

Nassau

() Dopo un po' che la tua taglia diventa troppo alta la veste grafica di Nassau cambia e passi a Underground Nassau.*

- **Porto:**

- Potenziamenti:
 - Comprare **cannoni** ([AttMin, AttMax], ammo) -> precisione del cannone
 - Comprare **coperture** (Vita totale)
 - Comprare **vela** (Punti movimento)
 - Puoi modificare il colore della tua nave con gli smalti [Non influenza parametri]
- **Upgrade** per il porto: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
 1. Sconti sui prodotti
- "Salpo": è un bottone per passare allo step successivo (vai alla cartina delle missioni)

- **Locanda:**

- Per usufruire della locanda basta **pagare** e automaticamente la *determinazione si ripristina*.
- Ogni **carta** ha la propria determinazione. Più usi una carta e più la determinazione cala. Se lasci le carte alla locanda, per la missione successiva non le potrai utilizzare. Se la determinazione va sotto zero la carta si distrugge.
- Esiste un limite per le carte che possono essere lasciate. Per esempio (max 5 posti letto).
- **Upgrade** per la locanda: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
 1. Max posti letto
 2. Velocità di recupero (numero di punti determinazione che ottieni per missione)
- Consumando più dobloni e rum ripristini istantaneamente una carta. (Farlo però è estremamente costoso)
- **Gerri Skotty**: con lui puoi **parlare**. Mostra qualche riga di dialogo. Man mano che avanzi con l'avventura cambierà ciò che ti dice. I dialoghi possono anche variare in base alla tua reputazione. ("Tu stai zitto e ascolti il maestro")

- **Negozio:**

- Riscattare i soldi delle **taglie**. (guadagni denaro)
- Acquisti le **carte**. (consumi denaro) -> *completando un arcipelago le carte diventano più forti*.
- Acquisto di **Oggetti consumabili**:
 - Aumenta determinazione in mare (valori bassi)
 - Rum: ti fa scavare senza che la determinazione cali, ma allo stesso tempo fa aumentare l'ubriachezza
 - Bevanda anti-ubriachezza: per far diminuire l'ubriachezza
- **Upgrade** per il negozio: (paghi in Rubini o tanti dobloni)
 1. Sconti sui prodotti

Cartina degli arcipelaghi (sotto menu del porto)

Idealmente la mappa è suddivisa in 3 arcipelaghi. Non sono tutti raggiungibili fin dall'inizio, completando un arcipelago sblocchi il successivo.

- **Gestione del dominio:** finita una missione il territorio diventa tuo. In quell'istante ti viene chiesto cosa vuoi farci (**distruggi o libera**). Se durante la missione hai ucciso troppe persone la scelta *libera* non sarà più disponibile.
 - **Distruggi:** commetti un crimine di guerra, la tua taglia aumenta, ma ottieni un reward, immediato, maggiore.
 - **Libera:** potrai riscuotere le tasse ad ogni missione completata. Avrai quindi un reward iniziale basso, ma che è costante. (Sul lungo termine è la scelta preferibile)
- **Scelta delle missioni:** sulla mappa ci sono delle **crocette**; cliccando sulla crocetta si apre un menu a tendina con la descrizione della missione e il suo reward. Da questo menu darai poi conferma per la partenza.