

Eventi Epici

☠ 2d10 - Paura. Difficoltà *Tempra*. I nemici che falliscono saltano il turno e perdono 1PB.

☠ 2d10 - Nuvola di fumo. Il *dFerita* arreca al massimo 1 ferita.

☠ 2d10 - Cappuccio. Scompari per 1 SdA (agisci senza spendere PB e non sei attaccabile).

☠ 3d10 - Graffio. Sul corpo del bersaglio appare un graffio (4 ferite inevitabili).

☠ 3d10 - Maledizione. Il bersaglio perde l'EE (il GM 1 Livello Epico).

☠ 3d10 - Benedizione. Tutti i membri della ciurma possono utilizzare un EE di liv 2.

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.

Incantesimi

Accesso: _____

☠ S - _____

☠ A - _____

☠ S - _____

☠ A - _____

☠ S - _____

☠ L - _____

Diario

Aspetto:

Delle erbe, pozioni e veleni

☠ A - Crea unguento

☠ A - Analisi

☠ A - Crea pozione

☠ A - Crea veleno

☠ A - Sviluppa erba

☠ L - Sviluppa seme