

EE del GM

UTIL.	LIVELLO	DOB.	DESCRIZIONE
☞	Liv. 1 - GM - A	5	Il bersaglio subisce 1 ferita.
☞	Liv. 1 - GM - A	5	Puoi tirare di nuovo il <i>dFerita</i> . Tieni il risultato migliore.
☞	Liv. 1 - GM - A	5	Il tuo colpo va a segno su due bersagli. (Tira <i>1dFerita</i> e applica le ferite a entrambi.)
☞	Liv. 1 - GM - A	5	L'attacco viene gonfiato di 2PB senza costi aggiuntivi.
☞	Liv. 1 - GM - D	5	Dimezza le ferite di un attacco. Arrotonda per difetto.
☞	Liv. 1 - GM - D	5	L'attacco non può essere gonfiato. (I PB usati per gonfiare sono persi).
☞	Liv. 1 - GM - D	5	L'avversario che ti sta attaccando tira di nuovo il <i>dFerita</i> .

UTIL.	LIVELLO	DOB.	DESCRIZIONE
☞	Liv. 2 - GM - A	7	Ricarica istantaneamente un'arma da fuoco.
☞	Liv. 2 - GM - A	7	Attacco micidiale! Neutralizzare una singola ferita costa 2PS.
☞	Liv. 2 - GM - A	7	Il bersaglio viene disarmato.
☞	Liv. 2 - GM - A	7	Per determinare le ferite tira 2 volte il <i>dFerita</i> e somma i risultati.
☞	Liv. 2 - GM - A	7	Il bersaglio subisce 2 ferite!
☞	Liv. 2 - GM - D	7	Un attacco ferisce solamente ottenendo 8 o più sul <i>dFerita</i> .
☞	Liv. 2 - GM - D	7	L'arma da fuoco si inceppa. (+1 ferita e fuori uso per tutto il combattimento).
☞	Liv. 2 - GM - D	7	Ferito un alleato del bersaglio. (In alternativa il bersaglio stesso).

UTIL.	LIVELLO	DOB.	DESCRIZIONE
☞	Liv. 3 - GM - A	10	Un gruppo di lacchè mi aiuta per 1 rn. (Livello e quantità ragionevole).
☞	Liv. 3 - GM - A	10	Tira <i>2dFerita</i> e ripartisci le ferite tra i PG.
☞	Liv. 3 - GM - A	10	Infliggi a un bersaglio 3 ferite non evitabili.
☞	Liv. 2 - GM - A	10	Oltre all'attacco normale, spara un colpo di pistola. (No PB extra. Non gonfiabile).
☞	Liv. 3 - GM - A	10	Molotov - 2 ferite per PG. Conta come danni da fuoco.
☞	Liv. 3 - GM - D	10	Ferito un alleato del bersaglio. (Se non ci fossero alleati, non utilizzabile).
☞	Liv. 3 - GM - D	10	Per ogni ferita inflitta dal PG attaccante, lui stesso ne subisce una.
☞	Liv. 3 - GM - D	10	Ogni PS utilizzato per difendere genera 1PB. (Vale per una sola difesa).
☞	Liv. 3 - GM - D	10	Recupera 3 ferite.
☞	Liv. 3 - GM - D	10	Fallimento istantaneo di un EE. (La ciurma guadagna ugualmente il doblone).

EE Nave del GM

UTIL.	LIVELLO	DOB.	DESCRIZIONE
☞	Liv. 1 - GM - N	5+5	Tutti i PG sono disarmati.
☞	Liv. 1 - GM - N	5+5	L'attacco colpisce l'albero della nave senza causare danni. Il <i>Cattivo</i> ne esce indenne.
☞	Liv. 1 - GM - N	5+5	Al prossimo tiro del <i>dStress</i> , un risultato tra 1 e 5 lo farà aumentare.

UTIL.	LIVELLO	DOB.	DESCRIZIONE
☞	Liv. 2 - GM - N	5+7	Un cannone spara e colpisce un PG scelto a caso.
☞	Liv. 2 - GM - N	5+7	Un PG prende fuoco. 1 ferita per ogni suo turno. Spegnerlo costa 2PB.
☞	Liv. 2 - GM - N	5+7	La <i>Santabarbara</i> della nave della ciurma si svuota di 4 risorse. Il GM sceglie quali.

UTIL.	LIVELLO	DOB.	DESCRIZIONE
☞	Liv. 3 - GM - N	5+10	Un PG cade in mare.
☞	Liv. 3 - GM - N	5+10	Tira <i>2dFerita Cannoni</i> e ripartisci equamente le ferite tra i PG.
☞	Liv. 3 - GM - N	5+10	Il <i>Cattivo</i> recupera 4 ferite.