



Onda Gigante

Un'onda gigantesca sposta la tua nave di 5 caselle nella direzione indicata dalla bussola. Tira 1D6 e se ottieni 1 o 2 ricevi un Impatto sulle Vele.



Abomini Marini

*Vieni abbordato da
abomini che lotteranno
fino ad eliminare i tuoi GP.*

*Capacità di Combattimento:
2 (4-6)*



Nebbia

Colloca qualsiasi Evento con nemici a 2 caselle, fino a che non termini la giornata e riduci di 2 il Morale .



Mercantile

*Un mercantile cerca di fuggire
disperatamente mentre i
tuoi uomini pensano a come
spenderanno il bottino.*



Balena

*Avvistate una balena; la
ciurma si sente euforica,
freme per iniziarne la
cattura.*



Patrono Dei Pirati

*E' un giorno di festa e i tuoi
Pirati vogliono festeggiarlo.
Consuma 1 Rum
o diminuisci di 3 il Morale.*



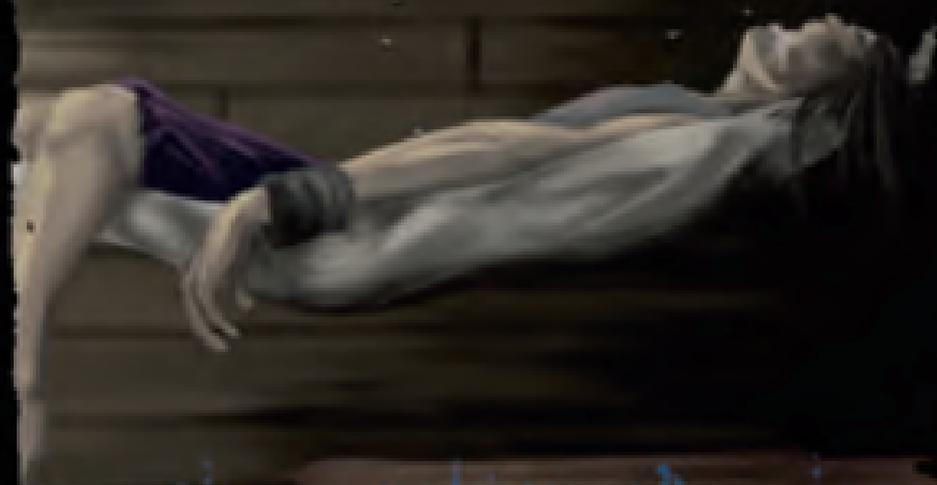
Sirene

Perdì una giornata di viaggio, però l'esperienza di ascoltare il canto di queste creature aumenta il Morale della ciurma di 3.



Malattia Leggera

Se hai un medico a bordo
perdi solo 1 di Provviste,
altrimenti si abbassa anche
di 3 il Morale.



Malattia Grave

*Se hai un medico a bordo
si abbassa di 3 il Morale,
altrimenti perdi 1 GP.*



Rissa Mortale

*In una rissa tra marinai
hai perso 1 GP.
Sottrailo alla tua ciurma.*



Banco di Pesci

*Per Nettuno!
Siamo fortunati.
Aggiungi 1 di Provviste.*

A person is shown in a dark, confined space, possibly a hidden compartment or a small room. The person is wearing dark clothing and is looking towards the camera. To the left of the person is a wooden crate with a diagonal brace. A coiled rope or bundle of fabric is on the floor next to the crate. The walls are made of wooden planks. The scene is dimly lit, with shadows cast on the walls.

Clandestini

*Considerali come 1 GP o
o dalli in pasto agli squali
per guadagnare 3 di Morale.*



Nave Fantasma

*Il cielo si oscura e appare
all'orizzonte una forma
fantasmagorica.*



Guardacoste

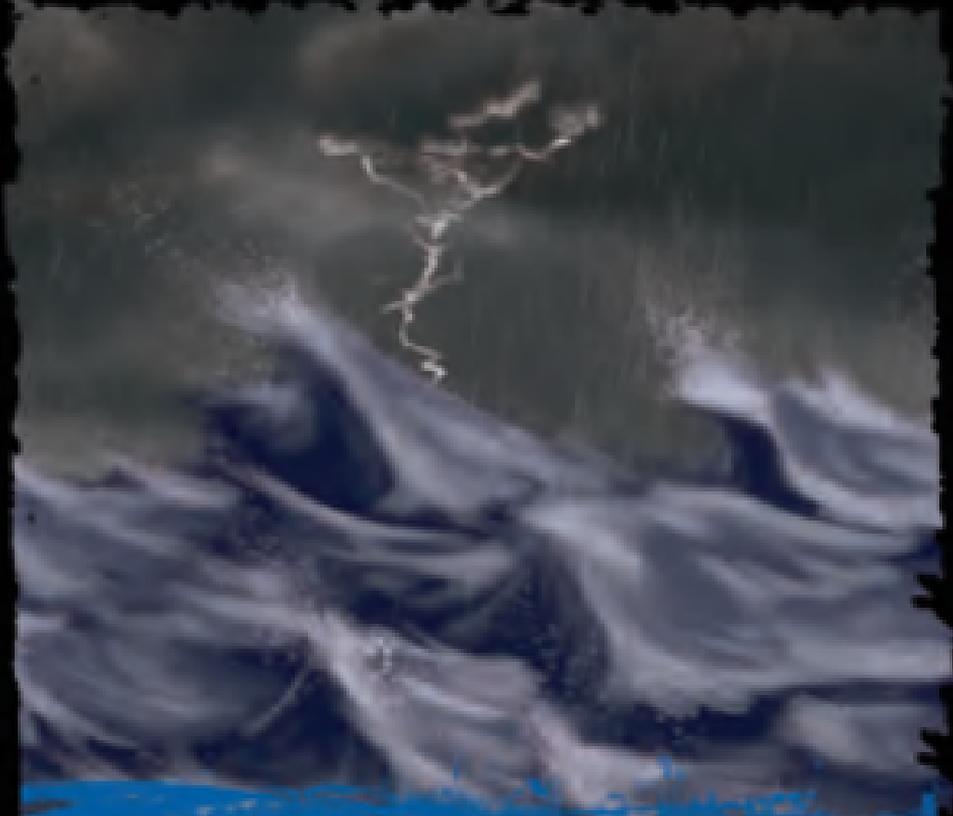
*Un Guardacoste si dirige
verso di voi.
Preparare i cannoni!*

A large, deep blue whirlpool in the ocean, with a small boat nearby. The water is dark blue, and the sky is a lighter blue. The image has a torn paper edge.

Vortice

*Senza possibilità di reazione,
venite attratti fino al cuore
di un Vortice.*

Lottate per la vostra vita!



Tempesta

*Perdi una giornata di viaggio
e 3 di Morale.*

*Muovi la tua nave di 1D6
caselle nella direzione che indica
la bussola.*

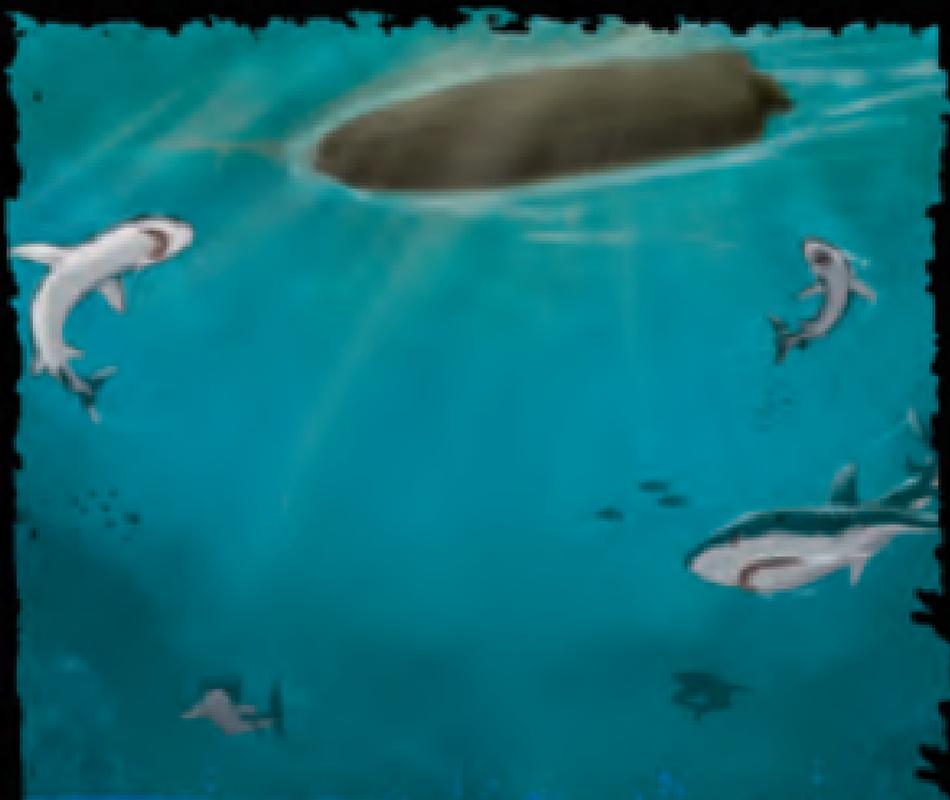


Tromba Marina

1-2 Perdi 1 di vele.

3-4 Perdi 1 GP.

5-6 Muovi di 3 caselle nella direzione che indica la bussola.



Acqua infestata dagli Squali

*Cattivo presagio .
Abbassa di 3 il Morale.*



Mostro Marino

*Un Abominio uscito
dall'inferno stesso minaccia
la tua nave.*

Tutti ai loro posti!



Calura Infernale

Perdi 2 Provviste.



Terrore Notturmo

*Se entra in gioco questo evento durante la notte, una visione terrorizza la tua ciurma.
Abbassa di 5 il Morale.*



Galeone

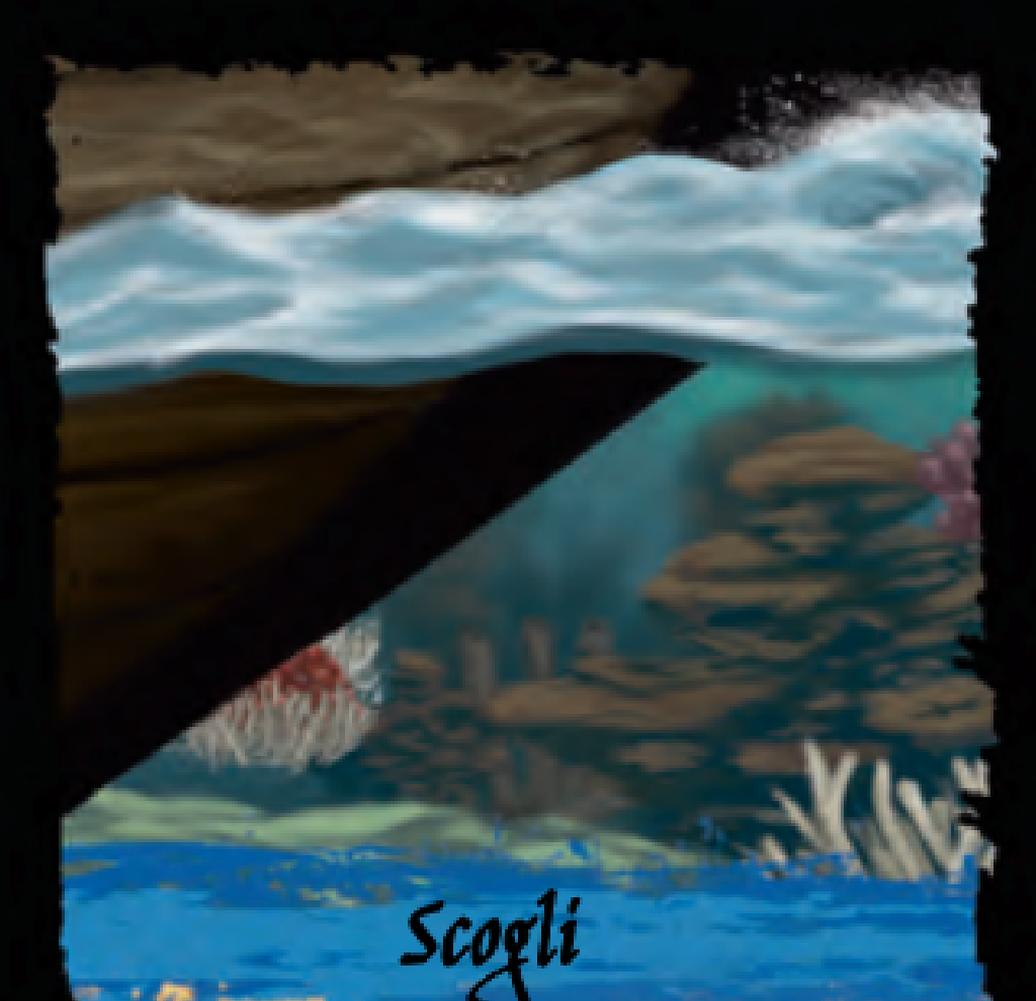
*Un Galeone spagnolo incrocia
il vostro cammino.*

*La paura si impossessa
dei vostri cuori...*

An illustration of a ship's deck. In the foreground, there is a red railing with a black band. To the left, a white bag or bundle is visible. The background shows a wooden structure, possibly part of the ship's hull or a cabin. The scene is set against a dark background.

Ratti a Bordo

*Perdi 1 di Provviste
e 2 di Morale.*

An illustration showing the dark brown hull of a ship on the left, partially submerged in blue water. To the right, a sea creature with a red and white striped head and a long, white, segmented tail is visible. The background features a blue sky with white clouds and a greenish-brown landscape. The entire scene is framed by a dark, irregular border.

Scogli

*Per ogni dado con un risultato
diverso da 5 o 6 nel tuo
seguinte movimento,
perdi 1 di stiva.*



Resti di un Naufragio

*Tra i resti di un naufragio
puoi sempre trovare
qualcosa di valore.
Prendi 2 Merci a caso.*



Naufraghi

In una zattera in mezzo al mare trovi alcuni naufraghi. Aggiungi 1 GP alla tua ciurma o 1 di schiavi alla tua stiva.



Vento a favore

Nella tua seguente prova di velocità, muovi di 2 caselle per ogni successo e ignora eventi di viaggio.



Isola Deserta

*Avvisti un'isola che sembra
deserta.*

*Una buona occasione per
trovare provviste.*



Isola Deserta

*Avvisti un'isola che sembra
deserta.*

*Una buona occasione per
trovare provviste.*