Nobile Ribelle

TIRATORE • FRUDITA



Esploratrice:

Ogni volta che Esplori, puoi pescare un Segnalino Tessera aggiuntivo. Sceglie uno e rimetti l'altro nella pila corrispondente rimescolandola. Inoltre, ogni volta che rivelai una Tessera, guadagni 1 .

Nostromo:

Inizi sempre la Fase Viaggio con 1 extra e il tuo stipendio aumenta di 10 . Durante la Fase Porto puoi effettuare azioni esclusive del Capitano con il suo permesso. Quando lo fai guadagni 1 . Se diventi Capitano l'abilità non ha effetto.

Moschetto, Ascia e Cane da guerra

