

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Już długo wcześniej, nim to rzeczywiście nastąpiło, wiadomym było, że porzucisz swoje stanowisko na okręcie. Kiedy twoja przygoda dobiega końca, wszystko, co ci pozostało, to śmierdzący, obrzydliwy ⁽⁴⁾, którym możesz się pochwalić. Natychmiast go sprzedajesz, aby móc wrócić do rodzinnego domu. Życie, które wiesz jest monotonne i przewidywalne, i choć nie ma w nim piratów i ich towarzystwa, pozbawione jest również sensu. Spędzasz swoje stare lata, tęsknie wpatrując się w ocean i rozważając, co by było gdyby... Kiedy w końcu umierasz, po przewlekłej walce z ⁽³⁾ mózgu, pozostawiasz po sobie spuściznę złożoną z goryczy i zmarnowanego potencjału. Twoja rodzina chowa Cię obok grobu kapitana ⁽²⁾, zdając sobie sprawę z twojego skandalicznego i trzymanego w tajemnicy romansu.

(!!!!) = DOBRE

Cale twoje życie to poszukiwanie czegoś. Pirackie życie pozwoliło odkryć, czym to coś było. Gdy twój czas na okręcie dobiegł końca, sprzedajesz swój ⁽⁴⁾ i przygotowujesz się do wyprawy z początkującą grupą byłych ⁽¹⁾ na tajemniczą wyspę na południowych morzach Zachodzącego Słońca. Wraz ze swoją drużyną w samym sercu dżungli znajdujecie tajemniczą, dawno zapomnianą świątynię. Kiedy wchodzić do jej wnętrza, wasze oczy poraża jaskrawe światło niezwykłego, wielkiego kryształu. Wypełnia ono twoją duszę zadowoleniem i satysfakcją. To właśnie było celem twych poszukiwań przez całe życie. Kryształ karmi się twoimi myślami nawet wtedy, gdy twoi towarzysze krzyczą ze strachu, próbując opuścić świątynię. Powoli pomieszczenie wypełnia się ⁽³⁾, a drzwi prowadzące do wyjścia zamykają się. Podczas gdy inni starają się uciec, ty śmiejesz się obłąkańczo, a sekrety kosmosu w końcu stają się dla ciebie oczywiste.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Mimo, że życie pirata okazało się cię przerastać, pozwalało ci zaspokajać twoją niezwykłą chęć do wędrowania. Opuściwszy okręt poświęcasz się zbieraniu map, dzienników i innych sprzętów z przygód kapitana ⁽²⁾, jakie ten zostawił dla tych, którzy chcieliby ruszyć jego śladami. Odnajdujesz spełnienie kontynuując pracę jego życia. W efekcie wznosisz bibliotekę jego imienia, w której piraci i odkrywcy z całego świata mogą dzielić się i handlować ręcznie rysowanymi mapami nowo odnalezionych miejsc na morzach Zachodzącego Słońca. Zapewnia to ludziom potrzebną pomoc i daje dostęp do najciekawszych miejsc, jakie świat ma do zaoferowania. Nawigujesz też prawdziwą przyjaźń z ⁽⁵⁾, przymykając oko (i nos) na zapach, jaki wydziela.



PIRAT SPOD ZNAKU ODKRYWCY

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★		★	★		
Krzepa		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Połowanie		★		★			✕	✕
Celność		★			★		✕	✕
Zuchwałość			★	★			✕	✕
Nawigacja		★		★	★			✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je twoją powiązaną odpowiedzią.

1. Profesja wymagająca podróżowania: _____
2. Głupie imię: _____
3. Zwierzę: _____
4. Przedmiot kolekcjonerski: _____
5. Pirackie imię innego gracza: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU ODKRYWCY

Odkrywanie świata zawsze było moją pasją. W młodości jako (1) często brano mnie na wyprawy w nieznane. Po jakimś czasie dane mi było trafić na statek Kapitana (2), nieustraszonego i szlachetnego odkrywcy, który został moim nauczycielem. Udało mi się wiele nauczyć, żeglując na jego krypie, ale w końcu szczęście nas opuściło i statek został zatopiony przez wielkich rozmiarów (3). Kapitan zginął, a dla mnie przyszedł czas, by zaciągnąć się na nowy statek. Gdy doszły mnie słuchy, że jakiś kapitan piratów ma zamiar pożeglować za Krawędź Oceanu, dotarło do mnie, że świat stanie się jeszcze ciekawszym miejscem, a piraci mogą być tymi, którzy zapewnią dreszcz emocji, jaki daje odkrywanie. Teraz żegluję na pirackiej krypie i dociera do mnie, że nienawidzę piratów. Nienawidzę ich brudnych ciał, ich pogardy dla Królewskiej Mowy, nie wspominając już o ich idiotycznej obsesji na punkcie (4). Już sama ich obecność zaburza coś, co powinno być odmieniającą podróżą do samopoznania. Weźmy na przykład (5). Kto wytrzymałby w podobnym towarzystwie choćby pięć minut? Przekłęci piraci!

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione (!) poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

(!) *Zemdliło mnie, gdy w końcu udało mi się to przełknąć. To nie było nic wartego zjedzenia, bo już sama myśl o zjedzeniu żywcem, małych rozmiarów (3) sprawiła, że mój żołądek zaczął wirować. Piraci doprawdy mają dosyć bogatą bazę tego, co uznają za jedzenie.*
Zapasy 🍱 +3.

(!) *Udało mi się zakopać (4) tak, jak mi kazali i oznaczyć to miejsce znakiem X, aby pamiętać gdzie jest. Nie bardzo rozumiem, jaki był tego cel. Wydaje się bezsensownym, by zdobywać coś tylko po to, by następnie wrzucić to do dziury na przypadkowej wyspie, której możemy już nigdy nie odwiedzić. Ale to już nie ma znaczenia. Teraz muszę zadbać o to, by do takiej dziury nikt ze statku nie zapragnął wrzucić czegoś, co należy do mnie.*
Otrzymujesz 1, wybraną przez siebie Zdolność. Przerzut 🎲 +1.

(!) *W końcu udało mi się znaleźć coś odpowiedniego dla mnie. Przypomina mi to, czego używał Kapitan (2) na swoim statku. Brakuje mi jego towarzystwa. Jego i jego wielkich, silnych rąk...*
Wymij z talii Opowieści kartę 25 – Doskonała Luneta.

(!) *Może jeśli dam to (5), w końcu zdecyduje się przenieść na inny hamak? Mam już dość smrodu, którym zatruwa całe to miejsce. Dość powiedzieć, że większość załogi nie wie nawet, co to kąpiel.*
Skarb 🗳️ +1 ALBO Niezadowolony 🗳️ -2.

(!) *Chyba udało mi się zrekrutować dwóch nowych adeptów piractwa. Uważają za „fajne” to, że wciąż mam wszystkie zęby – rzadka rzecz wśród reszty lajdaków na tym statku. Wyjdzie to nam tylko na dobre, jak sądzę.*
Zaloga 🧑 +2.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

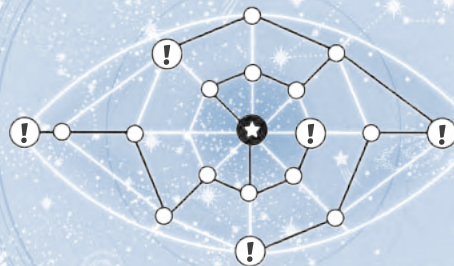
Twoje wizje _____ (3) _____ nigdy nie doprowadziły do niczego więcej niż do zdobycia kilku dodatkowych monet. Korzystając z tego, co udało ci się zarobić, odwiedzasz lokalne kasyno, w nadziei, że wykorzystasz swój dar jasnowidzenia, by zgarnąć wielką wygraną. Udaje ci się i zdobywasz niebywała fortunę, nim ochrona kasyna sugeruje ci, że przyszła już na ciebie pora. Śmiejąc się opuszczasz kasyno z kilkoma sakwami monet, a tuż za jego progiem wpada na ciebie pędzący _____ (1) _____ ciągnąc wózek pełen _____ (2) _____. Twoje sakwy rozrywają się, a przechodnie rzucają się na rozsypane monety. Później, gdy zeszkrobują twoje ciało z kół wózka, woźnica ze smutkiem kręci głową. „Biedny mały gagatek.” - mówi. „Nigdy się tego nie spodziewają”.

(!!!!) = DOBRE

Większość ludzi jest więźniami przeznaczenia, którzy grają kartami rozdawanymi przez życie. Ale pirat z darem jasnowidzenia może sam kierować swoim losem! A dokładnie, może dopomóc szczęściu, kontrolując, które karty dostaną frajerzy odwiedzający to kasyno. Chociaż nigdy nie udało ci się rozszyfrować, co znaczyła wizja _____ (3) _____, to korzystając ze złota zdobytego podczas pirackich przygód, udało ci się otworzyć świetnie prosperującą szulernię _____ (4) _____. Szczęścia. Kasyno okazało się być wielkim sukcesem. Udało ci się nawet nakłonić _____ (5) _____ do zjawiania się pięć razy w tygodniu. Twoja zdolność jasnowidzenia pozwoliła ci oskubać wielu głupców, którzy przyszli z nadzieją na wielką wygraną. Może nie jest to najuczciwsza praca, ale pirackie życie też nią nie było.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Chociaż odpowiada Ci życie wśród piratów, to wciąż dręczą Cię wizje przyszłości i przeszłości. Okiem swojego umysłu dostrzegasz _____ (3) _____ jasno jak w dzień. Widzisz jak podąża twoim śladem i jest coraz bliżej. Pewnego dnia _____ (5) _____ opowiada ci historię o Sprośnym(ej) _____ (1) _____, okręcie wojennym, który zaginął w okolicy i podobno był wypełniony królewskimi skarbami. Na banderze okrętu widniał podobno _____ (3) _____ i to w tej samej pozycji, co w twoich wizjach! Korzystając ze swego daru, prowadzisz niewielką ekspedycję, mającą na celu odnalezienie wraku, wraz z jego wspaniałym skarbem, oczywiście. Twoja wizje okazują się bardziej trafne i wiarygodne niż kiedykolwiek wcześniej, dzięki czemu z powodzeniem łupisz ogromną kolekcję skarbów. Po dokonaniu podziałów z resztą załogi, pozostaje ci więcej niż trzeba, by wieść przyjemne życie pełne luksusów. Po tym wizje przemijają, a ty wreszcie zaznajesz spokoju.



PIRAT SPOD ZNAKU WSZECHWIDZĄCEGO

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★	★			✕
Krzepa				★	★		✕	✕
Polowanie		★		★			✕	✕
Celność		★	★		★	★		
Zuchwałość		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Nawigacja		★		★			✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsca z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Duże zwierzę: _____
2. Ciężki przedmiot: _____
3. Poważany zawód: _____
4. Rodzaj miejsca: _____
5. Sławny mężczyzna: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU WSZECHWIDZĄCEGO

Miejscem mego dorastania była wioska rządzona przez moją matkę. Dzięki darowi jasnowidzenia z powodzeniem przeprowadziła ją przez wiele prób. Ponieważ moja matka była powszechnie uwielbiana, nikomu nie przeszkadzało, że i u mnie pojawiły się oznaki wzroku proroka. Ale bycie jasnowidzem niesie za sobą wyzwania. „Musisz pamiętać, że jesteśmy zarówno przeklęci, jak i pobłogosławieni. Istnieją dwie wizje, na które jasnowidz zawsze musi uważać. Znak ⁽¹⁾ oraz znak ⁽²⁾, to dla nas złe omeny” - powiedziała mi raz matka, co potwierdziło się, gdy zginęła pod kołami wozu kopniętego przez ⁽¹⁾, który wioził ⁽²⁾. Żyjąc w smutku spowodowanym jej śmiercią i nie mając ochoty na rządzenie wioską, pewnej nocy porzuciłem mój dom. Później udało mi się zaciągnąć na statek piracki w nadziei, że odnajdę swoje miejsce gdzieś w wielkim świecie. To właśnie na morzu zaczęły mnie nawiedzać wizje ⁽³⁾. Cóż to mogło znaczyć? Oby moja podróż doprowadziła mnie do odpowiedzi.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 Ledwo skarby trafiły w me dłonie, nadeszła wizja. Przyniosła mi zarówno przyjemność, jak i ból. Być może nadal są duchowo związane ze swoim byłym właścicielem, który z tego co rozumiem był ⁽³⁾?

Niesława +1. Podejrzij dwie wierzchnie karty z talii Skarbów . Weź jedną, a drugą odrzuć ALBO weź obie i zyskaj Pech +1.

 Wizje wskazały mi, że muszę zakopać mój skarb pod ⁽⁴⁾. Trudno powiedzieć dlaczego doprowadziły mnie do jeszcze większej nagrody. Pamiętam, jak moja mama używała tych soli, kiedy musiała zajrzeć głębiej. Mam nadzieję, że pomogą i mnie.

Wyjmij z talii Opowieści kartę 59 – Sole Widzącego.

 Po moim skoku do wody załoga uznała mnie za osobę szaloną. Nie mieli pojęcia, że wyciągnę z niej ⁽⁵⁾, który walczył z falami o życie. Trudno powiedzieć, jak się tu dostał, ale powitaliśmy go wśród załogi. Mój dar jasnowidzenia mówi mi, że sprawdzi się przy szorowaniu pokładu.

Załoga +1. Niesława +2.

 Cóż za niezwykły przedmiot! Musi mieć w sobie jakieś resztki magii ⁽³⁾. Za każdym razem, jeszcze zanim nim rzucę, pokazuje mi gdzie i jak uderzy.

Wyjmij z talii Opowieści kartę 33 – Harpun Tropiący.

 Ten wspaniały skarb był dokładnie tam, gdzie wskazała mi go moja wizja. Ale zabranie go może doprowadzić do przykrego zbiegu okoliczności. Czy ⁽³⁾ prowadzi nas w pułapkę? Czuję, że jestem w stanie poradzić sobie z konsekwencjami, ale czy sprostą im moja załoga? Nie mam tej pewności.

Wszyscy gracze: Skarb +1. Pech +1.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

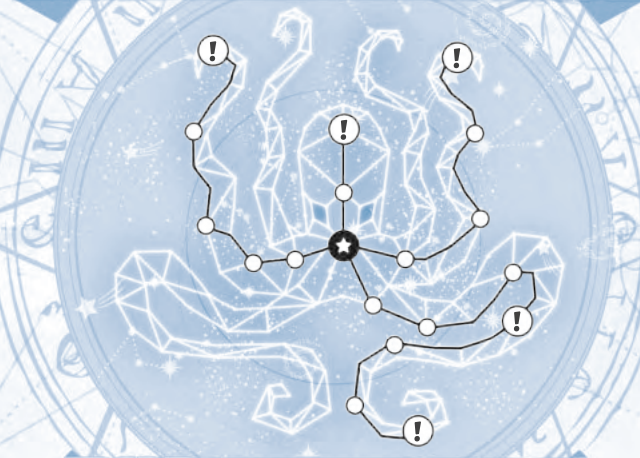
Zostawiasz za sobą długą ścieżkę złamanych serc, co w końcu musiało się zwrócić przeciwko tobie. Księżę ⁽¹⁾ podążył za tobą miesiącami i w końcu dopadł twój okręt. ⁽⁴⁾ i ⁽⁵⁾ z radością oddają cię w ręce księcia w zamian za wiadro ⁽²⁾ łap. Księżę ogłasza, że następnego dnia o świcie czeka cię spacer po desce i nawet pomimo twoich najlepszych starań, żadne słodkie słówka nie są w stanie uchronić cię od smutnego, lecz przewidywalnego końca.

(!!!!) = DOBRE

Po latach oszukiwania naiwniaków i tępych mieszczan uważasz, że nadszedł czas, aby odwdziżyć się społeczeństwu. Zdobyte łupy wykorzystujesz, aby otworzyć szkołę, zwaną Szkołą Oszuistów imienia ⁽³⁾, wspaniałą instytucję, której celem jest nauczanie piratów szlachetnej sztuki grabieży. Okazuje się to co prawda opłacalne, ale też frustrujące, biorąc pod uwagę fakt, że większość piratów to niepiśmienni mordercy, którzy ledwie potrafią wyczyścić własne pępki. Lecz z odrobiną cierpliwości i pracowitości kształcisz kolejne roczniki wykwalifikowanych i godnych podziwu piratów, którzy umieją coraz lepiej oddzielać głupców od ich pieniędzy. Oczywiście kiedy do uszu ⁽⁴⁾ i ⁽⁵⁾ doszły słuchy o twojej szanowanej szkole, poprosili o przyjęcie w jej progi, ale ty odrzucaś ich prośby. Wiesz, że nawet ty nie dasz rady zrobić z nich porządných piratów. Jednak nie powstrzymuje cię to przed pobraniem wpisowego za samo złożenie podania.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Przeznaczasz łupy, zdobyte podczas swych przygód na zakup statku, któremu nadajesz imię Słodkości ⁽³⁾. Jako kapitan wykorzystujesz swoją byskotliwość i zdolności retoryczne, aby odnieść wiele zwycięstw, ku chwale swojego statku i jego załogi. Opowiadasz swoim pokonanym wrogom, jak wielkie mają szczęście. Opisujesz im, jak wielką krzywdę potrafisz wyrządzić bardziej pechowym ofiarom, korzystając ledwie z jednej puszkii ⁽¹⁾. Niedługo statki, które cię spotykają na otwartym morzu, zaczynają poddawać się bez walki. Rozchodzi się plotka, że ty i twoja załoga ze Słodkości ⁽³⁾ jesteście dzikimi, drapieżnymi potworami, zdolnymi do najbardziej odrażających okrucieństw. Korzystasz w pełni z tej sytuacji, a kiedy po latach przechodzisz w stan spoczynku, masz na koncie tylko trzy stoczone walki w całej swojej znakomitej karierze.



PIRAT SPOD ZNAKU OSZUSTA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Krzepa		★		★			✗	✗
Polowanie			★		★		✗	✗
Celność		★			★		✗	✗
Zuchwałość		★	★		★	★		✗
Nawigacja			★	★	★			

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Przyprawa, zupa lub deser: _____
2. Wyjątkowo śmierzzące zwierzę: _____
3. Przyjaciel lub znana osoba: _____
4. Pirackie imię innego gracza: _____
5. Pirackie imię jeszcze innego gracza: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU OSZUSTA

Moja mamuska tak mocno nalegała na zdobycie przeze mnie wykształcenia na najwyższym poziomie, że ostatecznie chesne na szkołę rozeszło się na rum i uciechy. A szkoła? Oczywiście, że została przeze mnie porzucona. To nie tak, że nie dostrzegam wartości wykształcenia. Po prostu mam za dużo oleju w głowie, by za nie płacić. Zagrywka z Pasierbicą Admirala, gra w Sześciokartą Kalamarnicę czy zawsze oplacalny trik z wydrążoną nogą, wypełnioną (1), to była moja codzienność na ulicach. To zajęcia wymagające dużego zaufania. Każdy z tych przekrętów dałby przyzwoity zysk, gdyby wykorzystać go na głupcach z mojego rodzinnego miasta. Kiedy zmarła moja kochana mama, naiwnie wierząc, że jej jedyne dziecko ma pół tuzina stopni naukowych, kilka dyplomów, specjalizacji i doktorat z (2) logi, nadeszła pora, by przejść na wyższy poziom.

Paranie się piractwem może być niebezpieczne, ale jeśli jest coś, czego nauczyło mnie moje poprzednie życie, to sposobów, jak rozmawiać lub wykaraskać się z niebezpiecznych sytuacji. Mam pewność, że potrafię sprawić, by moje imię coś znaczyło na otwartych morzach, ale na wszelki wypadek mam swój sprawdzony pseudonim (3), z którego mogę korzystać, jeśli jacyś szlachetnie urodzeni zaczną zadawać pytania.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji.

Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione (!) poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

(!) Udało mi się przekonać (4), że zniknięcie tych rzeczy to nie moja sprawa. Ci piraci są tacy łatwowierni. Aż dziw bierze, że kapitan najął do załogi takich głupców. Skarb (4)+1. Jeśli to możliwe ukradnij 1 Skarb (4) od (4).

(!) Udało mi się oszukać Księcia (1), zabierając mu pióro, a razem z nim herb domu i pieczęć. Och, jakież kłopoty mogą dzięki temu sprawić! Mam jednak niewielkie wyrzuty sumienia. Ten frajer mocno się we mnie zakochał. Będzie o mnie pamiętał do końca życia, choć pewnie mocno przyczyni się do tego gryzibica wysypka (2), którą złapał ode mnie.

Wymij z talii Opowieści kartę 42 – Pióro z Kości Słoniowej.

(!) Kapitanowi dopiekła trochę pogoda i pozwolił mi przejąć ster. Była to więc wspaniała okazja, by wydać kilka poleceń (5). W końcu trzeba było trochę ogarnąć ten statek. Oczywiście kilka rzeczy (5) stało się moją własnością, gdy załoga była zajęta pracą. Myślę, że dałoby radę przyzwyczaić się do życia szanowanego przywódcy. Jeśli to możliwe ukradnij 1 Skarb (4) od (5). Niesława (4)+3.

(!) Nie lubię brudzić sobie rąk, ale nie zaszkodzi mieć w ich zasięgu odpowiednią broń. I dobrze jest przypomnieć innym, że nie tylko mojego sprytu powinni się bać. Myślę, że nazwę go Małym(a) (3). Wymij z talii Opowieści kartę 27 – Hebanowy Pistolet.

(!) (4) ma obiecane całusa ode mnie w zamian za złapanie mi trochę ryb. Tak samo jak (5). Tylu ryb od dawna nie mieliśmy na pokładzie! Ta dwójka to prawdziwi frajerzy. Za moją sprawą zamiast mnie, z zamkniętymi oczami pocałowali siebie nawzajem. Ci głupcy tak łatwo się na to złapali. Chyba nadal mam w sobie to coś.

Zapasy (4)+4. Niesława (4)+2. Niezadowolenie (4)-1.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Nadzieja, że przez cały czas będziesz o krok przed Syndykatem Lawendy, była w tobie silna. Ale widzisz teraz, że (4) – twój cel, to zaledwie przynęta, dzięki której przywódcy Syndykatu mogli zacisnąć pętlę na twojej szyi. W swoich ostatnich chwilach, gdy ich egzekutorzy tłuką cię na miazgę, zachodzisz w głowę czy faktycznie wynajęli cię do uszczuplenia rodziny, czy tylko po to, by cię wypłoszyć? Czy ludzie, którzy zostali pozbawieni przez ciebie życia, byli w ogóle członkami tajemniczej organizacji? Twoje myśli urywa moment, w którym (3) zadaje ci śmiertelną ranę. Oprawcy porzucają cię na śmierć w jakiejś bocznej uliczce. Ostatecznie twoje zwłoki odcinają gdzieś dalej głodne, młode (5).

(!!!!) = DOBRE

Zapłata za wyeliminowanie rodziny (4) to dokładnie (2) złotych monet. Taka sumka pozwoli ci porzucić pirackie życie i spędzić resztę swoich dni wylegując się na plaży, popijając najlepszy rum... A przynajmniej takie masz plany. Szybko odkrywasz jednak, że życie polegające na permanentnym zerkaniu przez ramię, naznaczyło cię paranoją i strachem przed innymi, którzy mogą szukać na tobie zemsty. Wydasz swoją niewielką fortunę na przesadną liczbę (3), zapasów na czarną godzinę i zamków do drzwi w swoim skromnym domu. Kiedy twoje fundusze są zupełnie wyczerpane, musisz wrócić do fachu zabójcy. Ale lata przerwy sprawiły, że nie masz już tej wprawy co kiedyś, a twój znany (1) nie może nawet zlikwidować niespodziewającej się niczego mewy. Świadomość swej sytuacji zmusza cię do znalezienia pracy w roli ochroniarza w jakimś obskurnym kasynie, gdzie spędzisz resztę swoich dni, nie zabijając ani jednej osoby.

Czekaj, to miało być dobre zakończenie?

(!!!!!) = LEGENDARNE

Po miesiącach wytężonych poszukiwań, wszystko sprowadza się właśnie do tego. Wykonujesz potrójne salto w tył, przechodząc do najmocniejszej wersji swojego (1), zręcznie gasząc życie w ostatnim z (4). Świadomość bliskiej sowitej zapłaty od twego dobroczyńcy za dobrze wykonaną robotę, wypełnia cię dziwnym spokojem. Zadając dotkliwy cios Syndykatom Lawendy, po raz pierwszy w życiu zastanawiasz się nad wykorzystaniem swoich umiejętności, by polować na złych i skorumpowanych. Od tego dnia wyruszasz z (3) w dłoni, dosiadając najbardziej majestatycznego i męskiego (5), jakiego udało ci się znaleźć. Składasz przysięgę, że wytępisz niegodziwość, gdziekolwiek zechce ona wykiełkować, a Twoje przygody, które z tego wynikną, staną się kamną dla czterech wyjątkowo poczytnych powieści.

PIRAT SPOD ZNAKU ZABÓJCY

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★			✕	✕
Krzepa		★		★	★			✕
Polowanie		★	★		★	★		
Celność				★	★		✕	✕
Zuchwałość			★			★	✕	✕
Nawigacja		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Nazwa wyprowadzanego ataku: _____
2. Naprawdę wysoka i dobrze brzmiąca liczba: _____
3. Twoja ulubiona broń: _____
4. Nazwisko rodziny, którą masz zamordować: _____
5. Wielka i imponująca bestia: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU ZABÓJCZY

Moja pierwsza ofiara to mężczyzna imieniem Darby Gilweed i był to łatwy cel. Wystarczył jeden ⁽¹⁾ wymierzony w kark i padł jak tona cegieł, zakładając, że cegły wydają z siebie mokry, bulgoczący dźwięk. Druga była kobieta, Alissa Bairns. Próbowła się bronić, ale skończyła tak samo. Potem kolejne ofiary zaczęły zlewać się razem. Zgodnie z moimi obliczeniami ⁽²⁾ ludzi straciło przeze mnie życie, głównie za sprawą ⁽³⁾, ale przy wielu wystarczyły mi gołe ręce. Każde zadanie zawsze nosło ze sobą wyzwanie. Ale to, to nowe będzie wymagało wykorzystania wszystkiego, co mam w zanadrzu.

Po raz pierwszy obarczono mnie zadaniem wyeliminowania całej rodziny. To niezwykła misja, a reputacja tej rodziny czyni ją jeszcze bardziej interesującą. Rodzina ⁽⁴⁾ nie jest jedną z wielu. Spore grono z nich to znani i wysoko postawieni członkowie Syndykatu Lawendy. Są bezwzględni i brutalni grupą zabójców podobnych do mnie, a z ich usług do realizacji własnych celów korzystają zarówno przestępcy, jak i szlachetnie urodzeni. To nie będzie łatwe zadanie, ale z pewnością się opłaci. A poza tym, kiedy po raz ostatni przyszło mi załatwić jakichś złoczyńców?

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 Geoff ⁽⁴⁾ był pierwszym celem, który udało się wytropić. Mój ⁽¹⁾ nie sprawdził się tym razem i okazał się niewystarczający. Zdarzyło się to po raz pierwszy od ⁽²⁾ dni. W końcu jednak udało się go wyeliminować, a wszystko uporać nad wypadek, tak by pozostali nie nabrali podejrzeń.

Skarb  +1. Niesława  +2.

 ⁽⁴⁾ okazują się być naprawdę sprytni. Będzie potrzeba czegoś specjalnego, by ukończyć to zadanie. Nielatwo było załatwić ⁽⁵⁾, jednak broń, którą udało mi się stworzyć z jego zwłok, wynagradza wysiłek.

Wyjmij z talii Opowieści kartę 49 – Sztylet z Kła Bestii.

 Debbie ⁽⁴⁾ była wspaniałą kobietą. Ale koniec końców moje umiejętności w posługiwaniu się ⁽³⁾ okazały się ją przerastać. Cholera, cechuje mnie nieprzebiegłość.

Niesława  +3. Otrzymujesz 1, wybraną przez siebie Zdolność.

 Myślę, że próbuję mnie dopaść. Zeszłej nocy podczas snu zaatakował mnie marynarz z pryczy obok. Niestety jeden z moich ⁽¹⁾ wyrzucił go przez bulaj, nim udało mi się dowiedzieć dla kogo pracuje. Nikt za nim nie zatęskni.

Niezadowolenie  -1. Załoga  -1. Skarb  +1.

 Timmy ⁽⁴⁾, mały spryciarz. Wydawało się, że będzie najłatwiejszy do zlikwidowania. Okazało się, że ten mały drań jest jednym z najbardziej zabójczych. I podstępnych. Umknął przed ⁽³⁾ przynajmniej ⁽²⁾ razy. Ale i tak w końcu poległ. Zawsze mi się to udaje.

Przerzut  +3. Niesława  +2.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Poplecznicy ⁽²⁾ trzymają cię kurczowo w foyer domu tego potwora. „⁽³⁾ was wszystkich” - krzyczysz. „Pamiętasz chociaż, jak to się robi?”

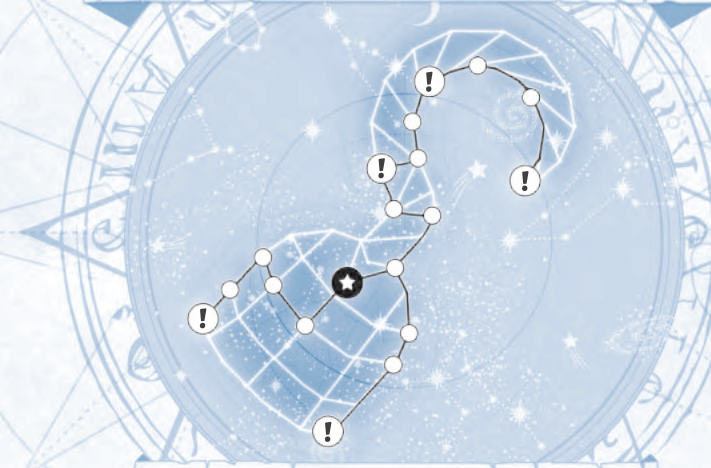
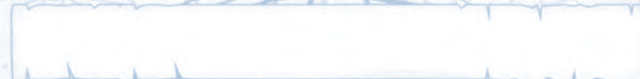
„Pozwól, że ci coś wytłumaczę, dzikusie” - sztydzi kapitan. Dzień, w którym ⁽²⁾ pojawił się w twojej wiosce, był najważniejszym dniem twojego życia. Ale dla mnie, była to po prostu kolejna środa!” ⁽²⁾ odchodzi śmiejąc się, podczas gdy strażnicy ciągną cię do lochu, gdzie doczekasz końca swoich żalonych dni.

(!!!!) = DOBRE

Po porzuceniu pirackiego życia odkrywasz świat razem z ⁽⁵⁾, lecz nigdy nie znajdujesz domu, który możesz nazwać własnym. Nie jest jednak źle. Możesz wspierać innych uchodźców, takich jak ty, pomagając im wyjść z traumy spowodowanej ⁽³⁾. Kiedy później dociera do ciebie wieść, że ⁽²⁾ nie żyje, a szlachta wzniosła duży posąg upamiętniający to monstrum, zaczynasz się zastanawiać czy dokonane przez ciebie wybory były właściwe. Ale wraz z upływem czasu zdajesz sobie sprawę, że liczy się tylko to, że wieszysz życie, które przepełniłoby ⁽⁴⁾ dumą. I właśnie w tym odnajdujesz ukojenie.

(!!!!!) = LEGENDARNE

Po latach poszukiwań nowo awansowany Admiral ⁽²⁾ trafia pod twój topór, błagając o litość. Dziwne, że pomimo poświęcenia każdej chwili na tropienie tego potwora, widok jak płaszczy się błagając o życie, nie przynosi ci radości ani poczucia zamknięcia pewnego etapu. Dociera do ciebie, że zamiast uhonorowania pamięci ⁽⁴⁾, twoje życie stało się podporządkowane zemście. Rzucasz swoją broń na ziemię i odwracasz się. Resztę życia poświęcasz odbudowie ⁽¹⁾ i wraz z tym jak wokół ciebie zbiera się społeczność, w końcu znowu zaznajasz spokoju. Po jakimś czasie dowiadujesz się, że ⁽²⁾ nie żyje. Tej śmierci towarzyszyły wrzaski spowodowane przypadkową ⁽³⁾, więc jest to dobra wiadomość.



PIRAT SPOD ZNAKU OCALAŁEGO

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja			★		★		✕	✕
Krzepa		★		★	★	★		
Polowanie		★		★	★			✕
Celność		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Zuchwałość			★		★		✕	✕
Nawigacja		★		★			✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Coś okropnego: _____
2. Imię złoczyńcy: _____
3. Wymyślony sposób przestłuchania: _____
4. Ktoś ci bliski: _____
5. Imię kobiety: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU OCALAŁEGO

____(1)____. Właśnie tak szlachetnie urodzeni nazywają moją ojczyznę. To było miejsce pełne surowego piękna, gdzie rodziły się wojownicy, którzy żyli i umierali od miecza i topora. Lecz pomimo ich waleczności, moi ludzie polegali, gdy kapitan ____ (2) ____ sprowadził królewską marynarkę wojenną do naszych brzegów. Szlachetnie urodzeni wykorzystali przeciw moim ludziom ____ (3) ____ i zrobili to tylko dlatego, że mogli. Koniec końców nikt nie przeżył. Poza mną - osobą, która powstała z płonących ruin tego, co niegdyś kochała i знаła. Zginął tam ktoś drogi mojemu sercu - ____ (4) ____ . Moja skromna, barbarzyńska firma ubezpieczeniowa zbankrutowała. Moja lewa ręka była ledwie krwawym kikutem po tym, jak królewski żołnierz użył ____ (3) ____ przeciwko mnie. W mroźną noc z mojej piersi wydobył się skowyt. Poszybował w górę do obojętnych gwiazd, które siedziały na czarnym niebie, umieszczone tam przez obojętnych bogów. Uczucie zagubienia i porzucenia towarzyszyło mi przez lata, aż przygarnęła mnie załoga piratów, doceniając me umiejętności walki. Teraz jako ostatnia ocalała osoba z ____ (1) ____ , doczekam dnia, w którym Kapitan ____ (2) ____ zapłaci krwią za to, co zrobił.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ❶ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

❶ ____ (3) ____ mężczyznę przez dobrą godzinę, nim odszedł do swojego boga. Był tam wtedy, przed laty. Może nie miało znaczenia, że nie pociągnął za spust ani nie wydawał rozkazów. Może tym, co miało znaczenie, był fakt, że nie zrobił nic, by to zatrzymać. Może. Teraz nie potrzebuję powodów.
Niesława ❷+3.

❶ Nie mogę w to uwierzyć. Kolejna ocalała osoba, jak ja. Przez tak długi czas wydawało mi się, że tylko mnie udało się przetrwać. Ale oto jest ona. Nie pamięta jak uciekała, ale pamięta nasz dom. Nawet jeśli nosi imię ____ (5) ____ , które wśród mojego ludu uważane jest za złe i przekłete, miło porozmawiać z kimś o dawnych czasach. Czuję się kompletną osobą po raz pierwszy od bardzo dawna.
Załoga ❷+1. Niezadowolone ❸-1.

❶ Minęło już trochę czasu, odkąd coś takiego spoczywało w moich rękach. Większość z nich przepadła wraz z zagładą mojego ludu. Nadal pamiętam, jak co roku wykonywany był nowy przez ____ (4) ____ . Używanie go jest niebezpieczne, ale to są niebezpieczne czasy.
Wyjmij z talii Opowieści kartę 22 – Przeklęty Krwawy Topór.

❶ Dwa dni temu miałem okazję ____ (3) ____ kobietę, która wspomniała, że była jedną ze szlachetnie urodzonych, którzy złupili moją wioskę. Byłoby cudownie móc powiedzieć, że było to przyjemne uczucie, ale nie czuję nic. Przeważnie tylko bezsilność. Nieważne ile żyć odbiorę, nigdy nie zwróci mi to ____ (4) ____ . Czy to wszystko ma w ogóle jakiś sens?
Przerzut ❷+1.

❶ To należało do ____ (2) ____ , wyczuwam to. Ten smród wręcz otula tę cenną małą zabawkę. Jaki potwór ceni coś takiego bardziej niż ludzkie życie? Cieszę się, że udało mi się to zabrać. Pragnę odebrać ____ (2) ____ wszystko, tak jak i mnie zostało wszystko odebrane.
Skarb ❸+2.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

W końcu nawet twoi kamraci nie mogą cię znieść. ⁽⁵⁾ nie zwraca twoich listów, a podczas ostatniego twojego spotkania z ⁽⁴⁾, napluła na ciebie. Pewnego ranka, po wieczornym pijaństwie, pełnym gwałtownych kłótni o prawa mew na całym świecie, kłótni, o które nawet mewy nie prosiły, budzisz się i stwierdzasz, że załoga porzuciła cię na bezludnej wyspie. Siedzisz tam na piaszczystej plaży w oglupiającej ciszy, piekląc się na zdradę. „A może to moja wina?” – zastanawiasz się głośno. „Tak, może tak jest” – odpowiada przelatująca mewa, zatapiając się na twoją głowę.

(!!!!) = DOBRE

Twoja wielka przygoda dobiegła końca, a ty zaczynasz się zastanawiać czy nie ma innego sposobu na szlifowanie twoich unikalnych talentów. Odpowiedź pojawia się w portowym mieście daleko na północy, kiedy podchodzi do ciebie agent Królewskiego Stowarzyszenia Prawniczego. „Do K.S.P. dotarły o tobie słuchy, a to za sprawą naszej wspólnej przyjaciółki ⁽³⁾” – mówi agent. „Chcielibyśmy uczynić cię królewskim prawnikiem. Twoje talenty pomogłyby twoim klientom zatrzymać bogactwo, władzę i uchronić ich od stryczka, pomimo ich licznych nieostrożności”. „Nie!” – odpowiadasz bez zająknięcia. „To byłaby zdrada wszystkiego, w co wierzę jako pirat!” „Obsypiemy cię złotem”. „Niech będzie!” – zgadzasz się i szybko podpisujesz proponowaną umowę.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Twoja wielka przygoda dobiegła końca, a ty zaczynasz się zastanawiać, co czeka cię dalej. Odpowiedź pojawia się, gdy podchodzi do ciebie agent Wielkiej Rady Piratów. „Rada wie o tobie wszystko”, mówi agent, „a twoja przyjaciółka ⁽⁴⁾ napisała list polecający. Rada uważa, że jej piraci z pewnością skorzystają, posiadając takiego prawnika. Co ty na to?” „Prawnik?” – szyszysz. „Brzmi raczej nieciekawie, zwłaszcza dla kogoś o moich zdolnościach”. „Nieciekawie?” – śmieje się agent. „Słuchaj no, członkowie rady są zawsze oskarżani o najokropniejsze zbrodnie na świecie. Zbrodnie, których z całą pewnością są winni, co potwierdzają niezbite dowody. To najtrudniejsza praca na świecie! Dodatkowo dorobisz się obrzydliwego bogactwa. I mam na myśli naprawdę obrzydliwie bogactwo. „Niech będzie!” – zgadzasz się i szybko podpisujesz proponowaną umowę.



PIRAT SPOD ZNAKU ORATORA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★			✕	✕
Krzepa				★	★		✕	✕
Polowanie		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Celność		★		★	★			✕
Zuchwałość		★	★		★	★		
Nawigacja		★	★				✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je twoją powiązaną odpowiedzią.

1. Nazwa ekstrawaganckiego uniwersytetu: _____
2. Szanowana dziedzina nauki: _____
3. Imię dziewczyny z baru: _____
4. Imię przyjaciółki-piratki: _____
5. Męskie imię mistyka: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU ORATORA

W rodzinie uznawano mnie za osobę inteligentną, dlatego zebrano dość monet, żeby wysłać mnie na ⁽¹⁾, by zdobyć dyplom z ⁽²⁾. Nie zyskało to mej aprobaty. Nie chodziło o to, że nie pragnę wykształcenia, ale zwykle lubię stawać w opozycji. Dlatego padła z mojej strony propozycja, by zebrane fundusze dali ⁽³⁾, głupawej dziewczce, która pracowała w Podpitym Jaszczurze. Niestety właśnie tak zrobili, a potem kazali mi spadać.

Nie wiedząc co dalej ze sobą zrobić, pojawił się pomysł, by dołączyć do mojej starej przyjaciółki ⁽⁴⁾, która właśnie zaciągnęła się do pirackiej załogi. Z początku życie na statku okazało się trudne, gdyż wypełnianie rozkazów nie było moją mocną stroną. Jednak po kilku odsiadkach w karczerze, przywiązaniu do masztu i nieprzyjemnym przeciągnięciu pod kilem, dużo łatwiej przychodziło mi poskramiać mój niewyparzony jezor. Zyskując w końcu status szanowanego członka załogi, razem z ⁽⁴⁾ zatrudniono nas do lepiej płatnej pracy na pokładzie innego statku.

Kontrolowanie mojego zacięcia do dyskusowania nie jest łatwe, a kiedy mam okazję dać temu upust, posuwam się trochę za daleko. ⁽⁴⁾ mówiła, że to z powodu tego, że od urodzenia spełniam się w roli bycia dupkiem. Ale ja lubię myśleć, że gdzieś na świecie jest zajęcie dla kogoś tak kłótniowego jak ja.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

-  To niezwykle tak wpaść na ⁽³⁾ po tych wszystkich latach. Choć zabolalo, że prezentuje się dużo bardziej sztywnie ode mnie. Wygląda na to, że wykształcenie, które zaoferowali jej moi bliscy, opłaciło się. Co prawda nie powinna być obwieszona taką ilością świecidełek, ale hej! Są rzeczy, których w szkole nie uczą.

Skarb  +1. Przerzut  +1.

-  Dane mi było poznać mistyka imieniem ⁽⁵⁾. Cierpiał z głodu, a przecież potrzebujących ludzi nie można tak po prostu zostawiać. Otrzymał więc ode mnie propozycję – wikt i opierunek w zamian za dołączenie do naszej załogi. Przystał na to. Liczę, że przypadnie mu do gustu pirackie życie. Ciekawe czy jego mistyczne zdolności okażą się przydatne.

Załoga  +1. Niesława  +1.

-  ⁽⁵⁾ dał mi dziś najmiłszy prezent, w ramach podziękowania. Było to dość wrzuszające, choć ⁽⁴⁾ ciągle upiera się, że stary mistyk zbyt mocno stara się mi przypodobać. Osobiście nie mam nic przeciwko!

Skarb  +1.

-  Gdy stary mistyk ⁽⁵⁾ nauczył mnie przekonywać innych za pomocą słów, od razu dało się dostrzec w tym potencjał do zabawy. Skutków tego nie można jednak lekceważyć. W zasadzie nie tyle ich przekonuję, co magicznie zmuszam do posłuchu. Obawiam się, że ta praktyka może wpędzić mnie w kłopoty. I to bardziej niż moje wrodzone gadulstwo.

Wymij z talii Opowieści kartę 89 – Fiolka Manipulacji.

-  To było dziwne uczucie – robienie czegoś dobrego dla innych. Ale namawianie tego królewskiego odkrywcy, którego spotkaliśmy, by dał swojej załodze uczciwą zapłatę, z pewnością było satysfakcjonujące. Może kiedy nasza mała przygoda dobiegnie końca, użyję swoich zdolności, by namówić kapitana do zrobienia tego samego.

Odrzuć wszystkie żetony Pecha . Przerzut  +2.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Korzystając z przedmiotów zdobytych podczas swoich przygód, jesteś w stanie odczytać mapę, którą udało ci się znaleźć w (3)! Wyznaczasz szlak do miejsca wskazanego na mapie i z podnieceniem, ale też wielkim niepokojem, docierasz na wyspę pokrytą kwiatami z wzorem (4). Szczerze mówiąc, dom okazuje się prawdziwą rudera. Nie sprawia też radości uświadomienie sobie faktu, że twoi rodzice to dwoje piratów nieudaczników, którzy wyraźnie cię przypominają. Mają nosy w kształcie (2) i inne podobne ci wady.

„Tak się cieszę, że ci się udało”, mówi twoja biologiczna matka. „Modliliśmy się, by ten dzień nadszedł. Bo naprawdę potrzebuję nowej nerki”. Szybko odwracasz się do wyjścia, tylko po to, by odkryć, że twój rodzony ojciec zablokował frontowe drzwi.

„Przykro mi to mówić, wasza wysokość”, mówi z beknieniem, „ale ja też będę potrzebował jednej”.

(!!!!) = DOBRE

Nigdy nie udaje ci się odczytać mapy. Dlatego dalej wiesziesz piracki żywot i w końcu tatuujesz sobie na ramieniu (4), w ramach upamiętnienia porzuconych poszukiwań własnej rodziny. Kiedy masz już dość piractwa, decydujesz, że chcesz założyć własną rodzinę i w końcu znaleźć kogoś, kto cię pokocha nawet z nosem w kształcie (2) i innymi wadami. Spędzasz swoje najlepsze lata, bujając swojego (1) letniego syna na kolanach i opowiadając mu o wielkich przygodach, jakie spotkały cię na morzu. To nie jest dokładnie twoje wymarzone życie, ale jest tym, które cię uszczęśliwia.

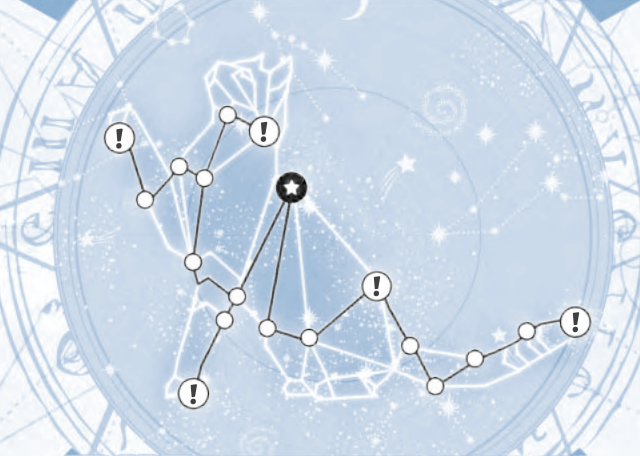
(!!!!!) = LEGENDARNE

Korzystając z przedmiotów znalezionych podczas swoich przygód, jesteś w stanie odczytać mapę, którą udało ci się znaleźć w (3)! Wyznaczasz szlak do miejsca wskazanego na mapie i ze zdziwieniem odkrywasz małą wioskę, a nad nią górujący zamek z powiewającymi sztańdami, na których widnieje ozdobny symbol (4).

„Wasza wysokość” – wykrzykują przerażeni strażnicy, po czym padają na kolana.

„Że co?” Jednak strażnicy okazują się mieć rację. Odkrywasz, że choć może w świecie piratów urodą nie grzeszysz, to na tej wyspie jesteś cudowną osobą o wrodzonym pięknie, a twoi rodzice, król i królowa, to dwie najbardziej kochające i życzliwe osoby, jakie kiedykolwiek dane ci było spotkać. Wiesziesz resztę swojego luksusowego życia w otoczeniu rodzinnej miłości i wsparcia.

Dopisz „Wasza Wysokość” przed swoim imieniem na arkuszu gracza.



PIRAT SPOD ZNAKU SIEROTY

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★			✗	✗
Krzepa		★		★			✗	✗
Polowanie		★	★		★	★		
Celność		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Zuchwałość			★		★		✗	✗
Nawigacja		★		★	★			✗

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je twoją powiązaną odpowiedzią.

1. Twój wiek sprzed wielu lat: _____
2. Coś, co ma dziwny kształt: _____
3. Pojemnik: _____
4. Coś, co chcesz sobie wytatuować: _____
5. Morskie stworzenie: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU SIEROTY

Znaleziono mnie na piaszczystej plaży nieznanego wyspy, jako ⁽¹⁾ letnie dziecko, owinięte w wodorosty. Tak przynajmniej mawiają starzy piraci. Poruszeni moim losem i uznając, mnie za prawdziwego brzydactwo, wiedzieli, że nie było szans, by ktokolwiek inny mnie przyciągnął. Piraci wychowali mnie i uczynili częścią załogi. Od zawsze jednak nurtowało mnie skąd pochodzę, choć z drugiej strony strach przed tą wiedzą był silny. Może moi rodzice porzucili mnie, kiedy zobaczyli mój krzywy uśmiech, duże, błoniste stopy i mój nos w kształcie ⁽²⁾?

Aż pewnego dnia, będąc na morzu, znaleźliśmy zaplątany w sieć ⁽³⁾, a w środku list. „Czy ktoś widział nasze dziecko?” – napisano w nim. „Upłynęło wiele czasu, odkąd zaginęło. Oto jego podobizna, na wypadek gdyby ktoś je widział oraz mapa wskazująca, jak do nas trafić. Jeśli więc je zobaczycie, przekażcie, by szybko wracało do domu”. Patrząc na rysunek, nie można było nie dostrzec podobieństwa. To była niemal moja twarz. Niestety, mój stary kapitan powiedział, że mapa nie ma większego sensu. Ale mimo wszystko było to źródło mojej nadziei, że pewnego dnia w moje ręce wpadnie kolejny trop. Jedyne, co udało mi się dostrzec na mapie, to osobliwy rysunek ⁽⁴⁾ obok wyspy oznaczonej jako DOM.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ⁽¹⁾ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

⁽¹⁾ Śniło mi się, że ktoś trzymał mnie mocno, mówiąc, że odchodzę gdzieś daleko. Nie mam pewności, ale myślę, że jechaliśmy na ⁽⁵⁾. Nie udało mi się dostrzec twarzy, wyraźnie było jednak czuć, że to ktoś, kogo znam.

Przerzut  +2. Niezadowolenie  -1.

⁽¹⁾ Udało mi się znaleźć jeszcze jeden ⁽³⁾ tkwiący w ustach mewy. W środku znajdował się ten drobiazg. Nie wiem czemu, ale wyglądał znajomo. Może to coś, co ma związek z moją rodziną?

Wymij z talii Opowieści kartę 60 – Wisior z Oka Rekina.

⁽¹⁾ Przed chwilą zdarzyło się coś dziwnego. Byłem właśnie w wodzie, próbując złowić w sieć trochę ⁽⁵⁾. Jedno z tych stworzeń podплыnęło do mnie mówiąc, że jestem szlachetnej krwi. Oczywiście należało puścić to mimo uszu. Ale kto wie? Może ten mały koleżka mówił prawdę. To z pewnością byłoby coś, czyż nie? Ja, szlachetnej krwi. To zabawne, ale wypowiedzenie tego na głos jakoś mi pasowało.

Niezadowolenie  -1. Zapasy  +2.

⁽¹⁾ Korzystanie z nich, by przechadzać się po morskim dnie, było doprawdy odprężające. Wiem, że brzmi to dziwnie, ale tam na dole człowiek czuje się jak w domu. Mam nadzieję, że korzystając z nich trafię na więcej ⁽³⁾, w których znajdę kolejne wskazówki.

Wymij z talii Opowieści kartę 75 – Kamienne Buty.

⁽¹⁾ Ktoś próbował ukraść w czasie mego snu mój Wisior z Oka Rekina. Po przebudzeniu z mych ust wyrwało się westchnienie na widok nosa w kształcie ⁽²⁾. To było jak spoglądanie w lustro. Rzucił się do ucieczki podczas mych prób schwytania go, ale kiedy tylko skoczył do wody, po prostu zniknął. Czy to możliwe, że jesteśmy spokrewnieni?

Krzepa  +1. Przerzut  +1.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Po wielu przygodach z nową załogą zaczynasz budować własną reputację i wkrótce, gdy ludzie słyszą wzmiankę o „Piracie spod znaku Węża Morskiego”, myślą o tobie. Prowadzi to niestety do licznych komplikacji. Podczas cumowania w królewskim porcie zatrzymują cię i osadzają w areszcie w związku z długą listą przestępstw i wykroczeń, z których żadnego nie pamiętasz. W tym zabójstwo ⁽⁵⁾. Szybko okazuje się, że to lista przewinień, które popełniła twoja matka wiodąc piracki żywot. Nie tylko płaszcz z prawdziwego Węża Morskiego przypadł ci w spadku, ale i wystawione za nią listy gończe. Gdy idziesz na szubienicę, mieszczanie rzucają w ciebie ⁽²⁾ bucząc na twoje imię. Stając pod strykiem i sięgając wzrokiem w kierunku oceanu masz pewność, że dostrzeżesz w oddali żagle ⁽¹⁾. Czy to możliwe, że twoja matka nadal żyła? Być może od zawsze jej planem było uwikłanie cię w jej problemy i przeniesienie na ciebie odpowiedzialności za jej czyny.

(!!!!) = DOBRE

Co jakiś czas docierają do ciebie plotki o ⁽¹⁾ zacumowanym w odległym porcie. W końcu, po miesiącach pościgu, znajdujesz tę łajbę zadokowaną w wiosce przy plaży. Statek jest opuszczony, a w kajucie znajdujesz list zaadresowany do ciebie. W nim twoja matka mówi, że umiera na ⁽³⁾ zaraz, jak twój ojciec. Przeprasza za to, że nigdy nie wróciła, tłumacząc, że królewska marynarka polowała na nią na tyle zajadłe, że nie chciała narażać rodziny na niebezpieczeństwo. List jest słodko-gorzki i chociaż jest ci smutno, że odeszła, lżej ci na sercu czując, że zamykasz pewien etap. Przejmujesz dowództwo nad jej statkiem, przyjmujesz imię Pirata spod znaku Morskiego Węża i przeżywasz jeszcze wiele fantastycznych przygód.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Wrak ⁽¹⁾ wygląda jakby był opuszczony od jakiegoś czasu. Nie ma śladu po żadnych rozbitych na tej bezludnej wyspie. Ale kiedy twoja załoga zabiera z wraku co tylko może, ty dostrzeżasz poruszenie w dżungli. Tajemnicza twarz znika pośród dzikich krzaków ⁽²⁾, a ty rzucaś się w pościg. Pędzisz aż do pierwszego przerzedzenia i zastygasz w szoku, widząc swoją matkę odzianą w prowizoryczny płaszcz z palmowych liści i piór ⁽³⁾. „Wiedziałam, że przyjdiesz” – mówi z satysfakcją w głosie. „Jestem na tej wyspie od kilku lat, ale gwiazdy powiedziały, że przyjdiesz po mnie”. Zabierasz ją na statek i otaczasz opieką, dopóki nie wydobrzeje. Spędzacie resztę waszych dni razem, znani jako Dwa Węże. Przeżywasz wiele przygód, o których opiewane będą legendy, zyskując sławę, która obiega świat.



PIRAT SPOD ZNAKU WĘŻA MORSKIEGO

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Krzepa			★	★			✕	✕
Polowanie		★		★			✕	✕
Celność		★			★		✕	✕
Zuchwałość		★	★		★			✕
Nawigacja		★		★	★	★		

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Nazwa pirackiego statku: _____
2. Roślina: _____
3. Ptak-nielot: _____
4. Pirackie imię innego gracza: _____
5. Przyjaciół lub sławna osoba: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU WĘŻA MORSKIEGO

Moja matka nauczyła mnie wszystkiego o żeglowaniu. Jeszcze będąc dzieckiem, dane mi było pływać z nią na morzu ⁽¹⁾ – jej pirackim statkiem. Była przerażającym kapitanem. Zwalijał Wężem Morskim, a ona z dumą nosiła wielki tatuaż węża morskiego na swoich plecach. Moja matka regularnie wybywała z domu, pozostawiając mnie w nim z ojcem, parobkiem, który harował na polach ⁽²⁾. Większość ludzi widziała w moich rodzicach niepasującą do siebie parę. Kręcili głowami. Jednak nie ulegało wątpliwości, że moi rodzice bardzo się kochali.

Pewnego dnia mój ojciec przyszedł do mnie z okropną wiadomością: ⁽¹⁾ ma miesięczne opóźnienie powrotu z rejsu, a moja matka prawdopodobnie zginęła. Próba wyparcia tej wiadomości sprawdziła się na chwilę, ale czas mijał, a matka nigdy nie wróciła. Ogarnęła mnie potrzeba zbadania, co stało się z matką, by móc zamknąć ten rozdział. Kiedy ojciec zmarł na ⁽³⁾ zaraz, pierwszy piracki statek, jaki przybił do brzegu, stał się moim domem. Nadszedł czas, by odkryć co spotkało moją matkę.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 Kiedy gram na tym bębnie, przypominam sobie, co mówiła moja mama: „Wśluchaj się w wiatr, dziecko, a on zaprowadzi cię do domu”. Kiedy gram, czuję, jak jego vibracje przenikają przeze mnie, zupełnie jak wiatr dmący w żagiel. To zdecydowanie nie jest zwykły bęben. Zastanawiam się, kto go zrobił i dlaczego gra głośniejsze, gdy jestem w pobliżu ⁽³⁾?

Wyjmij z talii Opowieści kartę 90 – Bęben Władcy Wiatru.

 Ze strony ⁽⁴⁾ padła propozycja zrobienia mi tatuażu. Czy mam skorzystać z okazji i zrobić sobie taki, jaki miała moja mama – węża morskiego? To będzie jednak bolało, a ja nie mam przekonania co do umiejętności ⁽⁴⁾. Tatuaż poczyniony przez ⁽⁴⁾ Caluśnej Nancy był dość okropny. Choć znając Nancy, mogło to być dokładnie to, czego chciała.

Możesz dać jedną ze swoich kart Skarbu  ⁽⁴⁾. Jeśli tak zrobisz, Przerzut  +2 i otrzymujesz 1, wybraną przez siebie Zdolność.

 Trudno było uwierzyć własnym oczom, gdy na środku morza znaleźliśmy zwłoki ⁽⁵⁾. To pierwszy oficer mojej matki! Co do diabła robiło tutaj to ciało, które nie mogło dryfować tak dłużej niż jeden dzień. Czy może to oznaczać, że moja matka żyje? Niezadowolone  -1. Przerzut  +1.

 Cóż za przedziwny mały przedmiot. Pamiętam jak mój ojciec mawiał, że chciałby mieć taką, by posłuchać jej podczas pracy na polu ⁽²⁾. To miłe, że przypomina mi o nim. Wyjmij z talii Opowieści kartę 61 – Śpiewająca Czaszka.

 Na horyzoncie pojawił się statek i można było przysiąc, że to ⁽¹⁾! Udało mi się przekonać kapitana, by ruszył za nim, ale okazał się za szybki, byśmy mogli go dogonić. Czy to mogła być moja mama? Czy już raczej mój umysł płata mi figle? Zuchwałość  +1. Przerzut  +2.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Po twojej przygodzie, (5) na krótko przejmując dowodzenie na statku. Pewnego dnia wysłała cię wraz z kilkoma ludźmi, byście podłożyli ładunki na królewskiej fregacie i wysadzili ją w środku nocy. Kiedy twoja drużyna ładuje na statek beczki łatwopalnych materiałów wybuchowych i proch w liczbie (1) ton, przygotowujesz lont do wysadzenia ładunków. Ale gdy masz już wszystko gotowe, dostajesz mocny cios w (2) i mdlejesz. Kiedy dochodzisz do siebie, zauważasz, że twoja drużyna zawiązała cię między beczkami i zakneblowała. „Miarka się przebrała, ty dumiu!” – krzyczy (5) z bezpiecznej odległości. Zapala lont i wszyscy opuszczają pokład. Jedyną pociechą, jaką pokrzepiasz się w ostatnich chwilach jest świadomość, że w końcu zobaczysz z bliska jedną ze swoich budzących podziw eksplozji.

(!!!!) = DOBRE

W twoim pirackim życiu dane ci było podziwiać wiele cudownych wybuchów. Lecz po utracie ręki, nogi, zębów, palców u ręki i nogi, słuchu w lewym uchu i czegośkolwiek przypominającego brwi, dochodzisz do wniosku, że chyba najwyższy czas, by „odwieść” swoje kule armatnie i zacząć wieść spokojne życie. Osiedlasz się w małej rybackiej wiosce i otwierasz sklep, w którym sprzedajesz słynne obecnie „Wybuchowo pyszne (4)” i inne wypieki. (5) należy do grona twoich najlepszych klientów, co prowadzi do dość niezręcznej, ale jakże satysfakcjonującej relacji rodem z komedii romantycznej, która ostatecznie kończy się fiaskiem, ale jest miła, dopóki trwa.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Nie ma lepszego nauczyciela od doświadczenia, a tego masz pod dostatkiem dzięki żegludze po bezkresnych morzach. Szybko zyskujesz opinię uzdolnionego rzemieślnika, zarówno jeśli chodzi o materiały wybuchowe, jak i wysokiej klasy działa. W końcu zwracasz sobie uwagę królewskiej marynarki wojennej, która zatrudnia cię do wykonania twoich opatentowanych armat „Marynowane Wątróbki (3)” dla każdego statku w królewskiej armadzie. Przez to zyskujesz łatkę farbowanego lisa i tracisz przyjaciół. Kończy się nawet twoja najwspanialsza na świecie przyjaźń z (5). Piraci jak zwykle nie do końca cię zrozumieli. Po potwierdzeniu, że każdy statek we flocie uzbrojony jest w twoje działa, twój szatański plan przechodzi do ostatniej fazy. Naciskasz przycisk, umiejętnie przymocowany przez ciebie do (2), a każde z dział eksploduje, niszcząc za jednym zamachem większość floty królewskiej. W końcu udało ci się pobić niezwykle piracki rekord Szalonej Minnie Jenkins, wynoszący (1) tysięcy dwustu dwudziestu pięciu zabitych królewskich i to za jednym zamachem! Do końca twoich dni, twój rekord pozostaje niepokonyty, co sprawia, że twoje imię zostaje na zawsze zapisane w księgach historii jako jednego z najgorszych piratów wszechczasów.



PIRAT SPOD ZNAKU KANONIERA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★			★			×
Krzepa		★			★		×	×
Polowanie		★		★	★		×	×
Celność		★		★	★	★		
Zuchwałość		★	★	×	×	×	×	×
Nawigacja		★		★			×	×

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je twoją powiązaną odpowiedzią.

1. Liczba w przedziale 2-10: _____
2. Część ciała lub ubranie: _____
3. Ssak: _____
4. Smakowity deser: _____
5. Pirackie imię innego gracza: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU KANONIERA

Moja miłość do prochu i jego niszczącej siły od zawsze graniczyła z obsesją. Moja skóra nosi ślady niezliczonych oparzeń. Brak ⁽¹⁾ _____ palców u rąk i stóp, to efekt licznych eksplozji, a ⁽²⁾ _____ zdaje się permanentnie pachnieć siarką. A mimo to, najwięcej szczęścia daje mi praca w moim warsztacie i tworzenie nowych potworów z prochu, zaprojektowanych, by zabijać i rozczłonkować ludzi.

Zaciąganie się do załogi pirackiej było dla mnie oczywiste. Czy ktoś poza piratami rozważyłby w ogóle możliwości prowadzenia moich niebezpiecznych eksperymentów? Tylko piraci byli na tyle zdesperowani, by rozwinąć swoją sztukę prowadzenia walki na morzu, że mogliby zatrudnić kogoś, kogo liczba wypadków, jeśli będziemy zupełnie szczerzy, jest równie wielka jak moja! Kto inny poza piratami pozwoliłby mi trzymać niebezpieczne składniki, takie jak proch, nitrogliceryna czy sfermentowane mleko ⁽³⁾ _____, na statku, na którym pracują i żyją ludzie? Życie na otwartym morzu to wszystko, czego pragnę, a przewidywana długość życia moich pomocników jest tak niska, że nawet nie muszę starać się zapamiętywać ich imion. Jo-ho-ho!

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypelnij kolejne niewypełnione ¹ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

! To zdumiewające, że zwykle przedmioty mogą nabrać właściwości wybuchowych. Weźmy na przykład ten nowy, wymysłony przeze mnie przepis na ⁽⁴⁾ _____. To z jednej strony prawdziwy przysmak, ale kiedy do przepisu doda się szczypty prochu, staje się doprawdy ostrą pysznością. To nie moja wina, że kilka z tych wybuchających zostało zjedzonych przez ⁽⁵⁾ _____. Może przynajmniej zapamięta, żeby nie dotykać moich rzeczy!
Zapasy +5. ⁽⁵⁾ _____ otrzymuje Pech +1.

! Tak, przynaję, wybuch spowodował uszkodzenie statku, ale to jest niewielka cena za zdobytą wiedzę i umiejętność. Niestety, inni cały czas o tym gadają. Jakby nigdy wcześniej nie widzieli ⁽¹⁾ _____ dziur w poszyciu.
Otrzymujesz 1 wybraną przez siebie Zdolność. Przerzut +2. Kadłub -1 ALBO Zapasy -1.

! Już prawie udało mi się zapomnieć, jakie to przeraźliwie cudowne! Pamiętam jak wyszło to spod moich rąk po raz pierwszy. To było w wieku maksymalnie ⁽¹⁾ _____ lat. Oczywiście od tamtego czasu zostało wprowadzonych przeze mnie kilka ulepszeń, więc mogę ją teraz przyłączyć do ⁽²⁾ _____. Arrr! Ależ był ze mnie pomysłowy dzieciak!
Wymij z talii Opowieści kartę 50 – Moja Mała Ręczna Armata.

! Kapitan przydzielił mi dwóch rekrutów i rozkazał ⁽⁵⁾ _____ dopilnować, by nikt nie zginął z mojej ręki. I jak niby mam to zagwarantować? Czy mam pozwolić, by jakoś mojej pracy ucierpiała, bo muszę nianńczy tych dwóch żółtodziobów? Postaram się, by nie stracili życia, ale nie mogę dać żadnej gwarancji.
Załoga +2. ⁽⁵⁾ _____ musi wykonać test Celności . Jeśli rezultat to 8 lub mniej, Załoga -2.

! Udało mi się w końcu zrobić coś, co zadowoliło ⁽⁵⁾ _____. To było dość proste, wystarczyło jedynie połączyć ze sobą wiele puszek marynowanych wątróbek ⁽³⁾ _____, które ukradliśmy ze statku handlowego trzy tygodnie temu. Kapitan mówi, że to wyborna broń, ale wielu członków załogi zaczęło narzekać na zapach, ilekroć są wystrzeliwane. Arrr! Przysięgam, że tym piratom nigdy nie można dogodzić.
Otrzymujesz 1 załadowane działo poziomu 4 lub niższego.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Wpadasz do wielkiej sali na dworze Księżnej ⁽⁴⁾, mając na sobie tylko ⁽²⁾ w najbardziej ozdobnej i wytwornej wersji, jaką posiadasz. „Nadszedł mój czas, księżno!” – wrzeszczysz. „Daj mi szlachecki tytuł albo zabij mnie!”. Księżna, zaskoczona twoim gwałtownym wejściem, natychmiast wyciąga rapier i podejmuje twoje wyzwanie. Wasza walka we wnętrzu wielkiej sali jest ostra i zacięta. Rozbraja cię zwodniczą fintą. W panice chwytasz ⁽³⁾ księżnej, by się bronić. Następnie, w tańcu skomplikowanych ruchów, z pomocą improwizowanej broni udaje ci się ją pokonać! „Zrobiłem to!” – krzyczysz. „Teraz należę do szlachty!”. Niestety, to nigdy nie działało w ten sposób, a ciebie oskarżają o morderstwo i wkrótce wieszają na szubienicy.

(!!!!) = DOBRE

Pomimo zdobycia ⁽²⁾ i niezliczonych skarbów, które udało ci się zgromadzić, księżna ⁽⁴⁾ nadal nie chce nadać ci tytułu, a gdy domagasz się szlacheckiego statusu, wyśmiewają cię i wyrzucają z dworu. Na dodatek tego dnia pyli szczególnie mocno, więc leje ci się z nosa, a ⁽⁵⁾ mówi, że wyglądasz jak po godzinnym szlochaniu. Wściekłość prowadzi cię do desperackiego ruchu – zakładasz nową królewską dynastię na opuszczonej wyspie, gdzie zasiadasz na tronie. Jasne, twoimi poddanymi są inni siwi i cuchnący piraci, których umysły pogrążyły się w morskim szaleństwie i ⁽¹⁾ rumie, ale ty rządźysz wyspą do końca swoich dni. Udaje ci się nawet podpisać formalny traktat z Lansletami, choć trzeba przyznać, że robią to tylko dlatego, by zirytować członków rodziny królewskiej. Niech żyje korona!

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Wkraczasz na dwór pewnym krokiem i uśmiechasz się lekko, gdy księżna ⁽⁴⁾ wdycha z podziwem na widok ciebie w przepięknej urody ⁽²⁾. „Kim jesteś?” – pyta, pochylając się do przodu na swoim tronie.

„Należę do królewskiego rodu!” – ogłaszasz tak głośno, by usłyszał cię cały dwór. „Nikt z was mnie tu nie zna, ponieważ porwano mnie i trzymano w niewoli za sprawą ⁽⁵⁾. Ale jestem już z powrotem i ktoś musi mi dać ⁽³⁾ niezwyklej urody i pozostałe rzeczy, które będą pasować do tak niezwyklej spodni jak moje”. Na dworze zapada cisza gdy księżna uważnie taksuje cię wzrokiem. Po dłuższej chwili woła: „Słyszeliście mojego szlachetnie urodzonego gościa! O kuzynostwo trzeba dbać! Słudzy! Natychmiast do mnie! Hej ty, Baronie McReedy! Niniejszym zostajesz pozbawiony swojej własności i majątku. Muszą one trafić do tej biednej, małej, zagubionej gąski. Chwała niech będzie bogom za ten szczęśliwy powrót!”. Dalsze życie wieszysz w nieprzypoitym luksusie.

PIRAT SPOD ZNAKU DOSTOJNIKA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★	★	★		
Krzepa		★		★			✗	✗
Polowanie		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Celność			★	★			✗	✗
Zuchwałość		★			★		✗	✗
Nawigacja		★	★		★			✗

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Rzecznik, którego nie lubisz: _____
2. Ubranie, którego zwykle nie nosisz: _____
3. Coś co zawsze chciałeś(aś) kupić: _____
4. Imię sławnej kobiety: _____
5. Pirackie imię innego gracza: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU DOSTOJNIKA

Aye! Pachnę okropnie, i tak, moje ciało szpecą niezliczone blizny. Brak mi wrodzonego piękna, charyzmy i mam zaledwie papugę, która mówi jedynie „⁽¹⁾”. Taki już los pirata! Ale wiem, że jestem stworzony do większych rzeczy. Urodzono mnie do życia w bogactwie i luksusie. Marzę o tym, żeby kiedyś jadać wystawne kolacje i nosić wytworne ⁽²⁾ na uroczystych przyjęciach. Szlachta żyjąca na dworze tak naprawdę nie różni się od piratów. Kłamię, kradnie, oszukuje, a nawet morduje. Tylko, że im uchodzi to na sucho, bo są bandą bogatych lajdaków. Zagrajmy więc w tę grę!

Wyruszę na ostatnią piracką przygodę. Na taką przygodę, która wypcha moje kieszenie złotem, by móc wykorzystać te łupy i kupić sobie ⁽³⁾ w naprawdę fantastycznej wersji. A potem, kiedy wszystko to już się skończy, pomaszzeruję prosto do tej napuszonej idiotki, księżnej ⁽⁴⁾ i powiem jej, że też mam status szlachecki! Nigdy nie dowie się prawdy i zostaniemy najlepszymi przyjaciółmi. Dużo czasu zajęło mi obmyślanie tego i nie widzę powodu, aby ten fantastyczny i bezbłędny plan miał nie zadziałać.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 Kolejny krok. Kolejny krok! Niedługo będę dowodzić tym statkiem, a wtedy wprowadzę pewne zmiany! Na początek trzeba będzie pozbyć się ⁽⁵⁾, najbardziej nieudolnego członka załogi. Już nie będą się ze mnie śmiać!

Skarb +1.

 Ależ to cudowne! Kolor, futuro, sposób, w jaki lśni kiedy pada nań światło... Och, jest po prostu zbyt doskonały. Będę go nosić codziennie. Będę go nosić nawet śpiąc! To będzie rzecz, którą założę do grobu. Żadne inne ubranie nie będzie nigdy bardziej odpowiednie. Jego doskonałość ustępuje tylko mojej. Zasluguję na to, zasługuję na to wszystko. Księżna ⁽⁴⁾ nie będzie miała innego wyboru, jak tylko pokłonić się, kiedy mnie w tym zobaczy!

Wymij z talii Opowieści kartę 37 – Złoty Płaszcz Zapomnianego Króla.

 Jeśli chodzi o ⁽⁵⁾, to miarka się przebrała! Jak śmie wydawać rozkazy MNIE? Pewnego dnia otrzymam szlachecki tytuł i wtedy pożałuje. Ale do tego czasu muszę wytrzymać tutaj, zeskrobując pąkle z burty tej rozklekotanej lajby!

Kadłub +2. Pech +1.

 Zstąpił z nieba i przysiadł na mojej głowie. Sami bogowie rozpoznali moją wielkość i uznali, że warto okazać mi swą łaskę. Och, współczuję ⁽⁵⁾ kiedy mnie zobaczy. Z pewnością nikt, kto oddycha, nie może uważać się za równego mnie. Ciekawe jak poradzą sobie ze świadomością, że nigdy nie będą tak wspaniali jak ja.

Wymij z talii Opowieści kartę 73 – Piracki Kapelusze Komety.

 Och, cóż za cudowny łup! Należy mi się, to oczywiste. Czyż mógł tam być z innego powodu, niż tylko czekanie na mnie? Dzieci nawet specjalnie o niego nie walczyły (oprócz tego grubego malca, który zostawił mi na plecach bliznę, wyglądającą jak ⁽¹⁾). Mam jednak nadzieję, że sieroty wydobrzeją. Muszę pamiętać, by wysłać im kosz owoców, gdy już zasiądą na tronie.

Skarb +2.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!) = ZŁE

Twoje zdolności cały czas się poprawiają i już niebawem wszyscy znają cię jako najlepszego szermierza, jaki kiedykolwiek żył. Ale nie przysparza ci to przyjaciół i niedługo kończysz samotnie w odległym porcie. Kiedy topisz smutki przesiadując w lokalnej tawernie, stajesz naprzeciw mężczyznom, którzy twierdzą, że pracowali dla kapitana ⁽⁴⁾. Szybko chwytasz za ostrze, ale jeden z nich wyciąga pistolet i strzela ci prosto w brzuch. Kiedy osuwasz się na podłogę, przeklinasz lata nauki szermierki, które w najmniejszym stopniu nie przygotowały cię na walkę przeciw pistoletowi.

(!!!!) = DOBRE

Lata wmawiania sobie, że szukasz wymagającego przeciwnika, nie przyniosły satysfakcji. Za to życie spędzone na bezsensownej rzezi wytworzyło w tobie tylko pustkę i uczucie niespełnienia. Wracasz do posiadłości swojego ojca, przepraszając za swój młodzieńczy bunt. Ostatecznie, na jego żądanie, przejmujesz komendę nad jego słupem. Odwieszasz swój miecz i wraz z upływem czasu twoje zdolności fechtunku zaczynają zanikać. Pewnego dnia słyszysz, że nowa oficer na twoim statku uważa się za mistrza miecza. Godzisz się na mały sparing z tą młodą kobietą. Kiedy czujesz rękkość ostrza w dłoni, znów przeszywa cię dreszcz związany z walką i jeden z twoich ciosów okazuje się śmiertelny. Pojedynkowanie się jest zakazane i musisz uciekać, by uniknąć procesu. Dociera do ciebie, że wyimaginowany przeciwnik, szukany przez ciebie przez całe życie, nie był mistrzem miecza, ale raczej brakiem samokontroli. Doznając tego oświecenia, ponownie rozpoczynasz pirackie życie, znajdując ulgę dzięki lepszej znajomości siebie.

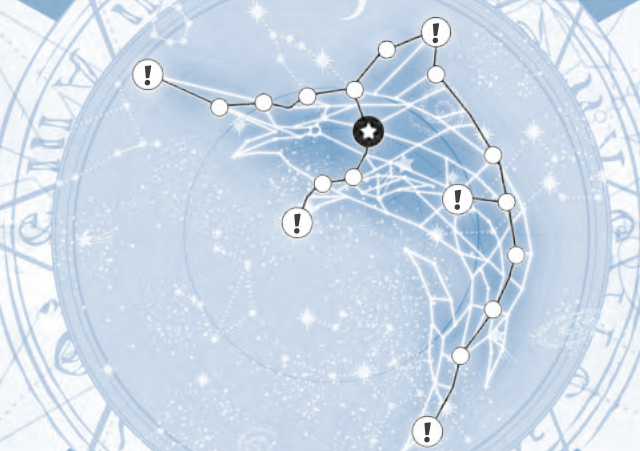
(!!!!!!) = LEGENDARNE

Docierają do ciebie plotki o wojowniku cienia, który poluje na ciebie. Kiedy ostatecznie dopada cię w Porcie ⁽¹⁾, dostrzegasz na jego pancerzu znak ⁽³⁾, który jest herbem twojego domu. Jasnym staje się, że został on najęty przez twojego ojca, by sprowadzić cię z powrotem. Śmiesz się ogłaszając zebranym, że zmęczyło cię już bicie sług twojego ojca. Rzucasz się na wojownika, ale jego zdolności zdają się dorównywać twoim i po chwili zaczynasz walczyć o własne życie. W końcu udało ci się znaleźć przeciwnika godnego twojego szacunku. Bije od ciebie duma, gdy ścierasz się z tak utalentowanym wojownikiem, lecz wtem wyprowadza on zaskakującą kontrę.

„Świetny cios!” – wzdychasz osuwając się na podłogę. „Masz mój szacunek, jesteś lepszy”.

„Cholera” – jęczy w odpowiedzi. „Twój ojciec skrócił mnie o głowę! Nie miałem cię zabić!”.

„Przyjmij to w ramach pociechy, potężny wojowniku” – szepczesz i rzucasz w jego stronę zakrwawiony zwój. „Oto mapa wiodąca do moich skarbów. Odpowiednia nagroda za chwalebny śmierć!”. Mówiąc to, umierasz z uśmiechem na twarzy.



PIRAT SPOD ZNAKU SZERMIERZA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja			★	★			✕	✕
Krzepa		★	★		★	★		
Polowanie		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Celność		★		★	★			✕
Zuchwałość		★			★		✕	✕
Nawigacja		★		★			✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Małe zwierzątko: _____
2. Liczba pokonanych przez ciebie wrogów: _____
3. Szlachetna bestia: _____
4. Imię wrogiego kapitana: _____
5. Dobre imię dla profesjonalnego zapaśnika: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU SZERMIERZA

Cale moje życie poświęcone było na zgłębianie sztuki walki mieczem. Pod okiem legendarnego fehmistrza, dane mi było wspinać się na wyżyny możliwości, stając się niezrównanym wojownikiem. To przypięczętowało upadek mojego mistrza, gdyż nawet on nie mógł pokonać mnie w walce na śmierć i życie. Stało się jasne, że w mojej ojczyźnie nie znajdę już nikogo, kto byłby w stanie mi dorównać. Tak więc trzeba było wyruszyć na morze w poszukiwaniu większego wyzwania. Na szczęście na statku korsarskim zawsze znajdzie się zajęcie dla dodatkowej pary rąk wprawionej w posługiwaniu się ostrzem. Nie brak jest statków dla kogoś z moimi niezrównanymi umiejętnościami i duchem odkrywcy.

Życie na pirackiej krypie to nie mój styl ani poziom życia. Kajuty są ciasne, jedzenie obrzydliwe, a na dodatek w kwaterach jest duży problem z ⁽¹⁾. Mimo wszystko pozostanę na tej zrujnowanej łajbie, aż nie znajdę kogoś, kto będzie dla mnie godnym wyzwaniem. Wszak moje ostrze zabrało już ⁽²⁾ istnień i nie mogę spocząć, dopóki nie znajdę osoby, która może mnie pokonać.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ^① poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

^① To ostrze było w mojej rodzinie zawsze, przekazywane z pokolenia na pokolenie, jako symbol statusu i prestiżu. Jego rękojeść pokryta jest klejnotami, a klinga inkrustowana złotem i przedstawiono na niej ⁽³⁾. Taka broń nie zasługuje na to, by wisieć zapomniana nad jakimś płaszczem w gabinecie biurokraty. Dlatego stała się częścią mego wyposażenia w noc przed opuszczeniem domu. Ojciec z pewnością zrozumie.

Wymij z talii Opowieści kartę 39 – Rodowy Kordelas.

^① Zarozumiały głupiec od tygodni przechwalał się swoimi zdolnościami szermierzymi, a inni tępaczy z tego statku byli albo zbyt durni, albo zbyt przestraszeni, by sprawdzić jego zuchwałość. Ale nie ja. To była uczciwa walka, tak jak wymaga tego etykieta. Za braki w technice zapłacił życiem. Nie ma już wątpliwości, który z żeglarzy na tym statku najlepiej obchodzi się bronią białą. Teraz się mnie boją.

Niesława +3. Niezadowolenie -1. Załoga -1.

^① Gdy przeprowadzaliśmy abordaż na statek wroga, ich dowódca, kapitan ⁽⁴⁾, dobył ostrza i rzucił się na mnie z wściekłością. W końcu trafił się mi godny przeciwnik! Po pokładzie niósł się szczęk naszych kling. W końcu mój decydujący cios pozbawił przeciwnika życia. Moi kamraci wiwatowali, a mnie przypadło małe trofeum na pamiątkę zwycięstwa.

Skarb +1. Niezadowolenie -1.

^① „Masz szczęście, to wszystko!” – tylko tyle można zrobić, żeby nie rozplatać tego głupca na miejscu. Wstaję codziennie przed świtem i godzinami trenuję na pokładzie statku, doskonaląc swoje umiejętności i poprawiając technikę.

Przerzut +2.

^① Słup mojego ojca, ⁽⁵⁾, ściga nas już od kilku dni. Wysłany przez niego kapitan zażądał ode mnie zwrotu rodowego ostrza. Zamiast tego stanęliśmy z nimi do walki. Odesłaliśmy statek, ale wcześniej zabraliśmy sobie nieco kosztowności. Muszę uważać na innych sługów, których ojciec będzie wysyłał w przyszłości.

Pech +2. Wszyscy gracze: Skarb +1.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Mikstury i eliksiry wypełniają twoje życie, ale także i płuca. Skutki uboczne wszystkich twoich dziwnych naparów zaczynają zbierać żniwo w późniejszych latach. Nietypowe narosłe w kształcie (3), wydłużone paznokcie, dodatkowe kępki włosów i nieprzyjemne zapachy są twoją klątwą przez lata. W końcu próbujesz zsyntetyzować lekarstwo z rafinowanych lusek (4), ale ta potężna mikstura okazuje się być twoją ostatnią trucizną. Podczas pogrzebu (5) pluje do twojego grobu, ciesząc się, że w końcu cię nie ma i nigdy więcej nie zazna od ciebie udręki.

(!!!!) = DOBRE

Wymyślasz miksturę, która na krótki czas po jej wypiciu zapewnia wzmocnienie (2). Militarne skutki tego wielkiego przełomu są oczywiste, ale wiedząc o efektach, jakie twoje poprzednie eksperymenty wywarły na (5), nikt nie chce brać udziału w kolejnych. Z tego powodu zwracasz się do królewskiej marynarki jako do potencjalnego kupca. Zaczynają zamykać miksturę w hurtowych ilościach dla swoich żołnierzy, ale wkrótce po wyczerpaniu zapasów na jaw wychodzą skutki uboczne. Członkom marynarki zaczynają wyrastać na ciałach kępy piór, a wielu z nich zaczyna wypuszczać w powietrze ogromne obłoki ognia. Prerażeni dowódcy postanawiają pozbyć się potwornych ptaków-żołnierzy, a następnie wytropić cię. Nietety siły marynarki zostały znacząco uszczuplone, a ty posiadasz wystarczające bogactwo, aby uniknąć oskarżenia. Spędzasz resztę życia w niezwykłym bogactwie, bezskutecznie starając się stworzyć miksturę wiecznego życia.

(!!!!!) = LEGENDARNE

Eliksir z Krwi Feniksa ujawnia zupełnie nowy potencjał u każdego pirata, który go spróbuje. Nagle te wilki morskie stają się silniejsze, szybsze i pachną świeżością (1). Wielka Rada Piratów namawia cię na wyprodukowanie więcej tego niesamowitego naparu, aż w twój wynalazek wciągnie się większość piratów na świecie. Jasne, większość, po kilku latach traci swój (2), ale odkrycia, których dokonują i bogactwo, które zdobywają, rekompensują to z nawiązką. Ostatecznie wynalazek daje piratom wystarczającą moc, by zaprowadzić na świecie nowy porządek. Wiedziesz szczęśliwe życie w skromnej posiadłości z rodziną u boku, oddając większość swoich zarobków z eliksirów piratom w potrzebie. Aby upamiętnić twoje osiągnięcia, po twojej śmierci (5) wznosi posąg, na którym jedziesz na grzbiecie (4) ze złota.



PIRAT SPOD ZNAKU ALCHEMIKA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★		★			×
Krzepa		★	★	×	×	×	×	×
Polowanie		★	★	★			×	×
Celność		★		★			×	×
Zuchwałość			★		★		×	×
Nawigacja			★		★		★	

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Roślina, którą lubisz: _____
2. Jeden z pięciu zmysłów: _____
3. Miejsce lub rzecz: _____
4. Fantastyczne stworzenie: _____
5. Pirackie imię innego gracza: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU ALCHEMIKA

Poleganie bardziej na własnym intelekcie niż na sile, często nie ułatwiało mi życia. W młodości inne dzieciaki dokuczały mi z powodu mojej obsesji na punkcie ⁽¹⁾_____. Ale kiedy udało mi się uzyskać truciznę z tej rośliny i użyć jej na moich oprawcach, zgadnijcie kto śmiał się jako ostatni. Moje oddanie nauce wiodło mnie przez ląd, ale by naprawdę zobaczyć wszystko, co świat ma do zaoferowania, koniecznym było stawienie czoła morzu. Na pirackim statku jest mało miejsca dla dociekliwych umysłów, ale inni już nauczyli się, że nie można ze mnie drwić. Mój najnowszy eliksir potrafi wywołać utratę ⁽²⁾_____ albo kiełkowanie w dolnej części pleców czegoś, co można opisać jedynie jako płaty grzyba w kształcie ⁽³⁾_____. Ponieważ każdy wynik okazuje się niepożądany, pozostali członkowie załogi trzymają się ode mnie z daleka. Zwłaszcza ⁽⁵⁾_____ zdaje się czuć przerażenie na sam mój widok. Myślę, że czas spędzony na tym statku okaże się przyjemny, chociaż mogę mieć trudności ze znalezieniem ochotników do moich... eksperymentów.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ❶ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

❶ To była dobra noc na świętowanie, biorąc pod uwagę nasze niedawne sukcesy. Na życzenie kapitana świętowaliśmy ostatnio uwarzonym przeze mnie trunkiem. Moje wspomnienia dotyczące tego, co nastąpiło później, są mgliste. Dość powiedzieć, że po przebudzeniu następnego dnia okazało się, że mam nowy i raczej wulgarny tatuaż ⁽⁴⁾_____ na brzuchu i okazałą kolekcję lewych butów wielu członków załogi. Być może następnym razem dodam mniej cynamonu.

Przerzut ❷+1. Niezadowolony ❸-1.

❷ Podczas ostatniej wyprawy na niezbadaną wyspę udało mi się odkryć tajemniczego grzyba, którego kapelusz lśnił błękitnym blaskiem. Kilka sztuk trafiło więc do słoika dla przyszłych badań. Zmusiłem ⁽⁵⁾_____ do zjedzenia jednego. Do celów badawczych, oczywiście. Włosy ⁽⁵⁾_____ natychmiast stały się białe, a z ust wydobywały się słowa w nieznanym języku. Konieczne są dalsze badania.

Wyjmij z talii Opowieści kartę 43 – Kluczowy Składnik.

❸ Udało mi się oddestylować nowy uszczelniacz, który jak sądzę, zmniejszy przepuszczalność drewna wewnątrz statku i sprawi, że będzie twarde jak tylek ⁽⁴⁾_____. Nakładanie go ręcznie może potrwać tygodnie. Dodatkową korzyścią jest to, że dolne pokłady pachną teraz świeżą cytryną. Z pewnością załoga to docenia.

Kadłub ❹+2. Przerzut ❷+1.

❹ Moi kamraci są tacy samolubni! Czym jest jedna błyskotka lub rodzinna pamiątka w obliczu nauki? Teraz już wiemy, jak te rzadkie minerały reagują ze sobą! Czyż ta wiedza nie jest większym skarbem?! Jestem tak blisko, że mogę prawie ⁽²⁾_____ jak rodzi się mój ostateczny eliksir!

Przerzut ❷+3. Niesława ❺+4. Wybierz gracza, który odrzuci 1 kartę Skarbu ❻.

❺ Nareszcie! Moje koronne dzieło jest skończone. Elixir z Krwi Feniksa stanowi zwieńczenie wszystkich moich badań. Stworzyłem kilka fiolek i teraz wystarczy tylko nakłonić ⁽⁵⁾_____ do „posmakowania” pierwszej próbki...

Wyjmij z talii Opowieści kartę 52 – Elixir z Krwi Feniksa.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Porzucasz swoje pirackie życie i postanawiasz odszukać swoją starą podróżną trupę aktor-ską. Znajdujesz ich w tętniącym życiem porcie i zaczynacie wspólnie wspominać dawne cza-sy. Dowiadujesz się, że trupa występuje na pirackim statku i proponuje ci wspólny występ. Dołączasz zatem do swoich dawnych towarzyszy, ale kiedy już jesteś na pokładzie, kapitan wyglądający jak (2) tłumaczy, że musicie przebrać się za piratów, ponieważ każda scena w nowej sztuce związana jest z tematem piractwa. Dopiero co udaje ci się założyć (4) w wyjątkowo pirackim stylu, gdy pojawiają się miejscowi strażnicy, by aresztować wszystkich na pokładzie. Razem z pozostałymi członkami trupy próbujecie wyjaśnić, że jesteście tylko ak-torami, a nie prawdziwymi piratami, ale strażnicy wydają się głusi na wasze słowa. I tak oto końca swoich dni występujesz już tylko dla współwzięniów.

(!!!!) = DOBRE

Po latach gromadzenia opowieści i pogoni za przygodami, w końcu wracasz do posiadłości hrabiego – Opactwa (2), aby odzyskać swoją pozycję nadwornego blazna i gawędziarza. Przeżywasz jednak szok, gdy okazuje się, że hrabia zmarł kilka lat wcześniej, a nowy władca posiadłości nie jest zainteresowany rozrywką ani opowieściami. Pakujesz więc swoją kolekcję pamiątek po (5) i starasz się wrócić do pirackiego życia, skoro nowy szlachcic odrzu-cił twoją ofertę. Poszukując innego kapitana, natrafiasz na wędrowną trupę teatralną, która przyjmuje cię z radością. Z czasem zaczynasz przewodzić trupie i zaznajamiasz ich z nowymi sztukami, opartymi na twoich rozlicznych podróżach. Wiedziesz szczęśliwe życie, nie zazna-jąc głodu ani nudy. Twoje sztuki co prawda nie zyskują na popularności po twojej śmierci, ale za życia sprawiały, że tysiące ludzi płakało, śmiało się i wiwatowało.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Podróżując przez rozliczne morza zbierasz wiele opowieści dla hrabiego i jego dworu, nie wspominając też o przyzwoitej ilości skarbów. Każdego roku powtarzasz sobie, że potrzebujesz jeszcze tylko kilku miesięcy na morzu, zanim będziesz w stanie wrócić, ale nim się obejrzyysz, dopada cię starość! W końcu (5) daje ci twój własny statek, a (3) służy na nim jako pierwszy oficer. Statek zyskuje reputację jednego z najbardziej wesołych i kolorowych na mo-rzu, a wiele statków handlowych staje się ofiarami twojej wesołej bandy blaznujących piratów. Po twojej śmierci sztuki i historie, opowiedziane na pokładzie statku, są przekazywane dalej na całym świecie kolejnym pokoleniom.

PIRAT SPOD ZNAKU AKTORA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★				✕	✕
Krzepa		★		★			✕	✕
Polowanie			★		★			✕
Celność			★	★	★		✕	✕
Zuchwałość		★	★		★	★		
Nawigacja		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Zwierzę gospodarskie: _____
2. Smaczne mięso: _____
3. Pirackie imię innego gracza: _____
4. Fragment garderoby: _____
5. Zmyślona słynna osoba: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU THESPIAN AKTORA

Scena była mi przeznaczona od dziecka. Za młodu wybierano mnie do występów w podróжной trupie komediowej, założonej przez Towarzystwo Marynowanych ⁽¹⁾ Stóp Jondruma. Ta trupa podróżowała od miasta do miasta i występowała zarówno dla szlachty, jak i dla zwyczajnej publiki. W jednym takim mieście, rządzący tam bogaty hrabia, okazał się szczególnie zachwycony moim występem i zatrudnił mnie jako swego nadwornego błazna. Widział w tym wykonaniu setki sztuk, piosenek i skeczy, w tym Tragedię Króla Sporka III, Bestie Morskie i Wrażliwość, a także zawsze popularny ⁽²⁾: Historia Miłości. Lecz teraz, kiedy hrabia znał już wszystko, co było mi znane, zaszła potrzeba stworzenia nowych historii dla mojego dobroczyńcy. Wymagało to zostawienia hrabiego, aby dołączyć do załogi piratów i zdobyć bogate doświadczenia, które mu zaprezentuję. Ci piraci mogą wyglądać na grubiańskich obdartusów, ale wydaje się, że naprawdę podoba im się moja sztuka, a ja już uczę się tak wielu nowych opowieści! Mam tylko nadzieję, że przeżyję wystarczająco długo, aby wrócić na dwór...

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ⁽¹⁾ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

⁽¹⁾ Razem z ⁽³⁾ pracowaliśmy w wolnych chwilach nad niektórymi scenami walki. W jednej walce zastosowaliśmy również pastę pomidorową jako sztuczną krew, aby uwiarygodnić walkę. Moja gra była chyba trochę zbyt realistyczna, bo kilku członków załogi twierdzi, że widzieli jak umieram tamtej nocy i są przekonani, że jestem zjawą. Przerzut +1. Niesława +1.

⁽¹⁾ Kapitan potrzebował moich umiejętności, kiedy chodziło o podstęp i oszustwo. W przepastnej kolekcji ⁽⁴⁾ i peruk, udało mi się znaleźć znośne przebranie, aby dostać się niepostrzeżenie na coroczny bal admirała Chezwitza. Kapitan wydawał się zadowolony, a ta przygoda będzie kiedyś warta porywającej zwrotki lub nawet i pieśni! Wyjmij z talii Opowieści kartę 31 – Niezwykłe Przebranie. Niesława +2.

⁽¹⁾ Udało mi się przekonać ⁽³⁾, że sztuka nad którą pracowaliśmy, jest już gotowa. Zatrzymaliśmy się w mieście, aby zaimprovizować uliczny występ. Przechodniom się podobało, ale przedstawione wydarzenia gdzie ⁽¹⁾, cenne zwierzę ⁽³⁾ zjadane jest przez byłą dziewczynę ⁽³⁾, było trochę zbyt osobiste. Poprawki mogą okazać się konieczne. Zapasy +2. Skarb +1.

⁽¹⁾ Kapitan znów skorzystał z moich umiejętności, by odwrócić uwagę lokalnego regenta, a w tym czasie reszta załogi obrabowała jego galeon. Podczas gdy oni łupili, ja razem z kilkoma kamratami z obsady aktorskiej wystawiliśmy Siostrzeństwo Podróżujących ⁽⁴⁾. Co znamienne, spektakl zawiera scenę opowiadającą o tępych arystokracie, którego uwagę odwraca sztuka, podczas gdy jego zamek zostaje obrabowany. Obawiam się, że regent nie dostrzeże bogactwa ironii tego wątku, dopóki nie wróci na swój statek. Wszyscy gracze: Skarb +1.

⁽¹⁾ Przez te wszystkie lata występów, nigdy nie przyszło mi do głowy, że dane mi będzie występować przed ⁽⁵⁾. Ale oto jest na widowni i wiwatuje na moją cześć, podczas gdy gram w ⁽²⁾ 2: Historia Rozstania. Na zawsze zapamiętam ten cudowny dzień! Otrzymujesz 1, wybraną przez siebie Zdolność. Niesława +5.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

(3) i (5) nigdy nie dają za wygraną i w końcu przekonują cię, że w rzeczywistości możesz być magicznie ożywionym szkieletem. Niestety, rewelacje dotyczące ciebie jako uprzednio zmarłego, zmniejszają twoje szanse na zaciąg na większości pirackich statków, nawet pomimo twojej przykładowej kariery i listów polecających od poprzednich kapitanów. Żyjesz dalej, już zawsze bez grosza przy duszy i na ulicy, gdzie dowiadujesz się, że magicznie ożywione szkielety mogą odczuwać głód, ale nie są w stanie umrzeć z głodu. Zaczynasz wątpić w swoje istnienie, zastanawiając się, czy aby nie są to tortury w piekle. Aż pewnej nocy przypadkowo napędzasz stracha przechodzącemu murarzowi, który niesie kowalski młot. Właśnie on udowadnia, że magicznie ożywione szkielety można ponownie zabić.

(!!!!) = DOBRE

Pewnego dnia w ruchliwym porcie wasz statek otrzymuje zadanie przetransportowania znanego lekarza na odległą wyspę. Podczas pobytu na statku lekarz jest bardzo zainteresowany twoją trupią przypadłością.

„Ciekaw jestem” – pyta cię pewnego dnia – „czy przytrafiło ci się kiedyś ugryzienie przez (1) o srebrnych łuskach?” Nie przypominasz sobie takiego zdarzenia, ale jego zdaniem utrata pamięci jest jednym ze skutków ubocznych, a drugim jest całkowita przezroczystość ciała i narządów ofiary. Lekarz podaje ci silne antidotum i nagle twoja skóra znów staje się widzialna! (3) i (5) nie kryją zdumienia, że cały czas się mylili. Nie jesteś już tylko szkieletem, ale zwykłym piratem! Niestety, jesteś też dość brzydki, więc jak zwykle okazuje się, że nie ma róży bez kolców.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Bycie obiektem żartów w klubie komediowym zmusza cię do zaakceptowania, że jesteś w rzeczywistości magicznie ożywionym szkieletem. W miarę upływu czasu pozostali członkowie twojej załogi giną chwalenie na różne sposoby. Jednak ty nadal żyjesz. W końcu zostajesz kapitanem własnego statku – Wiernego(ej) (4). Właśnie wtedy dociera do ciebie, że kapitanowi bycie magicznie ożywionym szkieletem pomaga wzbudzać strach w sercach wrogów. Dzięki temu szybko osiągasz sukces na swoim nowym stanowisku. Gromadzisz znaczną fortunę i żyjesz niemal wiecznie. Świetnie się bawisz niszcząc wszystkich, którzy odważą się stanąć na twojej drodze, i po królewsku wkurzasz kapitanów statków-widm, którzy czują, że niesłusznie naruszasz ich domenę.



PIRAT SPOD ZNAKU SZKIELETU

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★			★		✕	✕
Krzepa		★		★	★			✕
Polowanie		★	★	★		★		
Celność		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Zuchwałość			★	★			✕	✕
Nawigacja		★			★		✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Zwierzę posiadające łuski: _____
2. Mityczne stworzenie: _____
3. Pirackie imię innego gracza: _____
4. Smaczne warzywo: _____
5. Pirackie imię jeszcze innego gracza: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU SZKIELETU

Mam doświadczenie służby na kilkunastu pirackich statkach pod rozkazami legendarnych piratów, takich jak Dwuoki Jonesy i straszliwa Mariah ⁽¹⁾ Jęzor. W bitwie nieobcy był mi atak przeciwko niezliczonym wrogom, udowadniałem raz za razem swoją wartość jako kamrat i wojownik. Orla Korona, Karmazynowa Peleryna Kalavera i Lśniące Ostrze Szarana to tylko kilka z niezwykłych skarbów, jakie udało mi się zgromadzić. Podróże do odległych krain, takich jak Klasztor Cichej Salamandry, Zakazane Miasto Golvar i Grobowiec Śpiących ⁽²⁾ to moja codzienność. Jestem prawdziwym piratem, kochającym morze i żądnym przygód, a nie, jak uparcie twierdzi kilku moich kamratów, magicznie ożywionym szkieletem. Te plotki wciąż mnie dobijają i podążają za mną od statku do statku, ale czy to w ogóle możliwe, by być magicznie ożywionym szkieletem? Absolutnie! Jestem piratem i to cholernie dobrym, a nie magicznie ożywionym szkieletem.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione [!] poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

[!] Natknęliśmy się na wrak statku handlowego. Wraz z kamratami popłynęliśmy na dno, aby zebrać łupy. Udało mi się dotrzeć na sam dół bez problemu, ale ⁽³⁾ ledwo udało się przeżyć. Moim zdaniem to dlatego, że jestem w szczytowej formie, a nie przez to, że jestem magicznie ożywionym szkieletem, który nie musi oddychać, jak upierali się niektórzy członkowie załogi.
Skarb +2. ⁽³⁾ otrzymuje Pech +1.

[!] ⁽⁴⁾ zaraza nawiedziła nasz statek i wielu zachorowało, w tym ja. Czuję się słabo i chyba mam gorączkę, chociaż kiedy proszę innych, aby dotknęli mojego czoła, żeby to sprawdzić, wymyślają głupie wymówki typu: „Nie masz skóry na czole” lub „Nie możesz chorować, jesteś magicznie ożywionym szkieletem”. Ale staram się odpoczywać i przyjmować dużo płynów.
Niesława +2. Przerzut +2.

[!] Czasy są ciężkie. Kapitan kazał nam ograniczyć zużycie zapasów. W szczególności mówił to do mnie. Padła więc z mojej strony propozycja, że na razie zrezygnuję z mojej racji żywieniowej, ponieważ przedkładam szczęście i pomyślność statku nad swoją własną, a nie dlatego, że jestem magicznie ożywionym szkieletem, który nie musi jeść. Otrzymujesz 1, wybraną przez siebie Zdolność. Zapasy +3.

[!] Gdy jest się piratem, wtopienie się w otoczenie jest kluczową umiejętnością. Udało mi się ogolić ⁽⁵⁾ pod nosem i użyć odrobiny wosku ze świecy, aby przymocować do mojej twarzy to, co ściąłem. Dzięki temu sprytnemu przebraniu mogę z łatwością wtopić się w tłum. Wyglądam teraz jak każdy inny pirat, a nie jak magicznie ożywiony szkielet, którym, co chcę zaznaczyć, nie jestem.
Wyjmij z talii Opowieści kartę 30 – Sztuczne Wąsy.

[!] Zostałem w tyle, podczas gdy inni badali opuszczoną kryptę. Świadomość przebywania pod ziemią z tymi wszystkimi starymi kośćmi, przysparzała mi o dreszcze! Ale teraz, kiedy jestem tu samotnie, zastanawiam się, czy może jednak trochę się wyróżniam? Przyznaję, że moja cera jest błada.
Przerzut +4.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Załoga w końcu ma dość twojego kategorycznego podejścia do zasad bezpieczeństwa i aby dać ci nauczkę, porzuca cię na bezludnej wyspie, zostawiając ci worek gnijących (2). W końcu udaje ci się opuścić wyspę i trafiasz do tętniącego życiem portu, gdzie szukając pracy dowiadujesz się, że twój stary statek zatonął wskutek dziwnego wypadku związanego z prochem, kilkoma świeczkami urodzinowymi i miską z (4) rumem, które pozostawiono przypadkiem w ostrym słońcu. Próbujesz żałować tych skończonych idiotów, ale przecież to naprawdę była ich wina.

(!!!!) = DOBRE

Po kilku przygodach twoja załoga zostaje wzięta do niewoli przez królewską marynarkę. Wszystko przez waszą próbę „uwolnienia” kilku kupców od ich rzadkiego ładunku (1) wątróbki. Ku twojemu zdziwieniu, na pokładzie królewskiej fregaty odczuwasz dziwny spokój. Wszystko jest schludne i dobrze zorganizowane, a bezpieczeństwo jest zawsze na pierwszym miejscu. Po odbyciu wyroku przenosisz się wraz z (4) – ukochaną osobą do portu na kontynencie, gdzie zamieszkujecie. Resztę życia spędzasz na tworzeniu podręczników bezpieczeństwa i map ewakuacyjnych dla statków floty królewskiej.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Pewnej nocy (3) postanawia rozbawić załogę, próbując sikać do otwartej latarni. Po jednej, szczególnie porywającej próbie, latarnia zostaje przewrócona, a statek szybko staje w płomieniach. Każda inna załoga byłaby skazana na zagładę, ale twoja natychmiast udaje się gęsiego do najbliższego wyjścia i czyni to spokojnie. Kiedy statek zostaje zniszczony, okazuje się, że wszyscy piraci uszli z życiem, i nikomu nawet nie przydarzyła się żadna rana (5). Ostatecznie Wielka Rada Piratów decyduje, że twoje metody pasują do każdego statku, a ty do końca swoich dni podróżujesz, wykonując pouczające prezentacje dla załóg i kapitanów.



		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★				✕	✕
Krzepa			★		★		✕	✕
Polowanie		★		★	★			✕
Celność		★		★			✕	✕
Zuchwałość		★		★	★	★		
Nawigacja		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Niebezpieczna ryba: _____
2. Cierpki owoc lub warzywo: _____
3. Pirackie imię innego gracza: _____
4. Śmierdzące zwierzę gospodarskie: _____
5. Część ciała: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU OSTROŻNEGO

Moi rodzice zmarli tragicznie po zjedzeniu źle przygotowanego dania z ____ (1) _____. Po latach udało mi się dowiedzieć, że kucharz, który zrobił to danie, trzymał jego składniki na kupie ____ (4) ____ gnoju, co doprowadziło do śmierci moich rodziców, czyniąc ze mnie sierotę. Zabicie tego głupca nie było trudne, ale potem wymagało ucieczki na pokład pirackiego statku i przybrania tam nowej tożsamości. Życie na oceanie jest ciężkie, ale piraci wcale go sobie nie ułatwiają. Przechowują swój proch w przypadkowych miejscach, zawsze sterują statkiem pijani od ____ (2) ____ wina i odmawiają noszenia odpowiednich kamizelek ratunkowych na pokładzie. Gdyby nie ja, ci zawszeni głupcy poszliby na dno już wieki temu! Gdyby tylko udało mi się zmusić ____ (3) ____ do mycia rąk co kilka tygodni, mielibyśmy szansę zostać najlepszą piracką załogą na morzach.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ❶ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

❶ Spłśniały Pete wypadł za burtę w środku nocy. Gdyby nosił jedną z nich, zauważylibyśmy go natychmiast i wylowili z wody. Zamiast tego ubrał się w ten ciemny kostium małpy, który tak bardzo lubił. Niech bogowie zaopiekują się jego spłśniałą duszą.

Załoga ❷-1. Niezadowolenie ❷-1. Wyjmij z talii Opowieści kartę 56 – Kamizelka Odblaskowa.

❷ Trzeba było to skonfiskować ____ (3) _____. Być może, kiedy nauczy się obchodzić z tym właściwie i bezpiecznie, dostanie to z powrotem.

Zabierz 1 Skarb ❸ innemu graczowi. Niesława ❸+2.

❸ Ciągłe powtarzam tym rybim-mózdzkom, że nie możemy przechowywać załadowanych i gotowych do strzału dział! Najmniejsza iskra może rozerwać statek na strzępy! Dlaczego nie możemy ich po prostu załadować dopiero, gdy będą potrzebne? Powinienem wcisnąć w każde działo garści ____ (2) _____, żeby dać im nauczkę! Zapasy ❹+2. Jeśli możesz, odwróć działo na niezaładowaną stronę.

❹ Nagle pojawiła się gęsta mgła i pochłonęła statek, więc na moje polecenie zapalono kilka pochodni, żeby było cokolwiek widać na pokładzie. Można było się spodziewać, że ____ (3) ____, nasz rybi-mózdzek, przewróci je i podpali pokład. Utrzymanie tych piratów przy życiu to robota na pełny etat.

Niesława ❹-1. Kadłub ❺-1 ALBO Zapasy ❺-1.

❺ W końcu kapitan wyraził zgodę na zorganizowanie całonocnego seminarium bezpieczeństwa dla załogi! Wymagało to małego przekupstwa, ale warto było! Szkolenie będzie zawierać kilka ważnych tematów, takich jak właściwe czyszczenie broni, a także ile odciętych ____ (5) ____, czyli trofeów z pokonanych wrogów każdy pirat może przechowywać na swojej koi.

Przerzut ❻+2. Jeśli to możliwe, odrzuć 1 kartę Skarbu ❻.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

Kolejne dziesięć lat twojego życia spędzisz na bezowocnych poszukiwaniach ⁽¹⁾. W pełni przynębenia, za to całkowicie bez majątku, zarabiasz na życie tańcząc go-go, wykonując ⁽⁴⁾ w obskurnej tawernie zwanej Podpity Jaszczur. Pewnego dnia do portu zawija statek z widocznym znakiem ⁽³⁾, a jego załoga spędza kilka godzin w miejscu, gdzie pracujesz. Kapitan statku siwieje, ale dostrzegasz podobieństwo do swego dawno zaginionego syna. Jego pantalony nawet teraz wyglądają tak, jakby nadal nosił pod nimi pieluchy ⁽⁵⁾. Ze wstydu nic nie mówisz, a on wkrótce odchodzi na zawsze.

(!!!!) = DOBRE

Po miesiącach śledzenia statku z banderą ⁽³⁾, w końcu dowiadujesz się o ich następnym celu: nietuzinkowym statku handlowym wypełnionym przyprawami i niespotykanym serem. Przekonujesz ⁽²⁾, byście zakradli się na pokład statku i zaczęli, aż przybędą wroży wam piraci. Gdy wchodzi na pokład, wyskakujecie, żądając wyjawienia kryjówki ⁽¹⁾. Każą posłać po Klamliwego Larrego i wkrótce pojawia się niski pirat, który na swój sposób nieco przypomina ⁽¹⁾. „Uch, wybacz drobne oszustwo, brachu” – mówi. „Nasz kapitan chciał, żebym zdobył trochę informacji o twoim statku, więc udawałem młodego sierotę. Tak naprawdę mam czterdzieści siedem lat”. Wracasz na swój statek, zamykając pewien etap, ale też żałujesz każdego przewijania chłopca w ⁽⁵⁾.

(!!!!!) = LEGENDARNE

Tak jak nakazywała notatka, zbliżasz się do Wyspy Żelaznej Czaszki. Widzisz statek z banderą ⁽³⁾, zacumowany w pobliżu wybrzeża. W drodze do centrum wyspy natrafiasz na zbiorowisko piratów razem z ⁽¹⁾ związanym za nimi! Wreszcie udało ci się odnaleźć chłopca! Ale kiedy się zbliżasz, kapitan zauważa cię i unosi dłoń. Mówi, że chłopiec może odejść pod warunkiem, że ty oddasz magiczny kompas, obecny w twojej rodzinie od pokoleń. Kiedy upierasz się, że nie masz pojęcia, o czym mówi, piraci gorączkowo sprawdzają swoje zapiski i z jękiem zawodu stwierdzają, że pomylili cię z kimś innym. „Przepraszam bratku!” – mówi kapitan, wzruszając ramionami. „Bez urazy, co?”. W ten sposób ratujesz swojego ukochanego ⁽¹⁾ i wracasz z nim na statek.



PIRAT SPOD ZNAKU OPIEKUNA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★		★			×
Krzepa				★	★		×	×
Polowanie			★		★		×	×
Celność		★	★		★	★		
Zuchwałość		★	★	×	×	×	×	×
Nawigacja		★		★			×	×

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Gatunek głośniego ptaka: _____
2. Pirackie imię innego gracza: _____
3. Złowieszczy symbol: _____
4. Nazwa tanecznego kroku: _____
5. Wymyślona marka pieluch: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU OPIEKUNA

Moje życie nie różniło się od życia większości piratów – urabianie się po łokcie na tym lub innym statku, szukanie skarbów i łatwej zdobyczy. To było proste życie i przez jakiś czas wydawało mi się, że tyle mi wystarczy. Wtedy w moim życiu pojawił się ⁽¹⁾ i wyrzucił wszystko do góry nogami. Chłopak był sierotą. Jego rodzina została zamordowana przez żołnierzy królewskich w jednej z politycznych wojenek, a on dołączył do załogi szukając dla siebie domu. Znalazł sobie rodzinę, gdyż szybko uznaliśmy go za jednego z nas. Trzeszczący Joe nauczył go żeglowania i nawigacji morskiej, Kucharz pokazał jak zamieniać byle jakie składniki w porządną posiłek, a od ⁽²⁾ dowiedział się jak robić wymyślne figurki z nadmiaru woskowiny z uszu. Ode mnie dostał opiekę, niczym najbliższy członek rodziny. Uczenie go pirackich zwyczajów sprawiło mi więcej przyjemności niż cokolwiek innego do tej pory. Pewnego ranka, po powrocie na statek po wyjątkowo awanturniczej nocy w porcie, okazało się, że przycę ⁽¹⁾ splądrowano, a po nim samym nie było śladu. Znaleźliśmy na jego koi kawałek pergaminu z narysowanym znakiem ⁽³⁾. To jedyna wskazówka, jaką mam, aby znaleźć tego chłopca i przysięgam, że nie spocznę, póki tego nie zrobię, albo dopóki ci skończeni tchorze, którzy go zabrali, nie zapłacą za to życiem.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione ⁽¹⁾ poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

⁽¹⁾ Okazało się, że ten idiota Gerold przeglądał rzeczy ⁽¹⁾, tak jakby chłopak ich już nie potrzebował. „Przecież nie ma z nich teraz żadnego pożytku!” – protestował. „Najlepiej to weźmy!” Jeden mój cios wystarczył, by złamać mu szczękę. A za jego bezduszną wisiał za burtą, dopóki nie zaczął płakać.

Skarb +1. Niesława +2.

⁽¹⁾ W końcu udało mi się znaleźć pierwszy trop w sprawie zniknięcia ⁽¹⁾. Niedaleko stąd zauważono statek pod banderą ⁽³⁾. Kiedy dotarliśmy na miejsce, nie było po nich śladu, ale wiem, że zbliżamy się do prawdy.

Przerzut +1.

⁽¹⁾ Ciągłe powtarzam kapitanowi, że musimy być gotowi do uderzenia, gdy statek z banderą ⁽³⁾ pojawi się na horyzoncie. Reszta załogi uważa, że tracę rozum. Może i tak. Ale ten chłopak mnie potrzebuje, a ja nie zamierzam się poddawać.

Odwróć wszystkie działa na załadowaną stronę.

⁽¹⁾ Mam plan na to, by dowiedzieć się więcej o statku, który moim zdaniem jest związany ze zniknięciem ⁽¹⁾. Zakłada on, że będę udawać wysokiej rangi członka naszej załogi, aby zorganizować spotkanie. Zakłada on też konieczność odtańczenia przeze mnie ⁽⁴⁾, by zabawić niezadowolonych, ale to może być najlepsza szansa na dotarcie do chłopca.

Wymij z talii Opowieści kartę 94 – Zestaw Fałszerza.

⁽¹⁾ W końcu go mamy! Statek z banderą ⁽³⁾! Został opuszczony, a w nim raptem kilka drobiazgów i pudełko pieluszek ⁽⁵⁾. W kajucie kapitana był też list. Wiadomość była krótka – jeśli chcesz odzyskać chłopca, spotkaj się ze mną na Wyspie Żelaznej Czaszki. Przyjdź tylko ty. Chyba nie mam wyboru.

Skarb +1. Zapasy +1.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

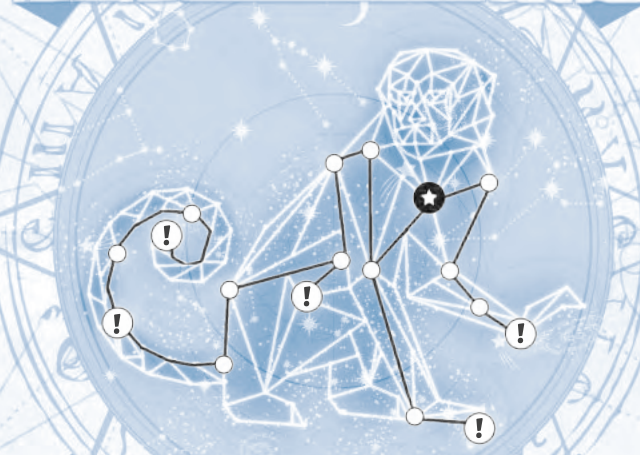
Po latach twoich kiepskich żartów z załogi, kapitan w końcu ma dość i wyrzuca cię ze statku. Włóczyś się po ulicach latami, rozmyślając o tym, że twoje żarty od czasu do czasu wywołują śmiech, ale na pewno na nich nie zarobisz. W końcu sytuacja zmusza cię do pracy jako wędrowny handlarz serów i przez resztę życia sprzedajesz suche i śmierdzące ⁽¹⁾ nadętym arystokratom, nawet nie myśląc o tym, by sygnąć do ich spodni trochę świeższego proszku.

(!!!!) = DOBRE

Pewnego dnia kapitan zleca ci tajną misję. Masz wykonać jednoosobowy występ przed Wielką Radą Piratów, a w tym czasie twoi kamraci włamią się i obrabują do czysta statek waszych rywali. Zbierasz wszystkie swoje sprawdzone żarty i przed wejściem na scenę ładujesz w kieszenie trochę ⁽⁵⁾. Występ idzie nieźle, do momentu żartu o nosie jednego z pirackich lordów, który przypomina kawał ⁽¹⁾. Choć ledwo udaje ci się ująć z życiem z rozpętanej zawieruchy, to napad przebiegł idealnie. Wraz z załogą nie tylko obrabowaliście członka rady, ale także udało ci się uświadomić go na temat prawdy o jego nosie.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Zgromadziwszy już pokaźne bogactwo, dzięki swym przygodom, ponownie wcielasz się w rolę ⁽⁴⁾ – romantycznego nieudacznika i odwiedzasz Wyspę Pierwiosnków. Tak jak podejrzewasz, profesor ⁽²⁾ nie pamięta twojej fałszywej tożsamości, a upływ czasu jeszcze wzmacnia to przebranie. Szybko zaprzyjaźniasz się z profesorem i spędzasz pięć kolejnych lat na poznawaniu każdego aspektu jego życia. Dopiero kiedy czujesz, że udało ci się zaskarbić jego zaufanie, wrzucasz swoją „creme de ⁽¹⁾” do jego zupy. Robisz to podczas dwudziestej trzeciej dorocznej edycji gotowania Zupy z Mięczaków przez Emerytów z Pierwiosnka. Wynikające z tego niekontrolowane sensacje żołądkowe okazują się dla profesora absolutną katastrofą towarzyską. Kiedy ujawniasz swoją prawdziwą tożsamość, nie posiadając się z radości, pokonany mężczyzna grzecznie pyta czy nie szukasz przypadkiem jego brata bliźniaka, notorycznego dowcipnisia. Niewzruszenie śmiesz się dalej i rezerwujesz miejsce na statku, który zabierze cię na stały ląd.



PIRAT SPOD ZNAKU ŻARTOWNISIA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★	★	★		
Krzepa			★	★			✕	✕
Polowanie		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Celność		★			★		✕	✕
Zuchwałość		★		★			✕	✕
Nawigacja		★	★		★			✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Smaczny ser: _____
2. Poważnie brzmiące nazwisko: _____
3. Owoc: _____
4. Twoje zmyślane imię: _____
5. Dekoracja na przyjęcie: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU ŻARTOWNISIA

Czy jestem złą osobą? Nigdy by mi to nie przyszło do głowy. W końcu nie chcę, aby ktoś doznał krzywdy. A przynajmniej wielkiej. Gdyby było to konieczne, można by stwierdzić, że cechuje mnie małostkowość i złośliwość. Moje młodzieńcze lata były w większości beztroskim dorastaniem w portowym mieście – (1). Nigdy nie było ze mnie najsilniejsze dziecko na ulicy, ale udało mi się wykorzystywać swój spryt na swoją korzyść. Niestety, z powodu małej „różnicy zdań” z (3), lokalnym sprzedawcą, który miał zupełnie inne poczucie humoru, przyszło mi uciekać z Portu (1). Ale po zadowoleniu się na Wyspie Kamiennej Skały, zaopiekował się mną profesor (2), niesławny szarlatan, pod opieką którego dane mi było się rozwijać. Nauczył mnie sztuki robienia żartów. Szło mi doskonale na każdej lekcji i to właśnie wtedy po raz pierwszy pojawia się (4), alter-ego, często używane przeze mnie podczas robienia żartów niczego niespodziewającym się ludziom. Niestety, to również wtedy profesor (2) pokazał mi największy dowcip, upokarzając mnie na przyjęciu z okazji letniego przesilenia, u barona Goodalla. Ten żart był doskonały pod każdym względem, a wykonanie go było powolne i zajęło minione trzy lata. Tak, wszystkie moje nauki były w rzeczywistości przygotowaniem do wymyślnego żartu, który był tak doskonały, że wciąż chylę przed nim czoła. To przynębiające doświadczenie doprowadziło mnie do zostania piratem, starającego się urozmaicić życie niebezpiecznych i dobrze uzbrojonych półgłówków.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione (1) poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

! Nakłanianie kogoś do oddania ci łupów jest zabawne. Ale co powiesz na odwrócenie się i wyrzucenie wszystkiego za burtę, jakby to było nic nie warte? To jest dopiero coś!

Wybierz 1 Skarb (1) należący do innego gracza. Możesz go zabrać ALBO odrzucić, aby zyskać Niesława (1)+3.

! Kupilem je na targu z przekonaniem, że na pewno rozśmieszę załogę! Po wypłuciu ich na stół przy obiedzie, biedny kucharz prawie umarł z przerażenia. To za to, że jego gotowana wołowina jest jak żelówka!

Wyjmij z talii Opowieści kartę 14 – Klekoczące Zęby.

! Te prostaki na statku nie doceniają żartów, które dla nich przygotowuję. Weźmy choćby mój klasyczny żart „(5) Działo”. Oczywiście, że było to zabawne, nawet jeśli kwatermistrz mówi, że działo trzeba będzie wymienić w następnym porcie.

Możesz odrzucić 1 kartę Skarbu (1). Jeśli to zrobisz, zyskujesz 1 niezaladowane działo poziomu 3 lub niższego.

! Kucharz otrzymał ode mnie propozycję pomocy przy przygotowaniu dzisiejszego posiłku dla załogi. Przynajmniej tyle mogę zrobić, żeby zrehabilitować się za ten cały incydent z działem. Oczywiście „zapomniało mi się” wspomnieć kucharzowi, że mój specjalny składnik, creme de (1), był w rzeczywistości silnym środkiem przeczyszczającym.

Zapasy (1)+6. Wszystkie gracze: Pech (1)+1.

! Doszły do mnie informacje, że stary profesor (2) przeszedł na emeryturę i osiadł na pobliskiej Wyspie Pierwiosnków. Stary lajdak nieźle się urządził, podczas gdy ja jestem tu, trwoniąc swój talent na tępych piratów. Może czas wskrzesić (4), ukochane alter-ego i złożyć profesorowi wizytę?

Niesława (1)+7.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!) = ZŁE

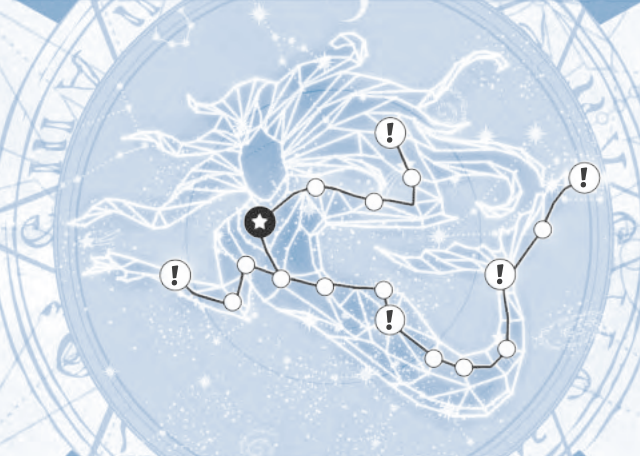
Czas mija, a ty stajesz się pośmiewiskiem statku, wyszydzanym na każdym kroku. Błagasz (3) o pomoc w zbudowaniu skafandra podwodnego, dzięki któremu dostaniesz się na dno oceanu. W końcu (3) daje się przekonać i wkrótce masz doskonały skafander. Pozdrawiając resztę załogi obelżywym gestem, wskakujesz do wody. Ale po dwóch minutach skafander zaczyna przeciekać, a kiedy załoga wyciąga cię z powrotem godzinę później, odkrywa, że twoja twarz została skonsumowana przez (4).

(!!!!) = DOBRE

Po latach poszukiwań w końcu docierają do ciebie wieści o plemienu syren zamieszkującym odległą wyspę. Szybka wizyta ujawnia, że twoja miłość jest jednym z członków plemienia. Plemię jest jednak bardzo nieufne wobec ludzi i nie pozwala ci żyć wśród nich. Wykorzystujesz zatem swoje pirackie zdolności, aby ze skóry (1), kilku starych butów i skór kilku tuzinów (4), stworzyć całkiem przekonujące przebranie członka ludu syren. Nie pachniesz najlepiej, ale dzięki tej sprytnej przemianie możesz spędzić resztę swoich dni z ukochaną osobą. Ostatecznie nikt nie podważa twojego członkostwa w plemienu, w którym ciężko pracujesz.

(!!!!!) = LEGENDARNE

Podążasz za szlakiem wytyczonym przez mapę wprost do wynurzającej się z wody ogromnej fortecy. Zatrzymują cię strażnicy odziani w szaty z symbolem (5). Doprowadzają cię przed oblicze króla syren, który mówi: „Podobno darzysz głębokim uczuciem kogoś z nas. Zda się, że twoje uczucia są odwzajemnione, ale to dość obrzydliwe, bo wiesz... występuje pewna niezgodność. Och, na bogów, przecież nie tylko ja tak myślę, prawda?” Mówiąc to, rozgląda się szukając poparcia. „Ach, nieważne” – mamrocze król. „Ale jeśli nawet razem wymyślicie, jak to zrobić, to proszę, nie przyprowadzajcie swoich międzygatunkowych potworków na żadne rodzinne wydarzenia, rozumiano?” I tak oto ty i twoja miłość żyjecie długo i szczęśliwie, wraz z pięcioma tysiącami waszego potomstwa.



PIRAT SPOD ZNAKU ZŁAMANEGO SERCA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★	★	★	×	×	×	×
Krzepa		★	★		★	★		
Polowanie		★		★			×	×
Celność		★		★	★			×
Zuchwałość			★	★			×	×
Nawigacja		★		★			×	×

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Głośne zwierzę: _____
2. Okrągły owoc: _____
3. Pirackie imię innego gracza: _____
4. Gatunek ryby: _____
5. Romantyczny symbol: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU ZŁAMANEGO SERCA

Reszta załogi może uważać mnie za szaloną osobę, ale ja ufam moim zmysłom! Był wczesny poranek, gdy słysząc było krzyk ⁽¹⁾_____, docierający od strony morza, a nikogo poza mną nie było akurat na pokładzie. To było bezspornie najpiękniejsze stworzenie, jakie kiedykolwiek dane mi było podziwiać! Skóra połyskiwała na srebrno-niebiesko, a każde oko było większe niż ⁽²⁾_____, piękne niczym gwiazdy. Od razu wiadomo było, że to ktoś z plemienia syren! Stworzenie wpadło w sieć rybacką, porzuconą przez ⁽³⁾_____. Walczyło o życie z wielką determinacją. Udało mi się szybko rozciąć sieci. Potem wszystko już nastąpiło bardzo szybko: spojrzenie głęboko w oczy, uśmiech pełen wdzięczności i całus w policzek przed odpłynięciem. Czy ktoś mógłby oprzeć się takiemu urokowi, tak po prostu zapomnieć o tym, co się stało? Mnie się to nie udało i od tamtego czasu bez przerwy myślę o tym stworzeniu. Czas więc podążyć za głosem serca i odnaleźć tę jedyną, prawdziwą miłość!

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

-  Stary Finn zrobił mi piękny tatuaż na plecach, by upamiętnić moją miłość. Albo tylko tak mówi. W końcu tatuaż jest na moich plecach.

Wyjmij z talii Opowieści kartę 77 – Miłosny Tatuaż.

-  Może to dlatego, że moje serce zostało zmiękzone przez dziecię z morza, ale kiedy zobaczyłem jak ⁽⁴⁾_____ wije się w sieci, po prostu nie miałem serca, żeby to zabić. Kucharz był zły, że moja decyzja pozbawiła nas obiadu, ale kiedy ponownie udało się wyciągnąć sieć, w środku czekał na mnie prezent!

Możesz wydać 1 Zapasy , by zyskać Skarb  +1.

-  Sztorm uderzył w nasz statek i niektórzy myśleli, że nadchodzi nasz koniec. Wtedy, niespodziewanie kadłub zaczął ciąć fale, jakbyśmy byli wyciągani z burzy! Kiedy chmury się rozproszyły, zobaczyliśmy ławicę ⁽⁴⁾_____, która odciągnęła nas w bezpieczne miejsce. To pewne, że byli przyjaciółmi mojej miłości!

Kadłub  +1. Niesława  +2.

-  Zdaje się, że na plaży małej wyspki, którą minęliśmy razem ze Wściekłym Michaeliem, udało mi się dostrzec ślady mej miłości. Po tym, jak Michael dopłynął łodzią do brzegu, znalazłem skrzynię z wyrzeźbionym symbolem ⁽⁵⁾_____, a w niej kilka prezentów. Czyżby zostawił je tu obiekt moich westchnień?

Skarb  +2.

-  Obok statku przepłynął rekin trzymający w szczękach ⁽¹⁾_____ niezwyklej rozmiarów, z przywiązaną do ogona butelką. Jeden z kamratów wy dostał ją. Okazało się, że jest zaadresowana do mnie! Wewnątrz znajdowała się mapa, która ujawniała położenie miasta plemienia syren, wraz z instrukcjami, jak przekroczyć jego bramy. Czas wyruszyć po moją miłość!

Niesława  -3.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!!) = ZŁE

W końcu uznajesz, że tak naprawdę chodzi o ruch oceanu i opuszczasz załogę w następnym porcie. Zarabiasz na życie, łowiąc (4) przez kilka lat, aż znajdują cię królewscy i wtrącają do więzienia za zamordowanie księcia (2). Niestety, skazują cię na dożywocie na pokładzie Pływającej(go) (5), ogromnej barki więziennej, przeznaczonej dla najgroźniejszych przestępców i piratów. Oczywiście od momentu przybycia twój żołądek zaczął wirować jak na karuzeli. Ale hej, przecież to potrwa tylko do końca życia.

(!!!!) = DOBRE

Przez miesiące udaje ci się unikać wytrwałych myśliwych, którzy podążają twoim tropem, ale w końcu szczęście się wyczerpuje i królewska fregata, Rozdęty(a) (4), dopada wasz statek.

„Wydadzcie nam mordercę księcia (2), a reszta z was odpłynie wolna!” – krzyczy wrogi kapitan. Jednak twoi kamraci odpowiadają gestami i drwinami o szokującym i niegrzecznym charakterze. Kto by pomyślał, że te wilki morskie staną za tobą murem? Królewska fregata otwiera ogień, ale twoja wprawiona w bojach załoga odpowiada zajadłym ostrzałami, który roznosi ich w drzazgi. Miesiąc później odkrywasz, że wrogi kapitan, po spotkaniu z tobą, zamiast przyznać się do porażki stwierdził, że jego statek został uszkodzony po wysłaniu waszego na dno. Twoja pozorna śmierć kończy więc polowanie na ciebie, a ty w końcu wracasz do domu, do swojej rozradowanej rodziny.

(!!!!!) = LEGENDARNE

Wracasz do swojej wioski w okularach ukrywających twoją tożsamość, ze sztucznymi wąsami i pod nowym imieniem. Królewscy wydają się niezbyt rozgarnięci, dzięki czemu ponownie spotykasz się z (5) i resztą swojej rodziny, postanawiając zostać. Odkrywasz, że twoje rodzinne miasto od czasu śmierci księcia (2) zaczęło tętnić życiem i dobrze prosperować. Z kolei twoje życie wraca do normy i z powrotem zajmujesz się przyrządzaniem smacznych (1) ciastek z kremem i prowadzeniem spokojnego życia. Znosi się na mały skandal, gdyż niektórzy uważają, że twoja żona związała się z innym mężczyzną, ale kiedy wszyscy próbują tych przepysznych ciastek, przestaje ich obchodzić kim naprawdę jesteś.



PIRAT SPOD ZNAKU CHOROBY MORSKIEJ

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja		★		★	★			×
Krzepa		★	★	×	×	×	×	×
Polowanie			★	★			×	×
Celność		★	★		★	★	×	×
Zuchwałość		★		★			×	×
Nawigacja		★		★				

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je twoją powiązaną odpowiedzią.

1. Duże zwierzę: _____
2. Nazwisko ekstrawaganckiego księcia: _____
3. Jedzenie, którego nie lubisz: _____
4. Stworzenie żyjące w oceanie: _____
5. Rodzaj buta lub obuwia _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU CHOROBY MORSKIEJ

Cale życie dane mi było spędzić na suchym lądzie. Wraz z moją drugą połówką i dziećmi zajmowaliśmy się prowadzeniem małej piekarni z duszą. Robiliśmy wszelkiego rodzaju ciasta i torty dla ludzi z królewskich kregów, ale wszystko się zmieniło, gdy zaczęliśmy robić ⁽¹⁾ — ciastka z kremem. Królewscy nigdy nie mieli dość tych ciastek, a my zarobiliśmy całkiem sporo. W końcu sam ksiączę ⁽²⁾ zamówił tuzin do spróbowania. Nikt mnie jednak nie ostrzegł, że jest uczulony na główny składnik! Królewscy szybko oskarżyli mnie o morderstwo i trzeba było brać nogi za pas lub szykować się na stryczek. Na szczęście (a może na nieszczęście), w tym czasie do portu zawinął statek piracki i kapitan zgodził się mnie zabrać. Wystarczyło zaledwie kilka godzin od opuszczenia portu, by zrozumieć, że kołysanie się oceanu powodowało również kołysanie się mego żołądka. Z trudem mogę przełknąć spleśniały chleb, który trzymają pod pokładem, nie mówiąc już o ⁽³⁾ w czerwonym sosie — głównym daniu Kucharza. Wystarczy chwila, a wymiotuję po nim za burtę. Jeśli mam w ogóle przeżyć, muszę oczyścić swoje imię, znaleźć drogę do domu i zejść z tej przeklętej pirackiej krypy, zanim będzie za późno.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 Wszystko wskazuje na to, że gotowane oczy ⁽⁴⁾ są przysmakiem załogi (przy tym dość trudnym do zebrania), ale już sam ich zapach sprawia, że pędzę na rufę statku. Na szczęście ktoś inny był niezmiernie rad, mogąc zjeść moją porcję.

Zapasy +1. Niesława -1. Wyjmij z talii Opowieści kartę 95 – Elegancki Worek na Wymiociny.

 Podczas ucieczki z miasta udało mi się przemycić tylko kilka cennych rzeczy. Nie wydaje się teraz, że były one warte tego całego zachodu. Jednemu z moich kamratów wyjątkowo wpadła w oko jedna z należących do mnie błyskotek. Myślę, że oszczędzę mu szczegółów, jak udało mi się ją przemycić tuż pod nosem królewskich.

Otrzymujesz 1 wybraną przez siebie Zdolność. Skarb +1. Wybierz innego gracza, który zyskuje Skarb +1.

 Dotarła do mnie wiadomość od mojej ukochanej córki ⁽⁵⁾, że królewscy wciąż są na moim tropie. Powrót do domu nadal jest zbyt ryzykowny. Nie porzucam jednak nadziei. Spocony Jim myśli, że może posklejać dla mnie całkiem autentyczną sztuczną brodę.

Niesława +3. Przerzut +2.

 Udało mi się wpaść na sposób, jak odzyskać moje życie i rodzinę, ale wymagało kradzieży kilku potrzebnych mi sprzętów. Nikt nie zatęskni za beczką ⁽³⁾, prawda?

Możesz wydać 2 Zapasy , by zyskać Skarb +2.

 Mój plan jest gotowy. Wrócę do domu, do piekarni, spotkam się z rodziną, a potem wszyscy wejdziemy na statek korzystając z nowych tożsamości. Chcę abyśmy rozpoczęli życie z dala od przeklętych królewskich. Czas na nowe życie jako klan ⁽¹⁾!

Niesława +2. Niezadowolenie -1.

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!) = ZŁE

Wymyślasz przepis za przepisem, planując ucieczkę przed piratami, ale wydaje się, że nigdy nie trafiasz na właściwy moment. W końcu z biegiem lat godzisz się z tym, że jesteś kucharzem na pirackim statku. Podczas gdy twoje pirackie zdolności rozwijają się, twoje umiejętności kulinarne podupadają, aż wkrótce możesz tylko gotować mięso i tłuc ⁽⁵⁾ na pastę. Kiedy umiera stary kucharz, przyjmujesz jego imię, ponieważ można powiedzieć, właśnie nim od dawna jesteś.

(!!!!) = DOBRE

Po tygodniach planowania zauważasz swoją szansę na ucieczkę – gdy załoga będzie zalana w trupa po konkursie picia. Kradniesz pistolet ze spodni ⁽⁴⁾, opuszczasz szalupę do wody i wiosłujesz ile sił. Udaje ci się odpłynąć na pół dnia drogi od łajby, kiedy zostajesz podjęty przez statek „Dostawczy Trzmiel”. Miła załoga traktuje cię jak honorowego gościa, ale twój wzrok pada na ładunek. Twój piracki mózg nie może się oprzeć, by nie przeliczyć wartości wszystkiego, co widzisz. Przygotowujesz więc załodze posiłek, zabijasz ich wszystkich i z dumą wracasz do swojego nowego domu z iście królewskim prezentem.

(!!!!!) = LEGENDARNE

Okazja nadarza się kilka miesięcy po ostatniej przygodzie. Pewnego dnia, gdy załoga nieustannie wymiotuje po zjedzeniu porcji twojego zatrutego ⁽¹⁾ i kremowego sorbetu, przygotowujesz śmiało ucieczkę, wykorzystując do tego beczkę prochu, trochę liny i szalupę pokrytą piórami ⁽³⁾. Piraci nie mieli szansy się połapać, co właściwie się stało! Kilka dni później zostajesz zabrany przez statek „Dostawczy Trzmiel”, który zmierza do królewskiego portu. Kiedy docierasz na miejsce, arystokraci witają cię jako bohatera i nagradzają ⁽⁵⁾ ze złota, najwyższym wyróżnieniem dla kulinarnego jeńca wojennego.



PIRAT SPOD ZNAKU KUCHARZA

		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja				★	★		✕	✕
Krzepa		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Polowanie		★		★			✕	✕
Celność		★			★		✕	✕
Zuchwałość		★		★	★	★		
Nawigacja		★	★		★			✕

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Dziwne stworzenie morskie: _____
2. Przerazający symbol: _____
3. Gatunek ptaka: _____
4. Pirackie imię innego gracza: _____
5. Łatwo psujący się składnik do gotowania: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU KUCHARZA

Znano mnie na całym świecie jako kucharza należącego do grona najlepszych mistrzów patelni, jacy kiedykolwiek zaszczytili kuchnię swoją obecnością. Zamożni szlachcice ze wszystkich stron, zapłaciliby każde pieniądze za to, by dać mi możliwość pobłogosławienia ich podniebienia moimi daniami. Od moich wędzonych przegrzebków i pasztetu z oliwek, przez moją fricassee z cebulą i sercem wołu, po mój ⁽¹⁾ i kremowy sorbet – o moich potrawach mówiło całe miasto! Niestety, podczas mojej ostatniej wyprawy do odległej krainy, dopadli nas piraci. Wciągnęli banderę z przerażającym symbolem ⁽²⁾ i szybko zakuli mnie w kajdany, oświadczając, że jestem nowym kucharzem na ich statku. Dążeń do mej ucieczki nie było końca. Od prób otwarcia kajdanów poczynawszy, aż po niedogotowywanie dań z pieczonego mięsa ⁽³⁾, aby zatruci załogę, skończywszy. W końcu uznali, że sprawiam zbyt duże kłopoty i porzucili mnie na statku ich rywali. Życie na pokładzie drugiego statku okazało się całkiem niezłe! Nie jestem już w kajdanach, kapitan jest łaskawy, a załoga zaskakująco uprzejma i wesoła. Ale ich kucharz to śliniący się półgłówek. Zastanawiam się czy mogę podpalić statek i uciec, gdy następnym razem będziemy w porcie.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 To były urodziny ⁽⁴⁾, więc ku uciesze załogi udało mi się przygotować mały tort. Świeczki potrzebowały tylko kilku sekund, aby zapalić proch wtopiony w lukier i wywołać eksplozję. Miała powstać dziura w statku, przez którą udaloby mi się wypłynąć, ale zamiast tego wszyscy obecni po prostu stracili brwi. Trzeba wrócić do planowania. Zapasy  +3.

 Kapitan postanowił podnieść nas na duchu organizując konkurs kulinarny dla załogi, aby każdy mógł pokazać swoje... „umiejętności kulinarne”. Wywołało to spore zamieszanie na całym statku. Kapitan dał mi małą premię za bycie sędzią. Mój głos poszedł na danie ⁽⁵⁾, ponieważ wydawało się najbardziej niedogotowane i takie, które ma szansę wszystkich zabić.

Skarb  +1. Wybierz innego gracza, który zyskuje Skarb  +1.

 Załoga złapała ⁽³⁾. Zapytali czy takie stworzenie można bezpiecznie zjeść na surowo. Otrzymali więc moje zapewnienie, że tak. Pod warunkiem, że zamarynują to w mocnym alkoholu. Miejmy nadzieję, że jeden z tych głupców przypadkowo podpalił się lub umrze z powodu zatrucia alkoholem. Przerzut  +4. Wszyscy pozostali gracze: Przerzut .

 Udało mi się ukraść kucharzowi wszystkie noże do steków, a każdy z nich został przeze mnie dokładnie naostrzony. Teraz wystarczy zrobić pas. Mogę je tam ukryć i zabrać, kiedy w końcu podejmę próbę ucieczki.

Wymij z talii Opowieści kartę 39 – Bandolier z Nożami do Steków.

 Kapitan wyczuł, że przygotowuję ⁽¹⁾ i kremowy sorbet. Poprosił mnie, by przygotować trochę również dla załogi. Jak zwykle był to strzał w dziesiątkę, a kapitan dał mi nawet niewielką premię za smaczny poczęstunek. Myślę, że spróbuję dodać trutki do następnej partii i w końcu ucieknę!

Skarb  +1. Możesz w następnej rundzie wybrać akcję jako pierwszy, niezależnie od kolejności Nieślawy .

ZAKOŃCZENIA

≤ (!!!) = ZŁE

Zaczynasz mieć obsesję na punkcie ucieczki przed swoim losem i opuszczasz swoją załogę, próbując zniknąć. Pogłoski o innych członkach załogi kapitana (1), którym przytrafiła się niespotykana śmierć, stają się zbyt częste. Chcąc uciec przed przeznaczeniem, postanawiasz zamieszkać na bezludnej wyspie, której kapitan używał w przeszłości jako punktu zaopatrzenia. Opróżniając jedną z wielu skrytek z zapasami, zapalasz zapalną, aby mieć trochę światła. Ostatnie co widzisz, to symbol (3) odbity z boku beczki z prochem.

(!!!!) = DOBRE

W środku nocy inny statek podpływa do waszego. Oczywiście obawiasz się, że to już koniec, ale ku twojemu zdziwieniu załogę statku stanowią twoi dawni kamraci z załogi Kapitana (1)! Śmierdzący Jeff, a teraz Kapitan Jeff, mówi, że odkryli, jak przełamać klątwę. Przechodzisz na pokład jego statku, a Jeff wyjaśnia, że zapłacili wiele monet za rzeczy do usuwania magicznych klątw i drewniane bibeloty, które, jak z przerażeniem zauważasz, mają kształt (3). „Cholera, Jeff” – stęskasz i w tej samej chwili kula armatnia przebija burtę. Wygląda na to, że ktoś na twoim statku przypadkowo wystrzelił z jednego z dział, a inni kretyni, pewni, że coś się dzieje, zaczynają strzelać z pozostałych. „Można się było tego spodziewać” – wzdychasz i ze stoickim spokojem poddajesz się losowi.

(!!!!!!) = LEGENDARNE

Choć z początku nadejście ostatniego dnia napawa cię lękiem, to z czasem uczysz się akceptować swój los i godzić z nim. Kiedy ten dzień w końcu nadchodzi, spodziewasz się, że zostaniesz rozerwany na kawałki lub zaatakowany przez wrogich piratów. Zamiast tego jednak w następnym porcie znajdujesz list z symbolem (3) wytłoczonym w pieczęci. Otwierasz go i dowiadujesz się, że twój prapradziadek zginął w dziwnym wypadku w swojej świetnie prosperującej fabryce armat, którą zapisał tobie. Szybko porzucasz swoją piracką karierę i przejmujesz fabrykę, a przez resztę swojego życia odnosisz sukcesy i żyjesz w bogactwie. Kiedy wspominasz swoje pirackie dzieje, wydają ci się one zupełnie innym życiem. Bidulek – to było właściwe określenie na ciebie! Do tego całkowity brak umiejętności zabawy. Po prostu zero luzu!



		1	2	3	4	5	6	7
Eksploracja			★		★		✗	✗
Krzepa		★	★		★			✗
Polowanie		★	★		★	★		
Celność		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Zuchwałość				★	★		✗	✗
Nawigacja				★	★		✗	✗

PUSTE MIEJSCA W HISTORII

Wypełnij puste pola przy każdym z poniższych punktów. Gdy czytając historię swojej postaci napotkasz puste miejsce z numerem, uzupełnij je swoją powiązaną odpowiedzią.

1. Zmyślony kapitan piratów: _____
2. Straszna wyspa: _____
3. Jakiś symbol: _____
4. Pirackie imię innego gracza: _____
5. Przedmiot służący do czyszczenia: _____

HISTORIA PIRATA SPOD ZNAKU PRZEKŁĘTEGO

Niewielu piratów było świadkami własnej śmierci, jak ja. Zaciągając się do załogi kapitana _____⁽¹⁾, moim celem były jedynie przyjemne podróże i łatwe pieniądze. Ale ten głupiec miał obsesję na punkcie skarbów ukrytych w starożytnych i przeklętych ruinach. Podążyliśmy za kapitanem na _____⁽²⁾, wiedzeni plotkami o starożytnym skarbie ukrytym w tajemniczej jaskini. Niestety skarb okazał się przeklęty. Każdy, kto go dotknął, dostrzegał moment własnej śmierci. Ja również. Cała wizja była rozmazana, ale wyraźnie widać było symbol _____⁽³⁾ i słyszeć huk armaty. Ta wizja nawiedza mnie w snach, a ja szukam sposobu na zmianę swojego losu, nim zabraknie mi czasu.

WYDARZENIA Z KONSTELACJI

Gdy otrzymasz polecenie, by rozpatrzyć Wydarzenie z Konstelacji, odrzuć wszystkie swoje żetony Wydarzeń z Konstelacji. Za każdy odrzucony żeton wypełnij kolejne niewypełnione  poniżej i przeczytaj odnoszący się do niego tekst.

 _____⁽⁴⁾ uważa, że kierowała mną głupota, gdy zmieniałem nasz kurs, ale nie mogę zignorować własnego instynktu. Wizja wyraźnie pokazywała, co stanie się z naszą załogą, jeśli pozostaniemy na kursie. Może i miejsce w którym się znaleźliśmy, nie było dużo lepsze, jednak czy to przypadkiem nie oznacza, że mogę zmienić wydarzenia z mojej wizji? Przerzut +2. Zbadaj 2 pola.

 Mnięliśmy tłocząc się szczątki statku załadowanego po maszt beczkami przypraw i niezwykłych _____⁽⁵⁾. W mojej wizji pokazał się ten statek wraz ze znalezionym tam przeze mnie skarbem. Tym razem mój wybór celowo padł na coś innego. Może to dowód na to, że nierozrwalnie połączenie mnie ze śmiercią z mojej wizji nie istnieje? Poderzyj trzy wierzchnie karty z talii Skarbu  deck. Weź 1 i odrzuć pozostałe.

 Jedną z zalet świadomości, że mój los może być przypieczętowany w każdej chwili, jest brak strachu przed tym, że koniec spotka mnie już teraz. Brawura stała się mą przyjaźnią, co przejawiało się m.in. w skrajnej nonszalancji rzucania się na wroga i walce przy użyciu _____⁽⁵⁾. Ta tunika, zrobiona przez _____⁽⁴⁾, ma upamiętniać moją nową odkrytą „odwagę”.

Wydaj z talii Opowieści kartę 11 – Tunika Idealnego Celu.

 Dzień pisanego mi końca zbliża się wielkimi krokami. Pora więc wyszkolić mojego następcę, by się na ten dzień odpowiednio przygotować. To dobry chłopak, znany mi jeszcze z czasów służby w załodze kapitana _____⁽¹⁾. Będzie tu dobrze pasował, jeśli ja nie przeżyję tego, co nadchodzi.

Skarb +1. Załoga +1.

 Nadszedł ten czas. Czas rezygnacji ze wszystkiego, co tu na ziemi należało do mnie. Czas pogodzenia się z nadchodzącym końcem. Nie mogę zrobić już nic, aby zatrzymać przeznaczenie.

Możesz odrzucić do 2 kart Skarbu .

Za każdą odrzuconą kartę, Przerzut +3.