

Amuleto di Yemayá

E



Il personaggio
dispone di 1 PA
extra per turno.

Pistola di Davy Jones



Non ha bisogno
di essere ricaricata.

Perdi 1 Prestigio
quando la usi per
attaccare.



Cappello di Drake

E



Aggiunge +1
alla statistica Ferite.



Spade Siamesi



Bussola di Colombo



+1 alle tue Prove di Esplorazione

La prima volta che peschi una tessera puoi rimetterla giù e pescarne un'altra.

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

~~3~~

25



Pistola



2

3

30



Moschetto



30



Moschetto



30



Moschetto





Bastone



+1 alle tue Prove di CCC.



 *Arpione con Catena* 

     = 

Spendi 2PA per recuperarlo se sei a 4 caselle o meno di distanza.



Cerbottana



25



Spada



2



25



Сраба



25



Сраба



25



Spada



25



Spada



2



25



Сраба



25



Сраба



25



Spada



2





Lama retrattile

E



2



Rum

Usalo per recuperare tutti i tuoi
Punti Destino.

Scarta la carta dopo
averla usata.



Rum

*Usalo per recuperare tutti i tuoi
Punti Destino.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*



Rum

*Usalo per recuperare tutti i tuoi
Punti Destino.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*



Rum

Usalo per recuperare tutti i tuoi
Punti Destino.

Scarta la carta dopo
averla usata.



Rum

*Usalo per recuperare tutti i tuoi
Punti Destino.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*

2



Intruglio

*Usalo per rimuovere fino
a 2 Ferite.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*

2



Intruglio

*Usalo per rimuovere fino
a 2 Ferite.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*

2



Intruglio

*Usalo per rimuovere fino
a 2 Ferite.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*

2



Intruglio

*Usalo per rimuovere fino
a 2 Ferite.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*

2



Intruglio

*Usalo per rimuovere fino
a 2 Ferite.*

*Scarta la carta dopo
averla usata.*

15



Daga



Nessuna penalità se impugnata
con la mano secondaria.

15



Daga



Nessuna penalità se impugnata
con la mano secondaria.

15



Daga



Nessuna penalità se impugnata
con la mano secondaria.

15



Daga



Nessuna penalità se impugnata
con la mano secondaria.



Granata



Colpisce la casella obiettivo e le adiacenti. Non lascia token di nemico caduto. Scartarla dopo l'uso.



Schioppo



Può sparare a nemici
adiacenti con 1D6 in CD.

20



Ascia



20



Ascia



20



Ascia



20



Ascia



20



Ascia



20



Ascia



=



Spada di Chusor



Aggiungi +1
alle prove
contro nemici
soprannaturali.





Pappagallo

E

*Puoi Insultare
senza spendere PA.*



Scimmia

E

*Riduce di 1 i lanci di combattimento di un nemico adiacente.
Puoi Ispezionare senza spendere PA.*

30



Cobra

E

Una volta per turno, causa
1 Ferita ad un nemico
adiacente a tua scelta che
non superi una prova
di Destrezza 5.

20



Gamba Truccata **E**

Puoi conservare fino a 2 carte aggiuntive di Rum o Intruglio in qualsiasi combinazione possibile.

25



Rampino

Usalo per Saltare
senza effettuare la Prova.

Conservare la carta dopo l'Uso.

2



Bomba Fumogena

Usala per far perdere il turno a tutti i nemici in una tessera piccola o in una stanza.

Scartalo dopo l'uso.

20



Cinturone

E

*Puoi tenere 3 carte
equipaggiamento aggiuntive.*

30



Rete

Usala per Stordire un nemico
adiacente fino a che non
supera una prova di Forza 5.
Colloca un token Arma da
Lancio sotto al nemico.

20



Pala



*Il nemico viene Stordito.
+1 nei tiri Esplorazione.*



Mannaia





Padella



Il nemico viene Stordito.

20



Pistola Nascosta

E



Si ricarica con 2PA



Pollo di stoffa

*Non hai bisogno di fare una
Prova di Destrezza per Saltare.*

35



Triplo Pugnale



Nessuna penalità se impugnata
con la mano secondaria.

30



Uncino truccato



40



Frusta



Il nemico viene Stordito.

Puoi Saltare, senza dover fare una Prova di Destrezza.

50



3



Cannone a mano



50



Pistola a Doppia Canna



Puoi effettuare due attacchi prima di ricaricarla. Metti 1 Ferita sulla carta per indicare il primo attacco.