



Pagare i Debiti

- Se hai lo stato di **Debitore**, alcuni mercenari vengono a riscuotere. Puoi pagare la somma che devi loro più 7  per uscire dallo stato di **Debitore**, o subisci un pestaggio che ti lascia in fin di vita: finisci  e perdi tutto il tuo Bottino Personale.
-
- Se non sei **Debitore** e c'è un altro Pirata che ha meno  di te da spendere che ha tale stato, i mercenari ti interrogano. Ottieni  in un Test di  5 altrimenti subisci 1  e consegna questa carta ad un Pirata con lo stato di **Debitore** a tua scelta che abbia meno  di te da spendere. Quel Pirata deve risolvere questa carta all'inizio del suo turno.



Postumi della Sbornia

Con grande sorpresa, incontri alcuni vecchi amici e decidi di festeggiare la reunion ricordando la mitica festa a Portobelo . I giri di Rum si susseguono finchè perdi i sensi e quando ti risveglii fatichi a ricordare qualcosa. Perdi 5  per rimetterti in sesto. Sottrai 7  dal tuo Bottino Personale per il conto da pagare e prendi un **Oggetto** a caso che ti ritrovi in mano senza saperne il motivo.



Aneddoto

Un gruppetto di persone si è radunato attorno ad un uomo che sta raccontando di quando partecipò al saccheggio di Panama perpetrato da Henry Morgan nel '71. Alcuni però se ne vanno ridacchiando e sbuffando, dicendo che è sempre la solita storia che racconta da una vita. Puoi:



Continuare ad ascoltare cercando di imparare qualcosa: spendi 3  e fai un Tiro di  4 per memorizzare la parte più interessante:

-  Fino al termine della Fase Porto puoi ridurre il costo di una singola Abilità a tua scelta di 15  e 10 .



Informatore

Un uomo ti chiede 2  in cambio di informazioni. Se accetti: paga 2  e tira un dado:

 **1-2** C'è un commerciante che ha bisogno di un favore. La prossima volta che vai al **Mercato**, puoi pescare una carta **Diceria**.

 **3-4** Un vecchio amico dell'uomo è di guardia alla porta sul retro della **Villa**. Fino alla fine della Fase Porto puoi entrare gratis nella **Villa** di Madame Claude.

 **5-6** Alcuni contrabbandieri stanno usando un edificio del porto come magazzino. La prossima volta che vai al **Molo**, fai un Tiro di  4:  In un deposito clandestino trovi 1 **Intruglio** e 2d6 .



Una Canzone

L'atmosfera nella Taverna è pesante, Isola Tortuga non è più un luogo sicuro per la **Fratellanza** della Costa: lo si capisce chiaramente dallo sguardo torvo degli avventori. Per risollevarlo il morale, un uomo inizia ad intonare una canzone marinaresca. Se vuoi, puoi:

- **Spendere 1**  **e goderti la canzone fino alla fine:** recuperi 1 .
- **Cantare in coppia con lui:** spendi 1  e fai un Tiro di  5:
 - ✓ La gente inizia ad animarsi e finisce per cantare assieme a voi: guadagni 2  e 1 .
 - ✗ La gente vi guarda con disprezzo e la vivace canzone si riduce ad essere un debole mormorio: perdi 2 .



Incidente di Taverna

La **Taverna** è piena. Accidentalmente rovesci il tuo boccale addosso ad uno degli avventori.

Puoi:

➤ **Cercare di calmarlo:** fai un Tiro di ★ 5.

✗ Il tuo blaterare viene interrotto da un pugnazzo: subisci 1 6 e perdi 2 4.

➤ **Offrire un giro di Rum a lui e ai suoi amici:** spendi 3 3 e perdi 1 4.

➤ **Ritieni ci sia solo un modo per risolvere il problema.** Fai un Tiro di 4:

✓ Mandi al tappeto un Pirata dopo l'altro con una superba esibizione di forza brutta: guadagni 4 4.

✗ La tua audacia ti costa cara: subisci 1 6, perdi 2 4 e 3 8 per rimetterti in sesto dopo la rissa.



Gioco del coltello

Maggie ti si avvicina e con un sorrisetto malizioso ti sfida al gioco del coltello. Inghiotti a fatica la saliva, visto che nei Caraibi tutti conoscono l'abilità di *Maggie* a quel gioco. Rinunciare alla sfida ti ricoprirebbe di vergogna. Decidi di:

➤ **Rifiutare:** *Maggie* ti sfotte pubblicamente prima di andarsene al bancone a vantarsi con Charles. Perdi 3 .

➤ **Accettare:** fai un Tiro di  4 , oppure, se hai l'antipatia di *Maggie*, fai un Tiro di  5 .

 Guadagni 7  e 3  o 10  e 5  se hai l'antipatia di *Maggie*.

 Finisci per piantarti il coltello nella mano: subisci 1  e perdi 2 .



Incendio

(∞) Un incendio alla cucina della **Taverna** provoca la sua chiusura temporanea. Colloca il **Segnalino Vicolo Cieco** a 5 ⌚ dal Personaggio che ha attivato questo evento.

Un Pirata non potrà entrare nella **Taverna** finchè il suo Segnalino non ha superato il **Segnalino Vicolo Cieco** sull'indicatore ⌚.

Se c'è un Personaggio nella **Taverna**, dovrà essere spostato nella **Piazza del Mercato**.



Fegato di Acciaio

Gerrit Jensen ti ha visto parecchie volte esagerare con il Rum quindi decide di sfidarti a chi ne beve di più:

➤ **Rinunci** a partecipare alla sfida: perdi 3 .

➤ **Accetti** la sfida: spendi 1  e fai un Tiro di  4:

✔️ **Gerrit** borbotta qualcosa prima di stramazzone al suolo. Hai vinto la sfida, ma ti sei beccato un terribile mal di testa: guadagni 4  e perdi 1  per riprenderti dalla sbornia.

✔️ Per il momento ci state dando dentro in egual maniera: puoi ritirarti e perdere 1  o spendere 1  per fare un altro Tiro di  4.

❌ Non puoi bere nemmeno una sola goccia in più: perdi 1  e 2 .



Gara di Tiro

E' stata organizzata una Gara di Tiro. Se decidi di partecipare dovrai pagare 3  e fare un Tiro di  4:

 Fai fuoco con una precisione pazzesca e tra l'attonito pubblico intravedi Grace che annuisce con un sorrisetto: ricevi 10 , 3  e l'appoggio di *Grace Jennings*.

 Qualcuno ti ha battuto con un tiro straordinario. Nonostante questo, il pubblico ti applaude: guadagni 2 .

 Non sai bene come, ma finisci per aprire un altro foro nel posteriore di Charles: Rifugiati alla **Piazza del Mercato** e perdi 3 . Fino alla prossima Fase Porto non puoi accedere alla **Taverna**.



Un Nuovo Liquore

Charles Dellon ti racconta che sta mettendo a punto la distillazione di nuovi liquori e che sarebbe felice se tu degustassi una delle sue creazioni. Puoi:

➤ **Rifiutare.** Il tuo rifiuto viene considerato come un affronto: perdi 3 .

➤ **Accettare.** Fai un Tiro di  4 per evitare che l'alcol ti dia alla testa:

✓ L'esotico liquore ti mette una tale euforia che contagia gli altri avventori: recuperi tutti i tuoi .

✗ Senti la tua testa girare e girare finchè ti schianti contro il bancone: perdi 3  mentre Charles cerca di farti riprendere i sensi.



L'Insegna

Charles Dellon ha tra le mani l'insegna in pezzi del suo locale. Durante l'ultima rissa la sua resistenza è stata messa a dura prova. Se vuoi aiutare Charles, puoi:

➤ **Commissionare una nuova insegna:** spendi 6  e guadagni 2 .

➤ **Costruire una nuova insegna, se hai l'Abilità **Carpentiere**:** spendi 1  e fai un Tiro di  3:

✓ "Meravigliosa! E'addirittura meglio della precedente": guadagni 6  e 1 .

✓ Il risultato è buono ma non eccezionale: guadagni 4 .

✗ "Che razza di incapace ha realizzato questa cosa orribile? Al massimo posso pagarti questo, nulla di più": guadagni 2  e perdi 1 .



Avventore Molesto

Charles Dellon ti chiede aiuto per togliersi dai piedi un avventore che da sempre infastidisce la clientela. Ti fai i fatti tuoi e perdi 2  o lo aiuti e fai un Tiro di  4:

-  Minacci il rompiscatole finchè se ne va e Charles ti ringrazia: guadagni 2 .
-  Sbatti fuori a calci il fastidioso individuo e Charles ti offre un bicchiere di acquavite: recuperi 1 .
-  Spintoni l'uomo finchè finisce in un angolo brontolando: Charles ti ricompensa con un 1d6 di .
-  L'individuo ti affronta dandoti un cazzotto che ti fa perdere i sensi: perdi 1  e 2 .



Un banchetto

Dalla cucina arriva un bel profumino, pare che abbiano preparato il tuo piatto preferito. Se lo desideri puoi spendere 4  per deliziarti con dell'eccellente cibo e vino che ti risolleivano l'animo: recuperi tutti i tuoi  e scarti 1 .



Rissa!

In uno dei tavoli gli animi si surriscaldano e si scatena il pandemonio. Decidi di:

- **Fuggire:** effettua un Tiro di  4 o vai direttamente alla **Piazza del Mercato** se hai l'abilità **Risolto**:
- ✓ Muoviti fino alla **Piazza**.
 - ✗ Gerrit ti lancia una sedia, infuriato per per la tua codardia: muoviti fino alla Piazza, subisci 1  e ottieni l'**Antipatia** di *Gerrit Jensen*.
- **Rimanere:** spendi 1  ed effettua un Tiro di  4. Se hai l'abilità **Combattente**, ti basterà ottenere solo un successo:
- ✓ Sferri pugni a destra e a manca : guadagni 4  e l'appoggio di *Gerrit Jensen*.
 - ✗ E' stata decisamente una brutta idea: finisci  .



Stalker

Avvicinandoti alla **Taverna** noti un uomo sbronzo che sta infastidendo una giovane donna che lo guarda con disprezzo. Se vuoi aiutarla, fai un Tiro di  3:

-  L'ubriaco finisce a terra e la donzella ti ringrazia affettuosamente: guadagni 2 .
-  L'uomo barcolla e la giovane ne approfitta per respingerlo e fuggire via: guadagni 1 .
-  L'uomo schiva il tuo pugno e ti spacca la sua bottiglia in testa: subisci 1 . Fortunatamente la donna approfitta della sua distrazione per sfilargli la spada e minacciarlo di eliminare la sua virilità se non la lascia in pace immediatamente.



Scommesse

Notando la tua passione per le scommesse, *Gerrit Jensen* ti invita ad una partita dove le somme sono molto alte. Decidi di:

- Scommettere da 5 a 10  e Tirare  5:
 - ✓ Guadagni il doppio della puntata e 2 .
 - ✓ Recuperi quanto scommesso e 1 .
 - ✗ Perdi quanto puntato più 10 . Se non puoi pagare, acquisisci lo stato di **Debitore**.

- Scommettere da 5 a 10  e Tirare  4:
con l'abilità **Truffatore** puoi barare.
 - ✓ La notte è fruttuosa: guadagni il doppio di quanto puntato.
 - ✗ I tuoi trucchi vengono smascherati: perdi 3 , subisci un pestaggio finendo  e perdi tutto il tuo **Bottino Personale**.



Equipaggio Scontento

Due pirati che discutono animatamente davanti all'entrata suscitano il tuo interesse. Ori-
gliando scopri che l'argomento della
discussione è il loro Capitano. Se vuoi
intervenire, fai un Tiro di ★ 5:

✓ Convinci entrambi ad abbandonare il loro
problematico Capitano e ad unirsi alla
tua ciurma: il Capitano ottiene 1  e
tu inizi la prossima Fase Viaggio
con 2  extra.

✗ La discussione si accende un po' troppo
e volano alcuni pugni. Finisci per essere
messo in mezzo: subisci 1 .



Prepotenti

Un paio di uomini ben messi ti si avvicinano e chiedono "gentilmente" di offrirgli del rum. Il loro modo di fare non lascia spazio ad un rifiuto:

➤ **Ti lasci intimidire:** spendi 4 🍷.

➤ **Pianti il muso:** fai un Tiro di 🍷4. Se hai l'abilità **Combattente**, ti basta un successo:

✔️ Ti liberi dagli energumeni davanti allo sguardo ammirato dei presenti: guadagni 4 📄.

❌ Ti prendono a pugni finché *Charles Dellon* e alcuni amici intervengono e li cacciano dalla **Taverna**. Subisci 1 🍷, perdi 1 ⌚ e 2 📄.



Dare una Lezione

Un Capitano rivale millanta di aver catturato un Mercantile che ti era sfuggito tempo fa. Se vuoi dargli una lezione, puoi:

➤ **Derubarlo:** fai un Tiro di  5, se hai l'abilità **Borseggiatore** ti basta solo 1 .

 Gli alleggerisci il borsello: guadagni 3 d6 di .

 Ti becca: ti pestano. Muoviti fino alla **Piazza**, subisci 1 , perdi 1 , 4  e 10 .

➤ **Sfidarlo a cazzotti:** fai un Tiro di  4, se hai l'abilità **Nerboruto**, ti basterà solo 1 .

 Ti imponi facilmente: guadagni 5 .

 Ti batte e si burla pure di te: subisci 1  e perdi 3 .



Vomitata

Alcuni minuti dopo aver terminato un abbondante pasto, ti si rivolta improvvisamente lo stomaco. Vorresti precipitarti immediatamente alle latrine, però, quando ti alzi, ti coglie un giramento di testa e inizi a vomitare davanti a tutti i commensali. La gente si allontana da te schifata: perdi 2  e impieghi 1  per riprenderti.



Erba

Un uomo magro, con il viso giallastro e butterato, ti si avvicina e con un forte accento straniero ti offre dell'erba da fumare. Se decidi di comprargliene un poca: paga 2  e fai un Tiro di  4:

-  L'erba ti aiuta a trovare l'equilibrio, facendoti recuperare la fiducia in te stesso: recuperi 2 .
-  L'erba è troppo forte per te e ti provoca un'irritazione agli occhi. Il rumore della forte tosse che ti colpisce, si perde nelle risate degli avventori che ti osservano: perdi 2 .



Giorno di caccia

Edmun, il cacciatore, si lamenta per l'indisposizione del suo compagno, puoi:

➤ **Aiutarlo a trovare un altro partner:** spendi 2 . Fai un Tiro di  5:

✓ Trovi un giovane con l'occhio di lince: guadagni 5  e 2 .

✗ I cacciatori validi che conosci sono già impegnati.

➤ **Offrirti di accompagnarlo:** Spendì 4  e fai un Tiro di  4. Se hai l'abilità **Mira**, ti basterà solo 1 ✓:

✓ Presto vi trovate molte prede appese al cinturone: guadagni 10  e 5 .

✗ Non riuscite a prendere nulla e Edmund non evita di rinfacciartelo: perdi 5 .



Fight Club

In un vicino vicolo, un gruppo di pirati sta combattendo a mani nude. Sembra che *Gerrit Jensen* abbia battuto il suo ultimo avversario e ora si vanta di poter sconfiggere chiunque gli si pari davanti.

Se vuoi partecipare, realizza un Tiro di  4  o, se hai l'antipatia di *Gerrit Jensen*, di  5. Se hai l'Abilità Combattente, ti basterà solo 1 .

 Usando tutta la tua forza, inizi a strozzarlo finchè si arrende: guadagni 10  e 5  (7  se hai l'antipatia di *Gerrit Jensen*).

 Una testata ti tramortisce e ti mette fuori combattimento: Finisci  e perdi 4  e 5 .



Compagno Ubriaco

Una volta entrato, riconosci un vecchio compagno di avventure, talmente ubriaco da stare a malapena in piedi. Alcune persone si burlano di lui, lo spintonano e gli fanno lo sgambetto ridacchiando.

Se vuoi aiutarlo puoi:

➤ **Intimidire gli sbruffoni:** fai un Tiro di ★ 6:

✓ Il gruppo si disperde e il tuo compagno ti ringrazia: guadagni 3 📄 e 5 🍷.

✗ Ti colpiscono alle spalle: subisci 1 🍷 e perdi 3 📄.

➤ **Portare fuori il tuo amico** dalla Taverna e accompagnarlo a casa: vai fino alla **Piazza** e guadagni 2 📄 e 1 🍷. Lancia una moneta:

⊕ Perdi 2 ⌚.

☠ Perdi 4 ⌚.



Paga i tuoi Debiti

- Se hai lo stato **Debitore**, alcuni mercenari vengono a riscuotere. Puoi saldare il debito e toglierti lo stato di **Debitore**, o subisci un pestaggio che ti lascia in fin di vita:
Finisci  e inoltre perdi tutto il tuo Bottino Personale.

- Se non hai tale stato ma c'è un Pirata più avanti di te sull'Indicatore di  che lo ha, i mercenari ti interrogano. Fai un Tiro di  5 e se non ottieni  subisci 1 . Consegna poi questa carta ad un Pirata a tua scelta più avanti di te sull'Indicatore di . Quel Pirata dovrà risolvere questa carta all'inizio del suo turno.



Elisir di Oggun

Marie Laveau ha preparato una pozione con uno strano frutto che si dice cresca su un unico albero dei Caraibi dall'aspetto diabolico. Offrendotela ti avverte che solo i più valorosi possono sopportare l'Elisir di Oggun. Se vuoi bere l'Elisir, fai un Tiro di  4.

 Ottieni +1 in  fino al termine della prossima Fase Avventura. Conserva questa carta e rimescolala nel mazzo quando termina il suo effetto.

 Hai un'esperienza ai confini tra la vita e la morte: finisci .



Elisir di Damballa

Marie Laveau ha preparato una pozione con uno strano frutto che si dice cresca su un unico albero dei Caraibi dall'aspetto diabolico. Offrendotela ti avverte che solo i più valorosi possono sopportare l'Elisir di Damballa. Se vuoi bere l'Elisir fai un Tiro di  5.



Ottieni +1 in  fino al termine della prossima Fase Avventura. Conserva questa carta e rimescolala nel mazzo quando termina il suo effetto.



Hai un'esperienza ai confini tra la vita e la morte: finisci .



Elisir di Changó

Marie Laveau ha preparato una pozione con uno strano frutto che si dice cresca su un unico albero dei Caraibi dall'aspetto diabolico. Offrendotela ti avverte che solo i più valorosi possono sopportare l'Elisir di Changó. Se vuoi bere l'Elisir, fai un Tiro di  4.



Ottieni +1 in  fino al termine della prossima Fase Avventura. Conserva questa carta e rimescolala nel mazzo quando termina il suo effetto.



Hai un'esperienza ai confini tra la vita e la morte: finisci .



Elisir di Legba

Marie Laveau ha preparato una pozione con uno strano frutto che si dice cresca su un unico albero dei Caraibi dall'aspetto diabolico. Offrendotela ti avverte che solo i più valorosi possono sopportare l'Elisir di Legba. Se vuoi bere l'Elisir, fai un Tiro di 4.



Ottieni +1 in  fino al termine della prossima Fase Avventura. Conserva questa carta e rimescolala nel mazzo quando termina il suo effetto.



Hai un'esperienza ai confini tra la vita e la morte: finisci .



Sincretismo

Un uomo del lontano Benín discute con *padre Feuillet* perchè vorrebbe decorare la immagine di Sant'Elmo con elementi tipici della tradizione Yoruba. Puoi:

➤ **Disinteressarti della questione:** perdi 2 .

➤ **Appoggiare il Frate:** lo straniero se ne va brontolando, visibilmente arrabbiato: guadagni 2 , perdi 1  e ti procuri l'Antipatia di *Marie Laveau*.

➤ **Appoggiare lo straniero:** il frate acconsente contro voglia: guadagni 2 , perdi 1  e ti procuri l'Antipatia di *Jerôme Feuillet*.



Saccheggiare Tombe

Vicino al Cimitero, alcuni rumori catturano la tua attenzione. Tra le ombre delle croci distingui la sagoma di un uomo che sta saccheggiando una tomba. Decidi di:

➤ **Unirti a lui:** guadagni 10  e perdi 4 .

➤ **Affrontare il bastardo:** fai un Tiro di  4:

✓ Dai una bella lezione al figlio di buona donna davanti allo sguardo attonito di alcune piangitrici di passaggio: guadagni 2 .

✗ Provi ad attaccarlo a sorpresa ma il miserabile reagisce in tempo e ti colpisce con una pala stordendoti: subisci 1  e perdi 1 .



Funerale di un amico

Avvicinandoti alla **Cappella**, scopri che proprio in quell'istante si sta celebrando il funerale di un tuo vecchio amico. Avvilito, porgi le condoglianze alla famiglia e:

-
- Sconvolto dal dolore decidi di affogare le tue pene nell'alcol. Se disponi di 2  e 3 , devi andare alla **Taverna** ad ubriacarti.
-
- Se non puoi andare alla **Taverna**, vaghi per il villaggio afflitto da pensieri funesti: perdi 3  e muoviti fino al **Molo**. Perdi, inoltre, tutti i tuoi .



Sepoltura

Uno dei mercanti locali è morto recentemente. Nonostante fosse ben visto da tutti, solo una persona ha dato la sua disponibilità per trasportare la bara. Il volontario chiede il tuo aiuto. Decidi di:

-
- **Rifiutare:** la notizia del tuo pessimo gesto circola rapidamente tra i presenti: perdi 2 .
-
- **Accettare:** spendi 2  per assisterlo durante il funerale e la tua buona azione suscita l'ammirazione dei presenti: guadagni 2 .



Confessione

Mentre passeggi assieme a *Fratello Feuillet*, tenete un'interessante conversazione sul tuo questionabile stile di vita e l'infinita misericordia del Signore. Scegli tra:

- **Confessare i tuoi peccati e chiedere il perdono divino:** spendi 2  e ottieni l'Appoggio di *Jerôme Feuillet*.
- **Ringraziarlo per aver tentato di salvare tua anima ma purtroppo non condividi le sue credenze:** perdi 2 .



Malati

Davanti all'entrata della Cappella vedi un gruppo di mendicanti che nascondono i loro volti segnati dalla sifilide. Puoi:

- Se hai l'Abilità Medicina: cerchi di curare le loro ferite: spendi 3  e guadagni 4 .
- **Avere pietà di loro e fare l'elemosina:** guadagni 1  per ogni 3  donate, fino a un massimo di 2 .
- **Ignorarli, tira una **:
 -  Non accade nulla.
 -  Si avventano su di te gemendo e implorando la carità. Rabbrividisci alla vista dei loro corpi orribilmente sfigurati e fuggi via spaventato: muoviti fino alla **Piazza del Mercato**.



Una Veggente

Una nativa si offre di leggerti il futuro per 3 . Se accetti e paghi la somma, lei inizia il rito sacrificando un gallo. Tira una moneta:

 Ti sussurra: "Dove la tua ombra nasconde la luce, nasce il rimpianto e la disgrazia. Il tuo cammino è seminato di panico e rovina". Un augurio del genere ti riempie di sconforto. Perdi tu  i tuoi .

 "Agzaroth ti perseguita ma Taliesin ti sorride". La donna predice che verrai messo in guardia da un pericolo imminente: durante la tua prossima Fase Avventura, ignora la prima carta **Evento** o **Ricerca** che causi la comparsa di Nemici.



Il Matrimonio

Ti è arrivato il messaggio di un amico che desidera sposarsi con una strana fretta e ti chiede di fargli da secondo testimone di nozze. Decidi di:

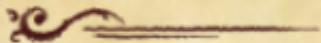
➤ **Accettare:** spendi 3  per partecipare alla cerimonia. Per ogni 7  spese per il regalo agli sposi, guadagni 3  fino a a un massimo di 9 .

➤ **Rifiutare:** il tuo rifiuto ad impegnarti, in un momento così importante della sua vita, offende il tuo amico che finisce per fare una scenata durante la cerimonia. Perdi 4 .



L'ultima tempesta che ha colpito l'isola ha ridotto il tetto della **Cappella** in uno stato deplorabile e giusto quando stai valutando le conseguenze del disastro, una parte della volta si stacca e precipita verso di te.

Fai un Tiro di  4.


 Schivi i calcinacci.

 I calcinacci ti colpiscono alla testa e perdi conoscenza finchè *fratello Feuillet* ti soccorre: subisci 1  e perdi 2 .



...in corpore sano

Il sacrestano sta sistemando l'intonaco di una parete. Sembra che l'inclemenza del tempo abbia causato parecchi danni. Vedendoti, ti dice che c'è ancora molto da fare e che gli farebbe comodo un po' del tuo aiuto.

Se desideri aiutarlo, fai un Tiro di  3:

-  Unendo le forze riparate il muro velocemente: spendi 1  e guadagni 2 .
-  Dandoci dentro, finite di sistemare la parete ad un'ora accettabile: perdi 2  e guadagni 1 .
-  Nonostante l'impegno, sei più di intralcio che di aiuto e il sacrestano finisce per chiederti se non hai nient'altro di importante da fare: perdi 2 .



Vincolo materiale

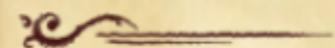
Marie Laveau ti chiede di procurarle un certo ingrediente. Se accetti, ti dà tutte le informazioni di cui hai bisogno per trovarlo, spendi 3  e decidi di:

- Comprare l'ingrediente per 5 d6 di : ti guadagni l'Appoggio di *Marie Laveau*. Se non ti va bene il prezzo puoi scegliere l'opzione seguente.
- Rubarlo, effettua un Tiro di  4:
 -  Consegna a *Marie Laveau* quello che stava cercando: guadagni 4  e l'Appoggio di *Marie Laveau*.
 -  Sei talmente goffo che ti beccano. Ricevi una bottigliata in testa e scappi a gambe levate: muoviti fino alla **Piazza Mercato**, subisci 1  e perdi 3 .



Presbiterio

Ti dirigi verso la scultura di Cristo che sovrasta l'altare maggiore, pervaso dalla tranquillità che puoi trovare solo in questo luogo, quando noti che c'è una piccola apertura in uno dei banchi del presbiterio. Fai un Tiro di  5:



-  Trovi un sacchetto con 1d6 di  che qualcuno deve aver nascosto nell'apertura.
-  Non trovi altro che un mucchio di termiti che si sta divorando il banco.



Mens sana...

Padre Feuillet ti invita nella sua biblioteca. Ha bisogno del tuo aiuto per riordinare i libri e in cambio ti offre un volume a tua scelta. Se accetti, spendi 2  e prendi:

➤ Il libro "**La Via della Spada**":
spendi 6  per apprendere una delle
Abilità **Duellante**, soddisfacendo i
requisiti abituali.

➤ Il saggio "**La Comprensione Umana**":
spendi 5  per apprendere una delle
Abilità **Erudito**, soddisfacendo i
requisiti abituali.

➤ L'opera "**Il Diavolo Zoppo**":
spendi 6  per apprendere una delle
Abilità **Furfante**, soddisfacendo i
requisiti abituali.



Processione

Una processione in onore di Sant'Elmo, santo patrono dei marinai, si dirige verso il **Molo**. Decidi di:

- **Mostrare la tua devozione:** spendi 3  e ti unisci alla processione spostandoti subito al **Molo**: recuperi tutti i tuoi .
- **Rimanere nelle vicinanze della Cappella:** potrai effettuare una qualsiasi azione, eccetto l'azione **Espiazione** e apprendere *Abilità* da *Jerôme Feuillet*.



Adozione

Padre Feuillet ti mostra una lettera di Michel de Grammont, pirata scomparso, nella quale chiede al defunto “*Lupo*” Jones di prendersi cura di suo figlio. Il frate, vista la situazione, ti propone di adottarlo. Puoi:

- **Rifiutare:** perdi 15  e ti procuri l'**Antipatia** di *Jerôme Feuillet*.
Togli dal gioco questa carta fino al termine della Campagna.
- **Adottarlo:** conserva questa carta fino al termine della Campagna: in ogni Fase Porto, paga 8  per il suo mantenimento ed eseguendo un'azione alla **Cappella:** spendi 5  e 1 . Se non accetti tali condizioni, perdi 5  alla fine di questa Fase Porto.



Cambiare Vita

Scarta questa carta e pescane un'altra se il Capitano non ha . Giunto alla **Cappella** vedi *Padre Feuillet* parlare sommessamente con alcuni marinai della tua nave.

Sembra stia convincendoli ad abbandonare la pirateria. Puoi:

- **Rimanere in silenzio:**
convince i marinai. Perdi 2  e il Capitano perde 1 .
- **Intervieni:** fai un Tiro di  6 o, se ti sei procurato l'**Antipatia** di *Jerôme Feuillet*, di  7:
 - ✓ Riesci a convincerli a rimanere a bordo: guadagni 3  e ti procuri l'**Antipatia** di *Jerôme Feuillet*.
 - ✗ Le tue parole non sortiscono alcun effetto: perdi 4  e il Capitano perde 1 .



Sacrificio di Sangue

Se dice che la strega *Marie Laveau* sia più propensa ad aiutare coloro che sopportano maggiormente le punizioni corporali.

Se vuoi provare a impressionarla, fai un tiro di  4  o di  5, se ti sei procurato l'*Antipatia* di *Marie Laveau*. Se hai l'Abilità **Resistenza**, ti basterà ottenere 1 :

 Cammini sopra le braci ardenti provando un dolore indescrivibile, mentre la strega sorride e finito il percorso, decide di guarire le tue ferite. Guadagni 3  e 1  e scarti 1 . Ottieni l'*Appoggio* di *Marie Laveau* (anche se avevi l'*Antipatia*).

 **Abbandoni** la prova dolorante:
Perdi 3  e subisci 1 .



Il Ficcanaso

Quando entri nella **Cappella**, uno dei chierichetti che sta ramazzando, ti si avvicina. In cambio di un compenso, è disposto a raccontarti qualcosa di interessante. Puoi:

- Pagarlo: spendi 5  e perdi 3 .
Pesca una **Carta Diceria** se non ne hai già una in gioco.
- Avvertire *Padre Feuillet* che il suo aiutante si impiccchia troppo dei fatti **altrui**: il ragazzo nega l'accusa con veemenza: fai un Tiro di  5:
 - ✓ Convinci il sacerdote che caccia via il **chierichetto e ti ringrazia**: Guadagni 4  e 3 .
 - ✗ Il sacerdote ti butta fuori accusandoti di mentire in un luogo sacro: perdi 1  e 1  per muoverti fino alla **Piazza**.



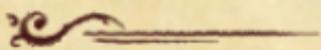
Alleati Insperati

Mentre passeggi un pirata ti riconosce e si avvicina. Ha sentito parlare bene di te e vorrebbe unirsi alla tua ciurma.

Pesca un Alleato a caso, tra quelli disponibili.

Se non è già stato raggiunto il numero massimo di Personaggi in gioco, lo puoi assoldare, pagandone solo il costo in .

Durante il resto della Campagna, riscuoterà normalmente il suo salario, durante la Fase Porto.


Se è già stato raggiunto il numero massimo di Personaggi in gioco, puoi spendere 2  per raccontargli una delle tue epiche avventure. Guadagni 1d6 di .



L'Eredità

Jonás il becchino, non avendo tempo per occuparsene, ti consegna gli effetti personali di uno dei suoi ultimi "clienti", chiedendoti di consegnarli a sua sorella, che lavora alla **Villa**. Se accetti la sua richiesta puoi:

- **Cercare l'ereditiera:** spendi 4  per muoverti gratis alla **Villa** (entrata libera) e parlare con la donna: guadagni 2  e peschi una **Carta Diceria** se non ne hai già una.
- **Tenerti i suoi effetti personali:** guadagni 15  però perdi 5 .



Riscuotere i Debiti

Vai all'ufficio di *Monsieur Fontaine*.
L'usuraio ti invita ad entrare e va diretto
al punto. Un uomo che gli deve parecchi
soldi è appena arrivato al Porto ma non
sembra intenzionato a saldare il suo debito.
Se vuoi aiutarlo, spendi 3  ed effettua un
Tiro di  4:

-
-  Dai una dolorosa lezione al moroso e
Fontaine ti paga 15  per il tuo servizio.
 -  Scegli un momento sbagliato per farlo e
gli amici del debitore si schierano in sua
difesa: subisci 1  e perdi 4 .



Lettera d'Amore

Un amico, arresosi ai capricci di Cupido, ha bisogno del tuo aiuto per scrivere una lettera d'amore a una ragazza della Villa. Se decidi di aiutarlo, spendi 1  e fai un Tiro di  4:

 La lettera fa perdere la testa alla ragazza e l'innamorato come ricompensa ti paga 10 .

 La lettera non è male, ma non è sufficiente a destare l'interesse della ragazza. Il tuo amico ti ringrazia per lo sforzo, offrendoti un bicchiere di rum: recuperi 1 .

 La lettera è un qualcosa di indecente e la ragazza non vuole avere nulla a che fare con il pretendente: perdi 3 .



Affari a Rischio

Madame Claude e Monsieur Fontaine hanno un incarico per te. Alcuni tipi loschi, giunti recentemente all'isola, stanno chiedendo il pizzo ad alcuni commercianti che sono in affari con i proprietari della **Villa**.

Se accetti di aiutarli, spendi 4  per recarti al loro covo, situato in un anfratto tra gli scogli vicino al Porto e fai un Tiro di  4 o  4. Se hai l'Abilità **Furtivo**, ti basterà solo 1 .

 Elimini il boss dei malavitosi: guadagni 4  e 15 .

 Schiacciato dalla superiorità numerica vieni picchiato e gettato a mare: finisci . Muoviti fino al **Molo**.



Lettera al Capitano

Madame Claude ti chiede di consegnare una lettera ad un Capitano:

- **Rifiuti:** *Madame Claude* ti chiede di abbreviare la tua permanenza alla **Villa**: perdi 3 , a meno che tu non abbia una **Ferita Permanente** ad una gamba.
- **Accetti:** fai un Tiro di  4:
-  Spendi 1  e muoviti fino al **Molo**.
Consegna la lettera e il Capitano sorride: guadagni 3  e 10 .
 -  Spendi 2  e muoviti fino al **Molo**.
Consegna la lettera appena in tempo: Guadagni 3 .
 -  Ci metti troppo, *Madame Claude* ti caccia infuriata: spendi 3  e muoviti fino alla **Piazza**. Fino alla prossima Fase Porto non potrai più andare alla **Villa**.



Due Capitani bisbigliano tra loro. Ti metti ad origliare, spendendo 1 . Fai un Tiro di  5:

 Scopri il loro piano: pesca la prima carta **Incarico** che abbia come obiettivo 'Prendere Segnalini Merce' o 'Catturare una nave nemica' e consegnala al Capitano. Mescola poi il mazzo di carte **Incarico**. Se il Capitano aveva già una carta **Incarico**, può conservare entrambe le carte, ma non riceverà alcuna penalità nel caso non dovesse portare a termine l'**Incarico** ottenuto grazie a questo evento. Inizierai la prossima Fase Viaggio con 1  extra.

 I Capitani si accorgono che li stai spiando: muoviti fino alla **Piazza**.



Alexandre
Exquemelin

Un uomo con un peculiare accento francese, ti si presenta come Alexandre Exquemelin e ti chiede di dedicargli parte del tuo tempo. Vorrebbe che gli raccontassi la storia della tua vita di Pirata per poter terminare il suo libro.

Se accetti: spendi 3  e guadagni 3  e 1 .

Se sei il Capitano, invece, guadagni 5  e 1 .



Bravate

Uno spacconte si sta vantando delle sue conquiste amorose e si burla di te davanti a tutti. Puoi:

- **Mettere in dubbio la sua virilità.** Fai un Tiro di  4. Se hai l'Abilità **Spaccone**, ti basterà solo 1 .
-  La tua lezione gli fa abbassare la cresta: guadagni 4 .
-  Vi picchiate selvaggiamente e vi cacciano entrambi: subisci 1  e ti muovi fino alla **Piazza del Mercato**.
- **Sfidarlo a chi riuscirà a prendere più baci:** spendi 1  e fai un Tiro di  6.
-  Vieni nominato vincitore: guadagni 4  e l'Appoggio di *Francisco Carranza*.
-  Te ne vai tra i fischi: muoviti fino alla **Piazza** e perdi 3 .



Il duello

Un amico ti chiede di assistere al suo duello contro *Don Francisco Carranza*. Puoi:

➤ **Rifiutare:** Perdi 4 .

➤ **Accettare:** spendi 3  nel dedicarti ai preparativi al duello. Lancia una moneta:

 Il tuo amico riesce a colpire per primo e vince il duello. *Don Carranza* accetta il risultato con dignità e consegna al tuo amico un sacchetto di monete che condivide con te in segno di riconoscimento: guadagni 10 .

 Pochi sono in grado di eguagliare la maestria di *Don Carranza*. Il tuo povero amico ha perso il duello: spendi 1  per consolarlo finchè si riprende dalla ferita all'orgoglio subita.



Il Pappagallo Nelson

Nelson, il pappagallo portafortuna della **Villa**, è scappato. Le ragazze ti supplicano di ritrovarlo. Se accetti, conserva questa carta fino al termine della Fase Porto. Dopo aver risolto un evento, una volta entrato in un luogo, ma prima di aver eseguito una qualsiasi azione, puoi fare un Tiro di  5.

 Trovi Nelson. Lo riporti alle ragazze della **Villa** che ti ricompensano coccolandoti a modo loro: entri gratis alla Villa e guadagni 10  e 3 .

 Puoi ripetere il Tiro in altre location: se alla fine della Fase Porto non sei riuscito a trovare il pappagallo, perdi 3 .



Gioielli Rubati

Una delle ragazze ha rubato dei gioielli a *Madame Claude*. Se vuoi aiutare la Madame, ispeziona le varie stanze.

Spendi 1  e fai un Tiro di  5:

 Trovi una lettera che ti fa capire che il ladro si trova al **Molo**. Conserva questa carta finchè lasci il Porto. Dopo aver risolto un evento al **Molo**, puoi spendere 1  per catturare il ladro e recuperare i gioielli: guadagni 5 .

 Puoi continuare la ricerca spendendo 1  e facendo il Tiro, o scartare questa carta.

Se la Fase Porto termina senza che tu abbia recuperato i gioielli, perdi 4 .



Lezioni Private

Monsieur Fontaine ha una proposta per te. Vorrebbe che tu tenessi delle lezioni di lettura al suo nuovo assistente: Se accetti, spendi 7  e fai un Tiro di  4. Se hai l'Abilità **Luminare**, ti basterà ottenere solo 1  :



 Il tuo metodo di insegnamento è straordinario e *Monsieur Fontaine* è sorpreso dai rapidi progressi dello studente: guadagni 35  e 5 .

 Mancandoti la disciplina e le nozioni necessarie per insegnare la nobile arte della lettura, le tue lezioni sono noiose e poco ispirate: guadagni 25  per il tempo dedicato e spendi 2 .



Il Mercante

Un mercante, noto per avere conoscenze in tutti i Caraibi, sta bevendo e godendosi la compagnia di una delle ragazze.

Per intavolare una discussione con lui, fai un Tiro di ★ 6:

✓ Gli sei simpatico: guadagni 2 ⌚. Fino al termine di questa Fase Porto, ogni volta che entri in una location, puoi pescare una carta Evento in più, risolvere una delle due carte e scartare l'altra.

✗ Prima che la tua sfacciataggine si converta in offesa, decidi di scusarti e tornare da dove sei venuto: perdi 5 🏠.



Concorso Culinario

Madame Claude cerca un nuovo cuoco. Ha organizzato un concorso culinario e tutta la **Villa** è in fermento. Se vuoi partecipare al banchetto, spendi 1 , paga 5  e tira un dado:

 1-2 La mediocrità ti disgusta: scarta 1  e perdi 1 .

 3-5 Gli aspiranti, nel tentativo di stupire con piatti esotici, risultano troppo esagerati per il gusto comune: scarta 1  e recupera 1 .

 6 Ogni piatto che degusti è una delizia per il tuo palato. Indubbiamente è un banchetto degno del Re della Nuova Spagna: scarta tutte le tue  e recupera tutti i tuoi .



Un Vino Squisito

Madame Claude vuole deliziare un *Ufficiale della Marina Reale* con ogni sorta di lussurie. Ti chiede di procurarle un particolare vino costoso. Se accetti, fai un Tiro di  4 per cercarlo nelle botteghe dell'isola. Se hai l'Abilità **Quartiermastro**, ti basterà ottenere solo 1 :



 Riesci a trovare una cassa di bottiglie. La contrattazione si fa dura ma te ne vai con la merce: spendi 4 , guadagni 5  e una ricompensa di 5 .

 Impieghi molto tempo per trovare qualcuno che venda un vino tanto pregiato e alla fine riesci a procurartene solo 2 bottiglie. Spendì 6 , guadagni 4  e una ricompensa di 5 .



Gelosia

Una delle ragazze è gelosa di una nuova arrivata e chiede il tuo aiuto per screditarla. Decidi di:

- Rubare ad uno dei suoi clienti e la **accusi di furto**. Spendi 1  e fai un Tiro di  5:
- ✓ Si fidano di te e la incolpano: spendi 1  per ricevere un Trattamento di Lusso gratuito e guadagni 2 .
- ✗ Ti beccano mentre stai rubando, finisci  e non puoi tornare alla **Villa** per tutto il resto della Fase Porto in corso.

- Spiegare la situazione a *Madame Claude*. Fai un Tiro di  6:
- ✓ La ragazza confessa le sue cattive intenzioni: guadagni 5 .
- ✗ *Madame Claude* non ti crede: perdi 5 .



Occhi di Madame

Madame Claude è preoccupata per una delle sue ragazze. Ti chiede di indagare e verificare che tutto sia apposto. Se accetti, spendi 2  e fai un Tiro di  4. Se hai l'Abilità **Furtivo**, ti basterà ottenere un solo  :

 La segui finchè la vedi entrare in una piccola casa che si trova vicino al **Molo**. Spiando da una delle finestre, hai tutte le informazioni necessarie per spiegare la situazione a *Madame Claude*: spendi 3  e guadagni 5 .

 Perdi di vista la ragazza quando si infila in uno degli affollati viottoli: spendi 2  e perdi 2 .



La Testa del Capitano

Consegna questa carta al Capitano: *Monsieur Fontaine* ti avvisa che c'è una taglia sulla tua testa. Il prestasoldi può corrompere le persone giuste: esegui un'azione alla **Villa** per dare 50  a Fontaine e poi scarta questa carta. Altrimenti, conserva questa carta finché non hai pagato Fontaine in una futura Fase Porto.

Alla fine di ogni Fase Porto lancia un dado. Se ottieni un  vieni arrestato. Il tuo Personaggio non può continuare la Campagna e devi sceglierne uno nuovo seguendo le regole abituali. Il PG con più  diventerà il nuovo Capitano; eventuali spareggi verranno risolti con un Tiro Contrapposto di  .



Sogni e Aspirazioni

Una ragazza ti confessa di voler chiudere con il bordello ma sa che *Madame Claude* non glielo permetterà. Puoi:

➤ **Disinteressartene:** perdi 2  e 1 .

➤ **Aiutarla:** spendi 3  e vai alla **Cappella**. La ragazza ti ringrazia: guadagni 2  e 15 . Non potrai ritornare alla **Villa** fino alla fine della Fase Porto.

➤ **Convincere la ragazza a confidarsi con Madame Claude.** Spendi 1  e fai un Tiro di  6:

✓ *Madame Claude* apprezza la sincerità: guadagni 5  e 1 .

✗ *Madame Claude* vi risponde che è una pessima idea: perdi tutti i tuoi  e 2 .



Uomo Tormentato

Ti siedi vicino ad un uomo che sembra particolarmente depresso. Esclama tra i lamenti: "Povero me! Sono stato maledetto".
Puoi:

➤ Convincerlo che le maledizioni sono **stupide**. Fai un Tiro di ★6:

✓ Lo calmi e guadagni 2 📄 e 5 🍀.

➤ Se sei un Mistico, puoi recitare un **mantra che lo protegga**: spendi 1 ⌚ e fai un Tiro di 🧠5. Se hai l'Abilità **Purificazione**, ti basterà ottenere 1 solo ✓:

✓ Purifichi la sua anima: guadagni 2d6 🍀, 5 📄 e ricevi un Trattamento di Lusso gratis.

✗ L'uomo sente un terribile peso nel suo spirito: perdi 3 📄.



Inganno

Ascolti alcune ragazze ordire un piano per fare ubriacare un giovane sprovveduto e poi derubarlo. Puoi:

➤ Mettere in guardia con discrezione il **poveretto**. Fai un Tiro di  4:

✓ Il giovane ti ringrazia: guadagni 5  e 2 .

✗ Le ragazze intuiscono le tue intenzioni e ti fanno cacciare dalla **Villa**. Muoviti fino alla **Piazza** e perdi 2 .

➤ Ricattare le ragazze per avere parte di quanto rubato.

Fai un Tiro di  6:

✓ Le ragazze cedono al ricatto e ti danno 3d6 di .

✗ Le tue minacce non le hanno spaventate abbastanza: perdi 3 .



Paga i tuoi Debiti

- Se sei nella condizione di **Debitore**, alcuni mercenari vengono a riscuotere. Puoi saldare il debito e non essere più **Debitore**, oppure subire un pestaggio che ti lascia in pessime condizioni: finisci  e perdi tutto il tuo Bottino Personale.
-
- Se non sei **Debitore** e c'è un altro Pirata che ha più  di te da spendere che ha tale stato, i mercenari ti interrogano. Ottieni  in un Test di  5 altrimenti subisci 1  e consegna questa carta ad un Pirata con lo stato di **Debitore** a tua scelta che abbia meno  di te da spendere. Quel Pirata deve risolvere questa carta all'inizio del suo turno.



Epidemia di Vaiolo

(∞) Alcuni mercanti portano notizie da Kingston. Una epidemia di vaiolo ha decimato la manovalanza di schiavi nelle piantagioni di zucchero.

Fino al termine della Fase Porto, i **Segnalini Schiavi** avranno un costo maggiorato di 10 🍌.





Incendio Devastante

(∞) Alcuni mercanti portano notizie dall'Havana. Un enorme incendio ha devastato molte piantagioni di tabacco.

Fino al termine della Fase Porto, i **Segnalini Tabacco** avranno un costo maggiorato di 15 ☹️.





La Santa Sede

(∞) Alcuni mercanti portano notizie da Siviglia. La Santa Sede sta facendo grossa richiesta di spezie esotiche e Tessuti sontuosi.

Fino al termine della Fase Porto, i **Segnallini Tessuti e Spezie** avranno un costo maggiorato di 20 🍷.





Lotta alla Pirateria

(∞) Gli uomini del Governatore stanno combattendo la pirateria, scortando carichi di rame e ferro di vitale importanza.

Fino al termine della Fase Porto, i **Segnalini Metalli** avranno un costo maggiorato di 25 .





I Debiti della Corona

(∞) Alcuni mercanti portano notizie da Santa Cruz di Tenerife. La Corona Spagnola ha bisogno dell'oro delle Indie Occidentali per saldare i suoi debiti di guerra.

Fino al termine della Fase Porto, i **Segnalini Oro e Gioielli** avranno un costo maggiorato di 50 .





Il Piccolo Uomo Smarrito

Un piccolo uomo, che parla un francese maccheronico, ti si avvicina e ti chiede le indicazioni per raggiungere un determinato luogo. Lancia un dado per determinare la location. Se vuoi aiutarlo, spendi 2 , muoviti fino al luogo corrispondente e fai un Tiro di  5.

 1-2 Cappella

 3-4 Villa

 5-6 Taverna

 L'uomo estrae un piccolo totem triangolare dalla sua borsa e te lo dona in segno di riconoscimento. Dovrebbe avere un valore di 5 .

 Giunti a destinazione l'uomo si congeda da te con un sorriso forzato.



Assassinio

Trovi il corpo di un Pirata con numerose coltellate alla schiena. Se vuoi investigare sul cadavere, puoi:

- Spendere 1  e informare la Fratellanza della Costa che uno dei suoi membri è **stato assassinato**: guadagni 2 .
- Ispezionare il cadavere prima che **qualcuno ti veda**: fai un Tiro di  4:
 - ✓✓ Nascosta in un taschino, trovi una gemma del valore di 20 .
 - ✓ Trovi 2d6 di .
 - ✗ Uno dei parenti del defunto ti scopre mentre frughi sul corpo e, prima che tu possa dire qualcosa, ti pesta a sangue: perdi 3  e subisci 1 .



Mentre passeggi per i vicoli, incroci un uomo che ti pare di aver già visto.

Fai un Tiro di  5:

 Ti rendi conto che è una delle spie della Flotta delle Indie e rapidamente lanci l'allarme: guadagni 3 .

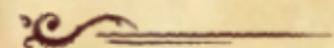
 Passi oltre ma poco dopo vieni a sapere che gli spagnoli stanno attaccando le proprietà del Governatore. La **Fratellanza** è preoccupata e ordina ai suoi Capitani di ridurre la permanenza al Porto degli equipaggi: ogni Pirata perde 5 .

Se un Pirata esaurisce le , ritorna subito alla nave senza penalizzazioni.



Attacco alla Fratellanza

Un pirata sta facendo un annuncio pubblico richiamando l'attenzione: la **Fratellanza** sta reclutando volontari in vista di un imminente attacco. Se vuoi farti avanti, spendi 5  e lancia una moneta:



-  L'allerta rientra senza incidenti: guadagni 15 .
-  C'è un tafferuglio: fai un Tiro di  o  4. Se hai l'Abilità **Comando**, ti basterà ottenere un solo .
-  Il tuo gruppo respinge l'attacco, guadagni 15  e 3 . La **Fratellanza** smette di essere **Preoccupata**.
-  Gli incursori riescono a sabotare parte dell'artiglieria del forte. La **Fratellanza** è **Preoccupata**.



Buone Notizie

(∞) Giungono notizie dall'oceano: un Galeone Spagnolo è stato catturato da pirati alleati alla **Fratellanza** della Costa.

Se la **Fratellanza** non è Preoccupata, a causa di un evento precedente, decide di festeggiare la cattura e autorizza i Capitani ad estendere la loro permanenza al Porto. La Fase Porto in corso terminerà quando saranno state spese 25 ⌚ al posto di 20.



Granchi

Una donna è rimasta bloccata su una scogliera mentre sta catturando granchi, puoi:

➤ **Aiutarla:** spendi 1 ⌚ e fai un Tiro di 🎲 4:

✓ La donna ti ringrazia per l'aiuto e se ne va al mercato: guadagni 3 📄.

✗ Le rocce scivolose ti fanno perdere l'equilibrio e cadi di faccia: subisci 1 🩸.

➤ **Rubarle il secchio con i granchi:** fai un Tiro di 🎲 4:

✓ Affferri il secchio senza che se ne accorga e vai al mercato a vendere i crostacei freschi: spendi 1 ⌚ e muoviti fino alla **Piazza**. Guadagni 7 🍀.

✗ La donna ti coglie sul fatto e si mette a gridare accusandoti di furto: fuggi via e perdi 3 📄.



Scaricatori di Porto

Una coppia di scaricatori chiede il tuo aiuto per spostare delle pesanti casse.

Puoi:

➤ Ignorarli e tirare dritto mentre ti bestemmiano dietro:

perdi 1 , a meno che tu non abbia una  permanente ad un braccio.

➤ **Rimboccarti le maniche e spendere 1  per fare un Tiro di  4.** Se hai l'Abilità Nerboruto, ti basterà ottenere solo un :

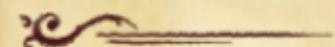
 Si dimostrano molto riconoscenti per il tuo aiuto e ti danno 5 .

 Per colpa tua la cassa scivola e sei costretto a rimborsarli per i danni: perdi 5  o 2  se non hai abbastanza Monete.



Canto del Pescatore

Seduto alla fine di un pontile, vedi un vecchio pescatore che canticchia una melodia orecchiabile. Notandoti, ti fa cenno di avvicinarti e sederti accanto a lui. Se decidi di passare un po' di tempo ad ascoltare le sue storie, spendi 3  e fai un Tiro di  4:



-  Apprendi alcune interessanti nozioni sulla vita in alto mare: fino al termine della Fase Porto, il costo delle Abilità di Viaggio è ridotto di 15  e 10 .



Maestro Velaio

Un uomo sta stendendo un enorme pezzo di tela all'entrata di un magazzino. Vedendoti passare, ti riconosce, visto che spesso ha riparato le vele della vostra nave e ti chiede di avvicinarti: "Vuoi guadagnare un po' di monete? Guarda, devo finire di cucire i bordi di questa vela per poterla consegnare in tempo, ma ho bisogno di qualcuno che vada a procurarmi dei gomitoli di spago al mercato. Te ne occupi tu?"

Se accetti l'incarico: spendi 3  per andare al Mercato, prendere i gomitoli e portarli al Maestro Velaio. Guadagni 2  e 8 .



Cantiere Navale

In un cantiere navale, alcuni uomini stanno pulendo una nave e sostituendo le tavole rovinate dai rodilegno. Uno dei lavoratori si infortuna e i compagni gli prestano immediato soccorso, accudendolo in attesa dell'arrivo di un chirurgo.



➤ Puoi avvicinarti ed offrirti di sostituirlo in cambio di un compenso adeguato. Fai un Tiro di  4:

✓ spendi 2  e guadagni 8 . Se possiedi l'Abilità **Carpentiere**, spendi solo 1 .

✗ spendi 3  e guadagni 5 . Se possiedi l'Abilità **Carpentiere**, spendi solo 2 .



Il Varo della Nave

Incroci un'amica che ti racconta di aver acquistato finalmente una nave. Vorrebbe che l'imbarcazione venisse varata quanto prima, ma non riesce a trovarle un nome adeguato. Puoi:

- Dirlle che non sei molto bravo nello scegliere i nomi e regalarle un oggetto **per decorare la sua cabina**: per ogni 6  spese, guadagnerai 3 , fino ad un massimo di 9 .
- Sugerirle un nome originale e appropriato **per la sua nave**. Fai un Tiro di  5:
 - ✔ Il nome la sorprende e ti ringrazia colma di entusiasmo: guadagni 3 .
 - ✘ Ti ringrazia per averci provato ma non userà nessuno dei nomi che hai proposto.



Attacco a Isola Tortuga

Una flotta di navi da guerra spagnole compare all'orizzonte ed improvvisamente inizia a fare fuoco sull'isola.

Lancia 3 volte 1d6 e determina quali location verranno colpite dal fuoco dell'artiglieria:

1-2 Molo

3 Taverna

4 Piazza

5 Villa

6 Cappella

Ogni Pirata subisce 1  per ciascun dado che indica la location dove si trova in questo momento.



Uragano

Un uragano ha provocato ingenti danni in tutta l'isola: determina la location colpita lanciando 1d6. Se possiedi l'Abilità **Meteorologo**, puoi conservare questa carta a faccia in giù fino all'inizio del tuo prossimo turno e guadagnare 2 .

 2 Molo

 3 Taverna

 4 Piazza

 5 Villa

 6 Cappella

Colloca un **Segnalino Vicolo Cieco** a 5  di distanza dal Pirata che ha attivato questo Evento. Un Pirata non potrà pescare carte Evento, né eseguire azioni nella location colpita, finché il suo Segnalino non ha oltrepassato il **Segnalino Vicolo Cieco**, sull'Indicatore di .



Mendicanti

In un viottolo stai per incrociare un gruppo di mendicanti. Puoi:

- **Entrare in una bottega per evitarli:** perdi 1 .
- **Fare l'elemosina:** guadagni 1  per ogni 3  donate, fino ad un massimo di 2 .
- **Togliarli dalla strada proponendogli di unirsi alla tua ciurma.** Fai un Tiro di  6:
 - ✓ Le tue parole rafforzano il loro spirito e infondono nuova energia ai loro corpi: il Capitano ottiene 1  e tu inizi la prossima Fase Viaggio con 2  extra.
 - ✗ Le tue parole risultano essere vane quando ti rendi conto che questi individui vivono solo di autocommiserazione. Perdi 2 .



Mentre ti stai godendo l'odore di salmastro e la piacevole brezza marina, improvvisamente senti una sostanza calda, biancastra, scivolarti giù dalla fronte. I gabbiani si stanno burlando di te con i loro escrementi: per ogni  spesa, perdi 1  finchè non vai alla **Piazza** e spendi 1  per lavarti la fronte, (dopo aver risolto l'evento entrando) o finchè non vieni **Inzuppato** dall'effetto di qualche evento.



Carte Nautiche

Andrés Portela si sta dirigendo al suo studio trasportando un borsone dal quale spuntano alcune pergamene. Vedendoti, ti dice:

“Buongiorno, mi hanno raccontato dei suoi viaggi attorno alle Antille; vorrei la sua consulenza in merito ad alcune carte nautiche. La pagherò bene”.



Se vuoi aiutarlo, fai un Tiro di  4. Se hai l'Abilità **Cartografo**, ti basterà ottenere 1 .

 Grazie alla tua esperienza aggiungi alcuni dettagli: perdi 2  e guadagni 10  e 4 .

 Non riesci a nascondere la tua ignoranza in questa materia: perdi 1  e 3 .



Incarico Inevitabile

Un uomo ti consegna una lettera sigillata con l'inconfondibile lacca nera che rappresenta la bandiera che unisce la **Fratellanza** della Costa e ti sussurra: "La **Fratellanza** punta al profitto, non alla perdita di tempo".

Consegna questa carta al Capitano che, poi, pescherà una carta **Incarico** se non ne possiede alcuna. Il Capitano dovrà portare a termine l'**Incarico** con successo, durante la prossima Fase Viaggio.

Rimescola questa carta nel mazzo, all'inizio della seguente Fase Porto. Se il Capitano non ha eseguito l'**Incarico**, i Personaggi non potranno effettuare l'azione "Riscuotere il Salario" durante tale Fase Porto.



Ricostruzione

(∞) L'ultimo temporale che ha colpito *Tortuga* ha arrecato molti danni a navi ed edifici. Se non fosse abbastanza, i magazzini si sono allagati e i parassiti stanno compromettendo le riserve di cibo.

Fino al termine della Fase Porto in corso, i Segnalini **Legno** avranno un prezzo maggiorato di 10 .



Mosaico dello Zucchero

(∞) Una misteriosa piaga sta distruggendo numerose piantagioni di canna da zucchero in Barbados, arrecando grossi problemi ai traffici commerciali Britannici e Olandesi.

Fino al termine della Fase Porto in corso, i Segnalini Zucchero avranno un prezzo maggiorato di 15 ☹️.



Chiamami Ishmael

In lontananza vedi Ishmael, da molti ritenuto il miglior pescatore delle Antille, esibire ad un pubblico impressionato un magnifico esemplare di pesce.

Sta sfidando i presenti a battere il suo nuovo record.

Se accetti la sfida, spendi 5  e fai un Tiro di  5. Se hai l'Abilità **Rampogniere**, ti basterà ottenere solo 1 :

 Il tuo esemplare provoca lo stupore generale della folla tanto che lo stesso Ishmael ti fa i complimenti. Guadagni 25  e 6 .

 Anche se la tua cattura non batte quella di Ishmael, il tuo pesce è comunque impressionante. Guadagni 1d6 di .



Esempio per i Giovani

Un gruppo di giovani si riunisce attorno a te e ti prega di raccontare alcune delle tue avventure. Fai un Tiro di ★ 6. Se hai l'Abilità **Ciarlatano**, aggiungi +1 al Tiro:



✓ I giovani inneggiano a gran voce al tuo nome e si allontanano giocando a fare i Pirati che combattono. Guadagni 5 📄.

✗ Prosegui il tuo cammino, talmente preso dal racconto delle tue stesse gesta, da non accorgerti che i giovani se ne sono andati e l'unica che sembra prestarti l'attenzione che meriti, è una gallina che chioccia come se stesse commentando le avventure che stai narrando.
Perdi 2 📄.



Il Forte di Tortuga

Il Forte de la Roche è in cattivo stato a causa dei numerosi assalti che ha subito l'isola ultimamente. La **Fratellanza** non è disposta a perderlo, dopo averlo strappato via ai Francesi. Un caposquadra sta cercando lavoratori disposti a spaccarsi la schiena per il bene comune.

Se accetti, spendi 6  e fai un Tiro di  4. Se hai l'Abilità **Instancabile**, ti basterà ottenere solo 1 .

 Il lavoro è duro, ma la paga vale la pena: guadagni 30  e 2 .

 A fine giornata sei esausto e pieno di dolori: guadagni 25 , subisci 1  e perdi 1 .



Ospiti Illustri

Un Pirata entusiasta vi informa che la **Fra-tellanza** sta organizzando un importante meeting, al quale si vocifera che parteciperanno dei famosi Capitani. Al **Molo** fervono i preparativi per ospitare l'evento.

Se vuoi unirti ai preparativi, spendi 4  e scegli uno dei seguenti incarichi:

➤ **Rimuovere il relitto di una nave da una darsena.** Fai un Tiro di  4:
✓ Guadagni 5  e 2 .

➤ **Sistemare il Frangiflutti.** Fai un Tiro di  5:
✓ Guadagni 10  e 3 .

➤ **Trasportare materiali per le riparazioni.** Fai un Tiro di  4:
✓ Guadagni 15  e 5 .



Allenamento di Scherma

Accanto al Molo, noti *Don Carranza* che si sta esercitando con la spada. Ti si avvicina e ti chiede se vuoi allenarti con lui.

Puoi:

➤ **Rifiutare l'offerta.** Don Francisco alza il sopracciglio, ti volta le spalle e prosegue con i suoi esercizi. Perdi 4 .

➤ **Accettare la sfida.** Fai un Tiro di  4 o, se ti sei procurato l'*Antipatia* di *Francisco Carranza*, di  5:

✔ La pratica dà i suoi frutti: spendi 2  e guadagni 10  e 3 , o 15  e 5  se hai l'*Antipatia* di *Francisco Carranza*.

✘ Non puoi competere con il maestro: subisci 1  e perdi 3 .



Saldare i Debiti

- Se hai lo stato di **Debitore**, alcuni mercenari vengono a incassare. Puoi pagare la somma che devi loro per uscire dallo stato di **Debitore**, o subisci un pestaggio che ti lascia in fin di vita: finisci  e perdi tutto il tuo Bottino Personale.
-
- Se non sei **Debitore** e c'è un altro Pirata che ha meno  di te da spendere che ha tale stato, i mercenari ti interrogano. Ottieni  in un Test di  5 altrimenti subisci 1  e consegna questa carta ad un Pirata con lo stato di **Debitore** a tua scelta che abbia meno  di te da spendere. Quel Pirata deve risolvere questa carta all'inizio del suo turno.



Artigianato Locale

Una bottega dove una donna nativa sta confezionando collane, bracciali e amuleti con ossa di squalo e altri materiali esotici, cattura la tua attenzione.

Se lo desideri, puoi comprare degli ornamenti per darti un tocco di classe: per ogni 3  spese, guadagni 1  fino ad un massimo di 3 .

Se ci sono altri Pirati in **Piazza** che hanno più , possono eguagliare le  che possiedi attualmente e risolvere questo evento, seguendo l'ordine di turno abituale.



Tatuatrice

Mentre gironzoli gustandoti le bancarelle, noti una donna seduta su un tappeto che sta mescolando dentro un mortaio della tinta con fuliggine e altre sostanze. Quando ti vede, ti indica alcuni aghi fatti di ossa.

Se lo desideri puoi farti fare un tatuaggio: Per ogni 4  spese, guadagni 2  fino ad un massimo di 6 .

Se ci sono altri Pirati in **Piazza** che hanno più , possono, seguendo l'ordine di turno, eguagliare il tuo livello attuale di  risolvendo questo evento.



Parrucchiere

Un uomo, vestito secondo la moda parigina, mentre sta aprendo il suo salone, si vanta di essere stato apprendista del famoso Monsieur Champagne e afferma di non aver rivali come coiffeur in tutte le Indie Occidentali.

Se lo desideri puoi farti dare una sistemata ai capelli in modo da essere un po' alla moda: per ogni 6  spese, guadagni 3 , fino ad un massimo di 12 .

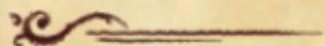
Se ci sono altri Pirati in **Piazza** che hanno più , possono, seguendo l'ordine di turno, eguagliare il tuo livello attuale di  risolvendo questo evento.



Sartoria

Alcuni mercanti hanno disposto una fila di bancarelle in una stretta calle.

Espongono cappelli piumati, cinturoni, scarpe con fibbie lucenti e casacche dai disegni stupendi.



Se lo desideri, puoi cambiarti i vestiti in modo da indossare abiti più moderni: per ogni 6  che spendi, guadagni 3 , fino ad un massimo di 12 .

Se ci sono altri Pirati in **Piazza** che hanno più , possono, seguendo l'ordine di turno, eguagliare il tuo livello attuale di  risolvendo questo evento.



Oreficeria

In un vicolo vicino alla **Piazza**, trovi la bottega di un orefice. Espone varie guaine, manici di pugnale e impugnature per spade, finemente decorati.

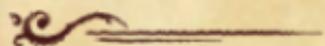
Se lo desideri, puoi abbellire le tue armi: per ogni 7  che spendi, guadagni 4 , fino ad un massimo di 16 .

Se ci sono altri Pirati in **Piazza** che hanno più , possono, seguendo l'ordine di turno, eguagliare il tuo livello attuale di  risolvendo questo evento.



Gioielleria

Vedendoti passare, un gioielliere ti invita ad entrare nel suo piccolo negozio e ti fa notare che una persona del tuo rango dovrebbe abbinare ai suoi abiti dei gioielli adeguati.



Se lo desideri, puoi comprare dei gioielli, in modo che il mondo sappia da dove arriva la tua fortuna: per ogni 8  spese guadagni 5 , fino ad un massimo di 20 .

Se ci sono altri Pirati in **Piazza** che hanno più , possono, seguendo l'ordine di turno, eguagliare il tuo livello attuale di  risolvendo questo evento.



Indifeso

Da un vicolo senti provenire i singhiozzi di un bambino. Se vuoi aiutarlo, tira un dado; se non soddisfi i requisiti necessari per superare l'evento, perdi tutti i tuoi .

 **1-2** "Mi fa molto male la gola!": se possiedi l'Abilità **Medicina**, puoi spendere 1  e visitare il bambino. Dai alcuni consigli a sua madre su cosa fare per farlo stare meglio rapidamente: guadagni 4 .

 **3-4** "Ho perso i soldi per il mangiare!": puoi dargli 6 : guadagni 2 .

 **5-6** "Non riesco a trovare la mia mamma!": fai un Tiro di  5 per cercare sua madre tra la folla:  la trovi e ti ringrazia infinitamente. Guadagni 2  e 1 .



Spettacolo

Uno spettacolo organizzato da 3 artisti e il loro topo addomesticato cattura la tua attenzione puoi:

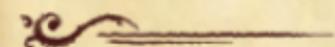
- Spendere 1  per guardare il divertente spettacolo: guadagni 1 .
- Se hai l'Abilità **Musico**: suoni una canzone per accompagnare l'esibizione degli artisti. Spendi 1  e fai un Tiro di  5:
 - ✓ La tua partecipazione migliora lo show e alla fine dello spettacolo gli artisti ti ringraziano e condividono con te parte dell'incasso: guadagni 1  e 2d6 di .
 - ✗ La tua improvvisa intrusione interrompe lo spettacolo e l'intera isola inizia a fischiarti: perdi 2 .



Cappello di Paglia

Alcuni mercanti stanno mettendo via le loro bancarelle di cibo fresco prima dell'orario di chiusura. Chiedi spiegazioni sulla chiusura anticipata:

"E' quel dannato Pirata! Ogni volta che torna al Porto, divora tutto quello che incontra; come se il suo stomaco non avesse fondo. Hey!, magari riesci a farlo tornare in sè". Puoi:



- **Aiutare i mercanti:** spendi 1  per localizzare il Pirata e fai un Tiro di  6:
- ✓ Riesci a farlo ragionare: guadagni 3 .
- ✗ Ti dà un cazzotto. Compare una donna che ti chiede scusa.
Subisci 1  e guadagni 3 .



Saldi

Un mercante apre il suo punto vendita vantandosi di avere i prezzi più bassi di tutte le Antille. Incuriosito, ti avvicini e non puoi evitare di chiedergli perchè stia vendendo ad un prezzo così basso. Con uno sguardo spiritato ti risponde: "Come? Non lo sai? Su questo posto si sta per abbattere la stessa calamità di Port Royal e io non ho nessuna intenzione di morire qui! Appena avrò venduto la mia merce me ne andrò via e non tornerò mai più!"

Se lo desideri, puoi spendere 1  e guardare le Carte Mercato. Puoi sceglierne fino a tre e comprarle pagandole metà del loro prezzo normale.



Schiavi in Fuga

Vedi uno schiavo legato ad un palo. Iniziano a frustarlo. "Maledetto di un traditore!", esclama infuriato il flagellatore, "Darò 20 monete alle prime cinque persone che mi porteranno il resto degli schiavi che mi sono scappati". Puoi:

➤ **Aiutare lo schiavista.** Spendi 5  e fai un Tiro di  4:

✔ Trovi gli schiavi in tempo e li riporti al proprietario senza che oppongano resistenza: guadagni 20 .

➤ **Allertare gli schiavi.** Spendi 4  e fai un Tiro di  4:

✔ Ti ringraziano per averli avvisati e si nascondono finchè non smettono di cercarli: guadagni 5 .



Battaglia di Insulti

Una folla di spettatori si forma attorno a due mercanti che si stanno insultando. La loro rivalità è risaputa ma oggi sembra che non siano molto ispirati e il pubblico, tra il quale è presente *Maggie*, sta perdendo interesse:

- **Puoi animare il duello verbale:** fai un Tiro di  4. Se possiedi l'Abilità **Loquace**, ti basterà ottenere solo 1 :
-  Lanci una sfilza di insulti degna di Quevedo e Góngora e il pubblico applaude alla tua originalità : guadagni 4  e l'Appoggio di *Maggie* che si sta sbellicando dalle risate.
 -  Il tuo goffo borbottio ti procura i fischi del pubblico: perdi 3 .



Affronto

Un pirata offende la memoria di Lupo Jones. *Don Carranza* osserva la scena attendendo una tua reazione. Puoi:

➤ **Ignorare l'affronto:** perdi 4  e ti procuri l'Antipatia di *Francisco Carranza*.

➤ **Reagire:** fai un Tiro di  4:

✔ Prima che il Pirata muoia, lo obblighi ad implorare il perdono : guadagni 4  e 1d6 di .

✔ Lo fai finire carponi: puoi perdonarlo e guadagnare 3  o finirlo e guadagnare 2  e 1d6 di  frugando nelle tasche del cadavere.

✘ Una stoccata ti fa stramazza al suolo. L'insolente Pirata ti risparmia la vita: perdi 3  e finisci .



Ladruncolo

Un ladruncolo gironzola tra la folla in cerca di vittime: Fai un Tiro di  4 per evitare di essere derubato:

 Perdi 3d6 di  .

 Perdi 3d6 di  , però riesci ad afferrarlo per la collottola. Puoi:

➤ **Schiaffeggiarlo e recuperare il denaro:** quando ritorni per la tua strada ti trovi a faccia a faccia con *Maggie* che ti sussurra: "La prossima volta che ti vedo alzare le mani su di un bambino, ti dissanguo come un maiale". Poi se ne va mentre rabbrivisci: perdi 2  e ti procuri l'**Antipatia** di *Maggie* .

➤ **Perdonare il bambino e lasciare che si tenga il tuo denaro:** guadagni 2  e 1  .



Compagni Caduti

Gli uomini del Governatore stanno mettendo in mostra alcuni Fratelli della Costa, impiccati per i loro crimini di pirateria. Alcuni di loro sono tuoi vecchi conoscenti. Puoi:

- **Lasciarti travolgere dalla rabbia e farla pagare a chiunque ti si pari davanti:** spendi 1  e perdi 3 .
- **Abbandonarti al dolore:** perdi 2 . Se termini tutti i , spendi 1  e muoviti fino alla Cappella.
- **Cercare di schiarirti la mente:** perdi 1  spendi 2  per girovagare assorto nei tuoi pensieri e poi, se possibile, muoviti fino alla **Taverna** o alla **Villa**. Altrimenti, rimani in **Piazza del Mercato**.



Il Patibolo

Un uomo accusato di pirateria sta per essere giustiziato. Un gruppo di persone, capitanato da *Grace Jennings*, vuole fermare l'esecuzione affinché sia chiaro a tutti che la **Fratellanza** non si arrenderà mai. Puoi:

- **Farti gli affari tuoi.** Grace sputa in terra: perdi 3  e ti procuri l'Antipatia di *Grace Jennings*.
- **Unirti a loro:** spendi 1  e fai un Tiro di  o  4. Se possiedi l'Abilità Spaccone, ti basterà ottenere solo 1 :
-  Vi lanciate all'attacco eliminando tutti i soldati. Guadagni 6 .
-  Combatti come un demone e ti feriscono: finisci  ma riuscite a salvare il prigioniero.



Tempesta Tropicale

(∞) Se possiedi l'Abilità **Metereologo**, puoi conservare questa carta coperta ignorandone l'effetto. All'inizio del tuo prossimo turno, gira questa carta e applicane l'effetto normalmente: guadagni 2 . Puoi condividere queste informazioni con gli altri giocatori.

Una tempesta tropicale si sta abbattendo su *Tortuga*, allagando vicoli e abitazioni e creando problemi di mobilità. Fino al termine della Fase Porto, i Pirati dovranno spendere 1  in più per spostarsi da un luogo ad un altro e finiranno **Inzuppati**.



Scarsità di Provviste

(∞) A causa dell'assedio della cavalleria spagnola per attaccare e isolare i bucanieri di Hispaniola, a *Isla Tortuga* c'è scarsità di carne e altri alimenti

Fino al termine della Fase Porto, i Segnalini **Intruglio** e **Provviste** avranno un prezzo raddoppiato.



Tempi Difficili

(∞) A causa dei costanti pattugliamenti effettuati tanto dagli spagnoli che dai francesi attorno all'isola, la riduzione delle attività commerciali di *Isla Tortuga* è una realtà inevitabile. Le merci sono sempre più scarse e alcuni pirati parlano di navigare verso l'Oceano Indiano alla ricerca di acque più prospere per gli uomini in cerca di fortuna.

Elimina, fino al termine della Fase Porto, due carte a caso dalle Carte Mercato disponibili. Inoltre, il prezzo di tutte le **Carte Equipaggiamento** aumenta di 3 .



Amnistia generale

(∞) Una proposta di amnistia è giunta a *Isla Tortuga*. A tutti coloro che chiederanno il perdono del Re, verrà dato il foglio di via e verranno condonati i crimini di di pirateria.

Se lo desideri, puoi cambiare il tuo Personaggio con un altro a tua scelta. Colloca il nuovo Personaggio sulla Nave Pirata, con le stesse ⌚ che possiedi attualmente e un numero di Abilità con un costo totale pari al costo delle Abilità del precedente PG.

Fino al termine della Fase Porto, un Pirata può riattivare questo Evento ogni volta che va alla **Piazza del Mercato**, prima di pescare una Carta Evento.



Zanzare

I vicoli sono invasi da sciami di zanzare le cui punture sono in grado di debilitare persino i cavalli: fai un Tiro di  4.

Se  , qualsiasi azione che eseguirai nelle locations durante questa Fase Porto, ti costerà 1  in più.



Frutta Fresca

Una graziosa ragazza invita i passanti a comprare la frutta fresca in vendita nella bancarella di sua madre. Vai a dare un'occhiata e la vista di mango, papaya ananas e camu camu ti fa venire l'acquolina in bocca.

Se lo desideri, puoi comprare della frutta per 3 🍌 : scarti 1 🍷 recuperi 1 🍷 .



Occhio per Occhio

Un gruppo guidato da *Grace Jennings* sta commentando un editto e sembra esserci disaccordo su come reagire. Chiedono la tua opinione. Puoi:

➤ **Aiutarli ad organizzare una rappresaglia.**

Fai un Tiro di  4 o, se ti sei procurato l'**Antipatia** di *Grace Jennings*, di  5. Se hai l'**Abilità Tattico**, ti basterà ottenere solo 1 .

 I tuoi suggerimenti vengono apprezzati: guadagni 5  (7  se ti sei procurato l'**Antipatia** di *Grace Jennings*) e 5 .

 Le tue proposte vengono bocciate: perdi 4 .

➤ **Scusarti e andartene:** perdi 2  e spendi 1  per muoverti fino ad un'altra location.



Nuovo Dio

Un certo *Allegro Rasputin*, dall'alto di una cassa, sta condividendo con i presenti le sue strane idee sulla vita dopo la morte.

Le sue misteriose parole sortiscono l'effetto di un incantesimo sulla folla che si sta radunando attorno a lui.

➤ Se desideri ascoltarlo fai un Tiro di  4. Se possiedi l'Abilità Devoto, ti basterà ottenere solo 1 .

 Inizi a discutere con lui fino a ridicolizzarlo di fronte a tutti. Finisce per essere inseguito dalla folla furiosa: guadagni 5  e recuperi 1 .

 Stregata dalle sue parole, una parte di di te inizia a credere nel poderoso Lech-Uk: perdi tutti i tuoi .