



Taverna

Ascoltare Dicerie:



Prendi una carta del mazzo Dicerie.

Requisiti: Tiro

Contrattare Alleato:



Ottieni un Alleato. Non puoi superare il limite max di 5 membri dell'equipaggio tra Pirati e Alleati.

Requisiti: Tiro Contrapposto di

Contrattare un Gruppo di Pirati:



Ottieni un che puoi unire al tuo equipaggio nella seguente Fase Viaggio.

Requisiti: Essere Capitano e spendere 30 del Bottino dell'Equipaggio.

Gerrit Jensen:



Puoi apprendere un'Abilità Filibustiere tra le Abilità disponibili al Porto.

Requisiti: Pagarne il costo in e .

Raccontare Storie:



Guadagni tanti quanti il Tiro-6. **Requisito:** Tiro di 6 (+1 per ogni . Max. +3).

Giocare d'Azzardo:



Tavolo A: Ricevi quanto scommesso più la metà delle scommesse.

Tavolo B: Ricevi il doppio di quanto scommesso.

Requisiti: Tiro di , o

Tavolo A = Difficoltà 4 / Tavolo B = Difficoltà 5.



Cappella

Beneficenza:



Scarti 1 o recuperi 1 .

Espiazione:



Puoi eliminare qualsiasi Maledizione.

Requisito: Pagarne il costo e fare Penitenza (vedi tabella).

Jerôme Feuillet:



Puoi apprendere un'Abilità Erudito tra quelle disponibili al Porto.

Requisito: Pagarne il costo in e .

Marie Laveau:



Puoi apprendere una delle Abilità Mistiche tra quelle disponibili al Porto.

Requisiti: Pagarne il costo in e .



Piazza del Mercato

Fare Rifornimento:



Puoi comprare Intrugli e Rum nelle botteghe del Mercato.

Requisiti: Rum 3 , Intruglio 2 .

Comprare Protesi:



Puoi acquistare un Uncino, una Gamba di legno o una Benda ed eliminare gli effetti di una Ferita Permanente.

Ordinare Equipaggiamento:



Scegli una carta tra quelle non disponibili nel Mercato della Fase Porto in corso e mettila da parte. Ne entrerai in possesso nella prossima Fase Porto.

Requisito: Scegliere Equip. e pagarne il costo.

Maggie:



Puoi apprendere un'Abilità Furfante tra quelle disponibili al Porto.

Requisito: Pagarne il costo in e .

Negoziare:



Puoi comprare le carte del Mazzo Mercato.

Requisiti: Comprare carta o venderla per 1/2 .

*Quanto vuoi scommettere?

Tavolo A (min. 2 , max. 6)

Tavolo B (min. 1 , max. 5)



Villa

7

Quota d'Entrata:

0

Paghi per poter entrare nella Villa di Madame Claude e spassartela.

Ascoltare Dicerie:

2

Prendi una carta del Mazzo Dicerie.

Requisiti: Tiro di 4.

Trattamento di Lusso:

10 1

Recuperi tutti i tuoi e scarta tutti i tuoi .

Francisco Carranza:

7

Puoi apprendere un'Abilità Duellante tra quelle disponibili al Porto.

Requisiti: Pagarne il costo in e .

Scommettere:

1

Ricevi il doppio di quanto scommesso se indovini la previsione.

Requisiti: Scommetti 10-25 sul o di un Pirata nella seguente Avventura.

Prestito:

1 1

Ricevi 5 , più 5 per ogni o aggiuntivo speso.

Requisito: Massimo un Prestito per Pirata.



Molo

Riparazione Nave:

7 1

Ripari 1 danno subito durante la Fase Viaggio soddisfacendo il seguente requisito di costo.

Requisito: Vela 50 , Stiva 25 .

Potenziare/Comprare Nave:

7 1

Puoi comprare una nuova nave o potenziare quella che possiedi (vedi tabella).

Incarichi:

7 1

Pesca una carta del Mazzo Incarichi.

Riposare nella Confraternita:

7 1

Riposi per recuperare 2 , scartare 2 o 1 e 1 .

Riscuotere il Salario:

1

Riscuoti il tuo Salario. Il Capitano incassa 50 + 100 Bottino Equipaggio.

Requisito: Un'unica volta se l'Avventura ha .

Grace Jennings:

7

Puoi apprendere un'Abilità Tiratore tra quelle disponibili al Porto.

Requisiti: Pagarne il costo in e .

Commerciare:

7 2

Compri Merci o vendi quelle che hai acquisito durante la Fase Avventura e Viaggio, ai seguenti prezzi:

Merce	Prezzo
Oro e Gioielli	100
Metalli	50
Tessuti e Spezie	40
Tabacco	30
Schiavi	25
Provviste	10
Rum	10
Zucchero	1d6 x 10
Legno	15

