



*Cartografo*

*Eventi Epici*

☠ 2d10 - Ti metti in disparte. Non sei un bersaglio in questo round.

☠ 2d10 - Colpo di ingegno. 3 lacchè sono fuori combattimento.

☠ 2d10 - Ciuma sottovalutata. Per 1 SdA gli attacchi nemici si risolvono sulla tabella *Patadas*.

☠ 3d10 - Un compagno effettua un secondo attacco.

☠ 3d10 - Confondi i nemici che perdono un totale di 5PS.

☠ 3d10 - Lanci una penna infliggendo a un bersaglio 4 ferite non evitabili.

Ricorda: puoi sacrificare un qualsiasi Evento Epico di Liv. 3 per far diminuire lo *Stress del Capitano* di un livello, ma puoi farlo una sola volta per Scena Coop.

*Abilità speciali*

☠ S - Orientamento perfetto per sei ore.

☠ A - Ottieni 2 successi extra a una prova di Navigazione.

☠ S - Falsificazione e riconoscimento del falso.

☠ A - Problema in mare evitato (+2dBonus 1 volta per prova).

☠ S - Comprensione carte nautiche antiche (o magiche).

☠ L - Percorso migliore (Il viaggio durerà meno).

*Tratto speciale*

*Tratto speciale*

*Diario*