

3.

Jack!

Musielismy przenieść skarb, bo ludzie zaczęli węszyc.

Odbij w prawo dopływając do portu. Dalej płyn na wschód wzdłuż wybrzeża, aż zobaczysz starą chatkę rybacką.

W środku znajdziesz niewielkie palenisko. To właśnie tam ukryta jest skrzynia. Kop ostrożnie, by nie narobić za wiele hałasu. Nie chcemy przecież zwracać niepotrzebnie uwagi.

Włóż do skrzyni monety z zeszłego tygodnia i zakop ją w tym samym miejscu. Niech Ci tylko głupie pomysły do głowy nie przychodzą!

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.

- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.

4.

Udało ci się!

Znalazłeś mój cenny wynalazek! Jest to dosyć niezwykły sekstans. Poprawne użycie go sprawi, że posiadasz niewyobrażalne bogactwa. Porażka sprawi, że zmierzyć się będziesz musiał ze śmiercią. Aby ci się powiodło, znajdź niewielką wyspę dwie mile na północ stąd. Znajdziesz na niej nagrobek z imieniem „Tony”. Teraz zacznij się zabawa. . . Stań przed wspomnianym nagrobkiem i zacznij obserwować horyzont przez moje urządzenie. Powoli i uważnie nastawiaj je zgodnie ze Słońcem i cierpliwie czekaj. Kiedy nadejdzie odpowiednia chwila, wizerunek zabarwi się na zielono i ujrzysz pewną liczbę. Użycie jej wraz ze wzorem wypisanym na nagrobku pozwoli ci na wyliczenie kierunku, w którym masz podążać. Jeżeli zrobiłeś wszystko poprawnie, to po dwóch godzinach płynięcia ujrzeć powinieneś zakotwiczoną łódź. Wejdź na jej pokład i zdobądź bogactwa! Jeżeli jednak twoje rachunki okażą się niedokładne, znajdziesz się na Morowych Wodach, miejscu, z którego mało kto wraca żywy.

Powodzenia!

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.

- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.


5.

Gratulacje!

Fakt, że czytasz ten list oznacza, że jestem martwy, a ty jesteś prawdopodobnie sprawcą mojej porażki. Dekady plądrowania, rabunków oraz morderstw pozwoliły mi zgromadzić skarb. Zawsze wykazywałem się większym sprytem, siłą i przebiegłością, niż wrogowie. Moja załoga składała się z ludzi, którzy poświęcili swoje życie morzu, jak ja. Ta bitna zgraja łotrów i wojowników zawsze lojalnie stała przy moim boku zapewniając mi potrzebne wsparcie. Przeciwnicy klękali przed nami błagając o łitość. Niestety, te czasy już dobiegły końca... Chciałbyś skarb, co? Zasłużyłeś na niego. By go zdobyć, udaj się do miasta portowego zwanego „St. Mary's Haven”. Stamtąd udaj się do najbliższego klasztoru i poproś o rozmowę z Ojcem Abrahamem, który z chęcią wręczy ci klucz do jednej ze swoich winnic. Poszukaj beczki oznaczonej czerwoną koniczyną.

Powodzenia!

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.
- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.

6.

Gratuluję odnalezienia tego listu!

Pewnie zastanawiasz się, kim jestem i jak wszedłem w posiadanie skarbu. Jestem mnichem, który miał pecha zostać pojmanym przez piratów. Och kapitan wierzył, że posiadam informacje dotyczące jakichś starych i cennych rękopisów, które rzekomo znajdowały się w klasztorze, dla którego kiedyś służyłem. Chciał mnie zmusić do gadania poprzez zastosowanie jednego z najbardziej diabolicznych środków – tortur. Po wielu dniach znoszenia niewyobrażalnego bólu, statek, na którym byłem przetrzymywany, został zaatakowany przez Brytyjczyków. Chaos wywołany przez bitwę pozwolił mi go opuścić oraz wejść w posiadanie cennego kawałka papieru, który należał do kapitana. Zawierał on dokładną lokalizację skarbu. Udało mi się go odnaleźć! Ale... pozostawiłem go w prawie nienaruszonym stanie, biorąc tylko tyle, by pomóc ubogim z mojej parafii. Zachęcam cię do podobnego czynu! Nie daj ponieść się chciwości oraz rzeczom doczesnym i spróbuj wykorzystać skarb do czynienia dobra. Skrzynia zakopana jest za gospodą o nazwie „The Butcher’s Inn” w południowej części wyspy. Zlokalizuj tam kwiat słonecznika; skarb będzie obok niego.

Niech Bóg ma cię w swojej opiece!

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.

- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.

7.

Fakt, że czytasz tę wiadomość, czyni cię jedną z najbardziej zaufanych osób Imperium Brytyjskiego. Wieliczni wiedzą o istnieniu tego listu. Pokróćce wyjaśnię cel twojej misji.

Nazywam się Sir Walter Greene i jestem dowódcą Sił Morskich Anglii. Powierzono mi zadanie mające na celu bezpieczne ukrycie skrzyni pełnej bogactw. Zawiera ona najcenniejszą biżuterię oraz kosztowności zebrane przez Jej Królewską Mość. Jest to Jej osobista kolekcja.

Kosztowności te są wciąż oficjalnie częścią Państwowego Skarbcza Anglii i muszą być traktowane z należytym szacunkiem. Celem twojej misji jest przetransportowanie skrzyni w inne miejsce, gdyż jej aktualne miejsce pobytu zostało prawdopodobnie odkryte. Bądź ostrożny i pamiętaj o dyskrecji. Aktualnym miejscem przechowywania skrzyni jest garbarnia w północnej części miasta. Zapytaj sprzedawcę o karmazynową skórę dzika, aby ten wręczył ci skrzynię.

Powodzenia!

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.

- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.

14 Maja

Moja droga Pamelolo!

Miłości moja, nie pozwolę, byś była zmuszona wraz z naszą małą córeczką prosić o łaskę obcych ludzi. To wszystko moja wina. Ja nie byłem wam w stanie zapewnić środków do życia. Dlatego też podjąłem decyzję o dołączeniu do tych parszewych piratów.

Proszę, nie miej mi tego za złe.

19 Maja

Moja kochana!

Dzisiaj doświadczyłem po raz pierwszy co to znaczy być jednym z nich. Napadli na niewielki statek transportowy, który od razu wywiesił białą banderę. Nie przeszkodziło to jednak moim „kompanom” w zabiciu całej załogi. Splądrowaliśmy okręt i go zatopiliśmy. Mój przydział kosztowności umieszczę w skrzyni w naszym starym domu.

Uważaj na siebie!

26 Maja

Moja piękna Pamelolo!

Dzisiaj zabiłem człowieka. Nie wiem, jak się nazywał. Zaatakowali nas Brytyjczycy. Albo on, albo ja... Spodziewaj się większego łupu w skrzyni.

11 Czerwca

Droga Pamelolo!

Dzisiaj zaatakowaliśmy statek transportujący złoto dla brytyjskiego banku. Po zabiciu kilku osób z jego załogi postanowiliśmy resztę pojmać i sprzedać na lokalnym targu niewolników. Pamiętaj, by sprawdzać naszą skrzynię!

23 Czerwca

Moja ukochana Pamelolo!

Zeszłego wieczoru postanowiliśmy zająć się okrętem bogatego lokalnego kupca. Nie oszczędziliśmy nikogo. Jutro przeprowadzę atak na okręt burmistrza miasta portowego nieopodal. Pamiętaj o naszej skrzyni.

Życz mi szczęścia!

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.

- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.

Witaj!

Nazywam się Diego Estacano, jestem byłym oficerem Hiszpańskiej Marynarki Wojennej. Od zawsze wiedziałem, iż pewnego dnia poświęcę swoje życie morzu. Mój ojciec był marynarzem, tak samo jak i mój dziadek.

Do Marynarki dołączyłem jako nastolatek w dniu swoich szesnastych urodzin. Rodzice byli ze mnie dumni, a ja cieszyłem się z podjęcia takiej decyzji. Po sześciu miesiącach przygotowań moja jednostka w końcu została przydzielona na okręt.

Byliśmy gotowi rozpocząć przygodę. Nasze pierwsze zadanie polegało na patrołowaniu obszaru wokół niewielkiej wyspy na zachodnim brzegu Hiszpanii. Prawie natychmiast podpłynął do nas niewielki piracki okręt, który naiwnie zażądał myta za pływanie w okolicy.

Po kilku minutach histerycznego śmiechu, nasz kapitan wydał rozkaz pozbycia się nieprzyjaciela. W tym momencie rozpoczęło się prawdziwe piekło. Krzyki, strzały, walka oraz krew. Podobało mi się to, wszystkim nam się to podobało. Po zabiciu piratów splądrowaliśmy, po czym zatopiliśmy ich okręt. Od tamtej pory widząc przepływające okręty zawsze liczyliśmy na potyczkę. Byliśmy spragnieni akcji. Niestety, prawo zmieniło się i dało koniec mordowania w imię króla. Po czterech latach służby zdecydowaliśmy się zacząć działać na własną rękę. Zostaliśmy handlarzami niewolników, najpodlejszymi z możliwych. Atakowaliśmy okręty, porty oraz wioski, zabijając i torturując tych, którzy opierali się naszym działaniom i biorąc w niewolę resztę. Mógłby nas nie pojmano, ani nie przegraliśmy żadnej bitwy.

Niestety, ten sposób na życie kosztował mnie wszystko. Stałem się potworem kierowanym niezaspokajalną żądzą. Kiedy zdałem sobie z tego sprawę, postanowiłem zmienić się i odpokutować swe grzechy. Dołączenie do klasztoru wydawało mi się jedynym racjonalnym rozwiązaniem.

Ta skrzynia splamionych krwią monet jest jedynym, co przypomina mi o tych mrocznych chwilach mojego życia. Nie chcę już jej. . . Proszę, weź ją.

Skrzynia zakopana jest pod palmą, pod którą właśnie stoisz. Gratulacje!

10.

Jestem przeklęty i błogosławiony jednocześnie. Przypływ wyrzucił na moją plażę skrzynie i pudła pełne złota i kosztowności! Kłopot w tym, że utknąłem na bezludnej wyspie, bez możliwości wydostania się z niej.

Kończą mi się zapasy żywności i wody pitnej, wyspa jest mała i posiada mało surowców, które mógłbym wykorzystać, nawet gdybym posiadał przydatne narzędzia. Moim ostatnim czynem przed zniknięciem z tego świata jest wysłanie tego listu w butelce.

Naszkicuję na tej kartce zarys wyspy i wszystkie wskazówki dotyczące jej lokalizacji, jakie udało mi się ustalić podczas mojego pobytu. Może komuś uda się odnaleźć skarb. Nie mnie pisać cieszyć się tą fortuną.

Mam tylko jedną prośbę do znalazcy skarbu: Wznies toast za starego marynarza, który zginął otoczony przez bogactwo, które nie mogło go ocalić.

Aby odnaleźć ukryty skarb, zagrajcie jeszcze raz od początku z następującymi zmianami:

- Rozpoczynacie z 5  w Obszarze Dostępnych Surowców.

- Aby w następnej rozgrywce opuścić wyspę, musicie zapłacić o 5 złota więcej niż w tej rozgrywce.