


# Artigliere

• FILIBUSTIERE • 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



**Primo Soccorso:**

Una volta per turno, puoi spendere 3 ⚡ per scartare una 6, o farla scartare ad un Personaggio adiacente. Quando rimuovi 6 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



# Sciamano Vudù

◆ TURFANTE ◆ MISTICO ◆

2

SKULL  
15  
FALSA



## *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 ◆




SKULL  
20  
PAINS

3



## **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.

E

Spada e Ascia






# Sicaria



◆ DUELLANTE ◆



### *Ambidestra:*

Non subisci penalizzazioni quando usi la mano non dominante in .

### *Ufficiale di coperta:*

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



# Vedetta


◆ TIRATORE ◆

2

15



## 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.

 Moschetto, 3 Pistole, Pugnale





Strega



MISTICA • FILIBUSTIERA •



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

**B** Bastone





# CUOCO




◆ FURFANTE ◆ FILIBUSTIERE ◆



### **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

◆ FURCANTE ◆



### *Lungimirante:*

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

### *Carpentiere:*

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

 Due Aste e Pollo di pezza






# Figlia del Capitano

◆ DUELLANTE ◆ ERUDITA ◆



## *Scherma:*

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

## *Cartógrafa:*

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



2


Liberto

FILIBUSTIERE




20



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

 **Arpione**








# Giustiziere

◆ FURCANTE ◆ 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.








# Gemello

◆ FURCANTE ◆



### **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.




# Gemella

◆ FURCANTE ◆ 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.





# Spia Orientale

• FURCANTE • ERUDITA •



**Furtiva:**

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



**Attrezzatrice:**

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



Falcone, Kusarigama



3

Burlone

FURCANTE

20

4

7

3

3

2


2

3

3

4

**Loquace:**

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

**Arte dello Scongiero:**

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

Spada, Pistola, Medaglione Maledetto



1



Nativo

• FURFANTE • TIRATORE •



10  
SKULL  
PALMS



 *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 .

Fucile Lungo e Mazza Tribale



# Alchimista

ERUDITA • MISTICA


15  
SKULL  
PALS  
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 Meteorologico e risolverla nel Turno successivo invece di pescare un'altra carta Evento. Se lo fai, guadagni 1 .

 Fucile Alchemico e Pugnale








Musico






FURFANTE ♦ ERUDITO



 **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

FILBUSTIERE



15  
SKULL  
FALAS



## 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

2




20



## *Esploratrice:*

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

## *Nostramo:*

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

