

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Ви знали, що залишите це корито задовго до того, як нарешті наважилися це зробити. Пригода закінчилася, і на заадуку про неї вам залишилося тільки оце — (4). Ви негайно продали цю огидну смердючу річ, щоб заробити трохи грошенят на дорогу до рідного дому. Ваше подальше життя виявилось нудним і передбачуваним, і хай у ньому більше не було піратів та їхнього товариства, але й особливого сенсу теж не було. Ви провели решту своїх років, задумливо дивлячись на океан і міркуючи над тим, що могло б відбутися з вами там. Відійшовши в за-світи після важкої боротьби з (3) мозку, ви залишили після себе лише гіркий жаль за змарнованими можливостями. Родичі поховали вас біля могили капітана (2), знаючи про вас з ним скандальний і таємний роман.

(!!!) = ДОБРЕ

Усе своє життя ви щось шукали, і піратське життя допомогло вам зрозуміти, що саме. Покинувши корабель, ви продали (4) і вирушили в експедицію з недовсвідченою командою з колишніх (1) до таємничого острова в південних морях Вечірньої зорі. У самому серці джунглів ви з командою знайшли давно закинутий храм. Увійшовши в одне з його внутрішніх приміщень, ви ледь не осліпли від саява величезного кристала. Він наповнив вашу душу щастям і вітхою. Саме цей камінь вам і судилося знайти! Кристал заповнив усі ваші думки. Ви навіть не чули наляканих криків своїх товаришів, що намагалися втекти з храму. Приміщення повільно заповнювали (3), а зовнішні двері замкнулися намертво. Усі метушилися, шукаючи вихід, а ви лише відсторонено сміялися, нарешті осягнувши всі таємниці світобудови.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Хай навіть того піратського життя вам вистачило по самі вуха, воно, як не що інше, пробудило вашу пристрасть до подорожей. Залишивши корабель, ви вирішили зібрати мапи, щоденники й решту всіляких паперів, які залишив після себе капітан (2), і піти його слідами. Продовження справи його життя принесло вам велику вітху. Зрештою ви побудували бібліотеку, назвавши її на честь капітана (2). Пірати й дослідники зі всього світу продавали й дарували вам намальовані від руки мапи недавно відкритих берегів Вечірньої зорі. Це пішло на користь усій місцевій громаді, а вам особисто дало змогу відвідати такі місця, що ви й не мріяли. Ви навіть спромоглися по-справжньому потоваришувати з (5), чий запах ви зрештою полюбили.



ПІРАТ-ШУКАЧ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★		★	★		
Сила		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Полювання		★		★			✗	✗
Влучність		★			★		✗	✗
Зухвальство			★	★			✗	✗
Навігація		★		★	★			✗

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).

1. Пов'язана з подорожами професія: _____
2. Дурнувате ім'я: _____
3. Тварина: _____
4. Колекційний предмет: _____
5. Піратське ім'я іншого гравця: _____

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ШУКАЧА

Дослідження світу завжди було вашою пристрастю. У молоді літа ви працювали (1) і добровільно брали участь у всіх дослідницьких експедиціях, про які могли дізнатися. Через деякий час ви опинилися на борту корабля капітана (2), безстрашного королівського дослідника нових земель, що став вашим учителем. Подорожуючи морями, ви багато чого навчилися в нього, але зрештою удача відвернулася від вас, і ваш корабель потопив велетенський (3). Капітан загинув, і вам довелося шукати собі нове судно. Довідавшись про капітана піратів, який збирався заплисти за край океану, ви зраділи, адже не часто випадає нагода зробити своє життя цікавішим і вгамувати жагу до пригод. Однак коли ви опинилися на піратському кораблі, то виявили, що терпіти не можете піратів. Ви ненавидите сморід їхніх немитих тіл, їхню зневагу до вишуканої мови вельмож, не кажучи вже про їхню смішну одержимість (4)! Одна їхня присутність псує те, що мало стати подорожжю до самопізнання. От, наприклад, (5). Ну хто зможе витримати товариство цього телепня довше, ніж п'ять хвилин? Задріпані пірати!

ПОДІЇ СУЗІР'Я

Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений (!) нижче та прочитайте відповідний текст.

(!) *Ковтнувши, ви здригнулися. Не найгірша їжа у вашому житті, але від однієї думки про те, що ви їсте живцем маля (3), до горла підступав клубок. Перелік того, що пірати вважають їстівним, безперечно, довезений.*

Припаси 🍲+3.

(!) *Як вам і наказали, ви закопали всі свої (4), позначивши місце хрестом, щоб не забути його. Сенсу того всього ви не розуміли. Навіщо було збирати ті всі речі? Щоб потім закопати їх у яму на першому-ліпшому острові, куди ви навряд чи колись повернетеся? Гаразд, може, у цьому й був якийсь сенс. За таке добро на цьому кораблі вас найпевніше заріжуть або пограбують.*

Отримайте будь-яке 1 вміння. Перекиди 🎲+1.

(!) *Нарешті ви знайшли щось по-справжньому варте уваги. Вона навіяла вам спогади про капітана (2), у нього була така сама. Ох, як же ви сумуєте за ним, за його великими, сильними руками...*

Візьміть карту № 25 («Чудова підзорна труба») з колоди пригод.

(!) *Можливо, якщо подарувати це (5), то ця смердючка погодиться знайти собі гамак для вилежування в іншому місці. Немає сил терпіти ті пахощі. А уявіть собі, що більшість із них узагалі не мисться.*

Скарби 🏴‍☠️+1 або невдоволення 🗑️-2.

(!) *Здається, вам вдалося завербувати двох недолітків, які мріють стати піратами. Вони вважають, що ви круті, бо це маєте всі свої зуби. Хоча чого гріха таїти, це рідкість серед решти наброду на цьому судні. Сподіваймося, що від тих новачків гірше не стане.*

Команда 🧑‍🤝‍🧑+2.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

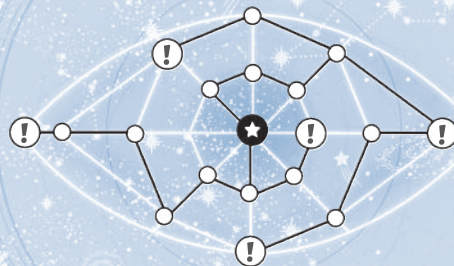
Ви так і не збагатилися завдяки вашим видінням про (3). Тому, взявши свої мізерні накопичення, ви пішли в місцевий гральний дім, сподіваючись використати свій дар і нарешті виграти купу грошей. Так і сталося! Ви встигли виграти чималу суму перед тим, як охорона запропонувала вам щезнути з їхніх очей. Сміючись, ви з кількома мішками монет у руках вибігли на вулицю, а там... там вас переїхав віз, навантажений (2) і запряжений (1). Ваші мішки порвалися, і перехожі кинулися підбирати монети. Пізніше, зішкрябуючи ваші останки з коліс, візник сумно хитав головою і примовляв: «От бідолаха... І ніхто не міг такого передбачити».

(!!!!) = ДОБРЕ

Більшість людей — раби долі, змушені грати тими картами, які роздає їм життя. Але пірат з даром ясновидіння творить свою удачу сам! Точніше, він може керувати удачею, що зазвичай супроводжує власника грального дому, який контролює, які карти роздають недосвідченим відвідувачам. Хай ви ніколи й не зрозуміли змісту видінь про (3), на зароблені в піратських пригодах багатства ви відкрили успішний гральний дім під назвою « (4) удачі». Це був справжній успіх! Ви навіть найняли (5) для виступів п'ять разів на тиждень. Дар ясновидіння допоміг вам обдурти як лютку багатьох простаків, які приходили в гральний дім, сподіваючись урвати куш. Ну, не особливо чесний заробіток, але й піратство нічим не ліпше.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Хоча піратське життя вам до душі, вам досі надокучають видіння і майбутнього, і минулого. У тих видіннях ви чітко бачили (3), що все кликав вас за собою. Одного дня ви почули від (5) побрехеньку про військовий корабель «Замурзаний (1)», що пропав безвісти в цих морях і, за чутками, мав на борту королівські скарби. Подійкували, ніби на прапорі корабля було зображення (3) в тій самій позі, що й у ваших видіннях! Ви зібрали невеличку експедицію і, користуючись вашим даром, попливли шукати затонулий корабель зі скарбами. Ваші видіння ставали дедалі точнішими, і зрештою ви успішно прибрали до рук незліченні скарби. Поділивши порівну між собою багатства, ви всі отримали стільки грошей, що могли решту життя байдикувати й насолоджуватися всілякими розкошами. Після цього видіння припинилися, і ви нарешті знайшли душевний рай.



ПІРАТ-ПРОВИДЕЦЬ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★	★			×
Сила				★	★		×	×
Полювання		★		★			×	×
Влучність		★	★		★	★		
Зухвальство		★	★	×	×	×	×	×
Навігація		★		★			×	×

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Велика тварина: _____
2. Важкий предмет: _____
3. Шанована професія: _____
4. Тип місцевості: _____
5. Знаменита людина: _____




ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ПРОВИДЦЯ


Ви вирости в маленькому острівному селі, яким керувала ваша матуся. Володіючи даром ясновидіння, вона допомогла поселенню подолати чимало незгод. Усі любили її, тож усі лише зраділи, коли у вас теж почав проявлятися дар провидця. Але бути провидцем не так уже й легко. «Ти повинен пам'ятати, — одного разу сказала вам матуся, — це не лише благословення, а й прокляття. Провидець завжди повинен остерігатися таких видінь, як ⁽¹⁾ та ⁽²⁾, бо вони віщують нам біду». І вона підтвердила правдивість своїх слів, загинувши під колесами возу з ⁽²⁾, у який були запряжені ⁽¹⁾. Вражений її смертю і не маючи ніякого бажання керувати селом, однієї ночі ви покинули рідний дім. Згодом ви завербувалися на піратський корабель, сподіваючись знайти своє місце у великому світі. Якраз під час перебування на морі у вас почали з'являтися видіння про ⁽³⁾. Що б це могло означати? Ви вирішили, що знайдете відповідь під час мандрів.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Не встигли ви доторкнутися до скарбів, як тут же з'явилися видіння. Одні приносили вітху, а інші — біль. Можливо, ці скарби досі зберігали незримий зв'язок зі своїм колишнім власником, який, як ви збагнули, був ⁽³⁾?


Лиха слава +1. Подивіться 2 верхні карти скарбів . Візьміть одну й скиньте іншу або візьміть обидві й невдача +1.

 Видіння підказали вам, що вам треба закопати свій скарб у межах ⁽⁴⁾. Ви й гадки не мали, що видіння приведуть вас до ще більшої нагороди. Ви пригадали, як ваша матуся використовувала певні солі, коли їй треба було посилити чіткість видінь. Ви понадіялися, що сіль допоможе й вам.


Візьміть карту № 59 («Сіль провидців») з колоди пригод.

 Коли ви стрибнули у воду, команді здалося, ніби ви збожеволіли. Вони й не підозрювали, що ви витірнете з ⁽⁵⁾, чие життя кілька секунд тому висіло на волосинці. Ви не знали, з якої причини ця знаменитість потрапила сюди, але її поява потішила команду. Ваш дар підказав вам, що ця людина відмінно драїтиме палуби.

Команда +1. Лиха слава +2.

 Який дивний предмет! Мабуть, у ньому залишилася дешиця магії ⁽³⁾. Здається, що перед кидком цей предмет щоразу бачить ціль вашими очима й влучає саме туди, куди ви цілитесь.

Візьміть карту № 33 («Самонавідний гарпун») з колоди пригод.

 Ви знайшли величезний скарб саме там, де побачили його у своєму видінні. Однак якщо взяти його, то можна накликати на себе біду. Невже ⁽³⁾ хоче заманити вас у пастку? Ви відчували, що зможете впоратися з наслідками, але не були епевнені в усій команді.

Усі гравці: скарби +1. Невдача +1.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

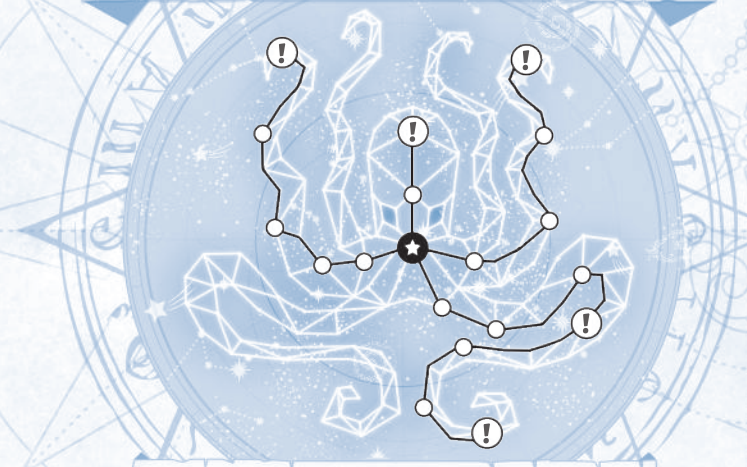
Ви розбили чимало сердець, і врешті-решт відплата наздогнала вас. Королівський герцог (1) вистежував вас протягом кількох місяців, а коли нарешті наздогнав, то (4) і (5) з радістю видали вас герцогові в обмін на відро (2). Герцог оголосив, що на світанку вас чекає прогулянка по дощі. Попри всі ваші обіцянки й красномовство, ніщо не змогло врятувати вас від сумної, але передбачуваної загибелі

(!!!!) = ДОБРЕ

Ви досить довго обманювали легковірних і недумкуватих городян, аж поки не вирішили, що настав час повернути борг суспільству. За награвовані гроші ви відкрили навчальний заклад під назвою «Школа шахраїв імені (3)», де пірати навчалися мистецтва шахрайства. Школа давала пристойний дохід, але саме навчання піратів просувалося поганенько, адже більшість піратів були неписьменними вбивцями, ледь здатними почистити власні пупці. Утім, завдяки терпінню і старанності ви щороку випускали у світ майстерних і гідних захоплення піратів, готових звільняти дурників від їхніх грошей. Звісно, щойно (4) і (5) довідалися про вашу престижну школу, вони негайно попросилися вчитися там, але ви не взяли їх на науку, знаючи, що навіть вам не вдасться перетворити їх на шанованих піратів. Але ви, певна річ, усе одно здерли з них плату навіть за подання заяви.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

На здобуті протягом пригод гроші ви купили власний корабель і назвали його «Милый (3)». На посаді капітана ви змогли вдало скористатися своїм красномовством і вмінням швидко метикувати, і забезпечили чимало перемог своїй команді. Ви розповідали переможеним ворогам, як їм пощастило, й описували страшні муки, які зазвичай завдасте лише однією банкою (1) мені удачливим бранцям. Незабаром кораблі, на які ви напали у відкритому морі, почали здаватися взагалі без бою. Поповзли чутки, що ви й команда «Милого (3)» злісні, хижі нелюди, здатні на найогидніші лиходійства. Ви повною мірою користувалися своєю славою, і коли зрештою пішли на пенсію, то могли похвалитися тим, що за весь той час брали участь лише у трьох боях.



ПІРАТ-ПРОЙДИСВІТ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★	×	×	×	×	×
Сила		★		★			×	×
Полювання			★		★		×	×
Влучність		★			★		×	×
Зухвальство		★	★		★	★		×
Навігація			★	★	★			

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).



1. Приправа, суп або десерт: _____
2. Особливо смердюча тварина: _____
3. Друг або відома людина: _____
4. Піратське ім'я іншого гравця: _____
5. Піратське ім'я ще одного гравця: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ПРОЙДИСВІТА

Ваша старенька мамаюся наполягала, щоб ви здобули найліпшу освіту, а ви натомість прогулювали школу й витрачали гроші на ром і розваги. Не те щоб ви не бачили користі в освіті, просто ви були занадто розумні, щоб платити за неї. На вулицях ви прокручували чимало успішних афер, як-от «Падчерка адмірала», «Шестикартовий кальмар», а також махінацію з порожнявою дерев'яною ногою, наповненою ⁽¹⁾_____. Здавалося, що всі бовдури вашого міста мають на меті лише одне — озолотити вас. Коли ваша мамаюся померла, щасливо вірячи в те, що її єдина кровиночка здобула з пів десятка спеціальностей і навіть докторський ступінь з ⁽²⁾____знавства, ви вирішили, що настав час знайти собі ще прибутковішу справу. Піратство могло виявитися небезпечним заняттям, але якщо ви чогось і навчилися в минулому житті, так це того, що добре почеплений язик і вміння швидко кумекати допоможуть виплутатися з будь-якої ситуації. Ви знали, що зможете зажити слави у відкритому морі, але про всяк випадок вирішили взяти собі псевдонім ⁽³⁾____, якщо раптом вами почнуть понад міру цікавитися представники королівської влади.




ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Ви переконали ⁽⁴⁾____, що нічого не брали. Ці пірати такі довірливі. Навіть дивно, що капітан вирішив завербувати в команду аж таких телепнів. Скарби +1. Якщо можливо, украдіть 1 скарб у ⁽⁴⁾_____.


 Ви видурили в королівського герцога ⁽¹⁾_____ перо разом з його гербовою печаткою. О, скільки цікавих можливостей з'явилося перед вами! Хоча ви й відчували легкі докори сумління, адже цей тухтії сильно закохався у вас. Хай там як, але він запам'ятає вас на все життя, насамперед через ⁽²⁾_____лишай, яким ви його нагородили.




Візьміть карту № 42 («Перо зі слонової кістки») з колоди пригод.

 Капітан трохи занедужав і дозволив вам стати за штурвал. Звісно, ви не змарнували нагоди й трохи покомандували на всі боки ⁽⁵⁾____. Хтось же мусив навести порядок на кораблі. Тим часом ви поцупили в ⁽⁵⁾_____кілька дрібничок. Життя шанованого командира починало вам подобатися. Якщо можливо, вкрадіть 1 скарб  у ⁽⁵⁾____. Лиха слава +3.

 Ви ніколи не любили поганити руки, але інколи не зашкодить мати непохвату пістолет. Просто як нагадування, що ви такі ж небезпечні, як і розумні. Ви назвали його Крихіткою ⁽³⁾_____.

Візьміть карту № 27 («Ебонітовий пістолет») з колоди пригод.

 Ви пообіцяли поцілувати ⁽⁴⁾_____ в обмін на свіжу рибу й пообіцяли те саме ⁽⁵⁾____. Вони повернулися з таким уловом риби, що на кораблі давно не бачили. Перед поцілунок ви веліли тим двом простачкам заплющити очі, тож не дивно, що вони поцілувалися між собою. Коли вже ці дурні чогось та й навчаться, а зрештою, ви ще не втратили всіх своїх умінь.

Припаси +4. Лиха слава +2. Невдоволення -1.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Увесь той час ви вважали, що були на крок попереду Лавандового синдикату, але тепер бачите, що полювання за сім'єю _____ (4) було насправді обманним маневром, який дозволив голові синдикату затягнути петлю на вашій шії. В останні хвилини, коли охоронці синдикату забивали вас на смерть, ви замислилися — а чи не сам синдикат найняв вас, щоб прорідити свої ряди й заодно позбавитися вас? Та й узагалі, чи були вбиті вами люди членами таємної організації? Думки обірвалися, коли вас відправили на той світ вашим власним _____ (3), а тіло викинули в якомусь глухому провулку на поталу голодним малятам _____ (5).

(!!!!) = ДОБРЕ

Плата за усунення сім'ї _____ (4) становила рівно _____ (2) золотих монет. Цих грошей вистачило, щоб зав'язати з піратським життям і провести решту днів, відпочиваючи на пляжі з пляшкою найкращого рому. Принаймні такий був план. Проте доволі швидко з'ясувалося, що довгі роки стеження за своїми жертвами з різних закутків, зробили вас параноїком. Боячись помсти, ви витратили свої невеликі статки на захмарну кількість _____ (3), припасів для виживання і дверних замків до вашої скромної оселі. Коли гроші закінчилися, вам довелося повернутися до колишньої роботи. Але роки взяли своє, і тепер ваш коронний удар — _____ (1), не допоміг би прибити навіть необережну чайку. Усвідомивши, що ліпші роки вже позаду, ви влаштувалися охоронцем у якомусь задрипаному гральному домі, де ви дожили віку й нікого більше не вбили. Хвилинку, а це справді добре закінчення?

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Після кількох місяців пошуків усе звелось до вирішального дійства. Потрійне сальто назад завершило найнебезпечніший варіант _____ (1) та відправило на небеса останнього з _____ (4). Після того всього вас охопило дивне відчуття спокою. Мабуть, від того, що ви заробили значну суму від свого замовника, але також і від того, що ви завдали серйозного удару Лавандовому синдикатові. Уперше в житті ви розглянули можливість використовувати свої вміння для боротьби зі злом. Незабаром, сидячи верхи на такому здоровенному _____ (5), якого світ не бачив, і з _____ (3) у руці, ви присягнули викоринювати лиходійство, хай де воно з'явиться, а ваших пригод вистачило на чотири популярні романи.



ПІРАТ-АСАСИН

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★			✗	✗
Сила		★		★	★			✗
Полювання		★	★		★	★		
Влучність				★	★		✗	✗
Зухвальство			★			★	✗	✗
Навігація		★	★		✗	✗	✗	✗

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Назва бойового удару: _____
2. Велике й круте число: _____
3. Ваша улюблена зброя: _____
4. Прізвисьце сім'ї, яку ви повинні вбити: _____
5. Великий і показний звір: _____

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-АСАСИНА


Вашою першою жертвою став чоловік на ім'я Дарбі Гілвід. Усе пройшло досить легко. Вистачило лише ⁽¹⁾ в шію, і він впав, як лантух бурячків, якщо тільки буряки вміють булькати. Другою була жінка, Алісса Бернз. Вона трохи пручалася, але в неї нічого не вийшло. Після цього обличчя всіх жертв злилися в одне. За вашими підрахунками, ви занесли ⁽²⁾ життів, переважно за допомогою ⁽³⁾, але багатьох здолали голими руками. Жодне завдання не обходилося без певних труднощів. Однак останнє завдання вимагало застосування всього вашого арсеналу. Це вперше вам доручили прибрати усю сім'ю. Справді незвичайне завдання, особливо зважаючи на репутацію сім'ї ⁽⁴⁾ — це далеко не прості люди. Багато з них були високопоставленими членами Лавандового синдикату. Це відома група безжалюсних убивць подібних до вас, послугами якої користувалися і злочинці, і члени королівської сім'ї для досягнення своїх цілей. Нелегке буде завдання, проте гроші чималі... І, правду кажучи, коли востаннє вам доводилося розправлятися зі справжніми поганцями?

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Джефф ⁽⁴⁾ був першим, кого вам вдалося вистежити. Ви застосували ⁽¹⁾, але це ніяк не допомогло. Вперше за ⁽²⁾ днів. Зрештою ви таки вколювали його і постаралися все подати так, ніби це був нещасний випадок, щоб не сполохати решту.


Скарби +1. Лиха слава +2.

 ⁽⁴⁾ були доволі винахідливі. Для цього завдання вам були потрібні нові, хитромудрі інструменти. Нелегко було вкласти ⁽⁵⁾, але якість зброї, яку ви виготовили з останків цієї тварини, була варта цього.


Візьміть карту № 49 («Кинджал з ікла монстра») з колоди пригод.

 Деббі ⁽⁴⁾ була небезпечною жінкою. Однак вистояти проти ⁽³⁾ у ваших руках вона не змогла. Ви їй показали на чому світ стоїть.

Лиха слава +3. Отримайте будь-яке 1 вміння.

 Здається, вони вирахували вас. Минулої ночі вас хотів зарізати уві сні пірат із сусідньої койки. На жаль, ви відправили його ⁽¹⁾ за борт до того, як довідалися, хто його підслав. Ніхто не сумуватиме за ним.

Невдоволення -1. Команда -1. Скарби +1.

 Тіммі ⁽⁴⁾ був кмітливим хлопчиськом. Ви гадали, що його буде найлегше вбити. Утім, виявилось, що ця маленька падлюка — смертоносний боць. І звинний як вузь. Він ухилився від ⁽³⁾ понад ⁽²⁾ разів. Урешті-решт ви таки порішили його. Як завжди.

Перекиди +3. Лиха слава +2.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Люди ⁽²⁾ міцно тримали вас у вітальні цього чудовиська.

— Ти ⁽³⁾ їх! Ти ⁽³⁾ їх усіх! — кричали ви. — Ти хоч пам'ятаєш це?

— Дозволь мені децю тобі пояснити, селюче, — вишкірився капітан.

— День, коли я, капітан ⁽²⁾ сприйшов у ваше село, був найважливішим днем у твоєму житті. Але для мене це була просто ще одна середа!

⁽²⁾, сміючись, пішов геть, а його посіпаки кинули вас у темницю, де ви й провели решту свого жалюгідного життя.

(!!!!) = ДОБРЕ

Зав'язавши з піратством, ви блукали світом з ⁽⁵⁾, так і не знайшовши місця, яке могли б назвати своїм домом. Хоча не все так погано. Ви допомагали таким самим утікачам, як ви, озвталися після жаків ⁽³⁾. Коли пізніше ви дізналися, що ⁽²⁾ помер і члени королівської сім'ї поставили пам'ятник на честь цього монстра, ви замислилися над тим, чи правильно ви вчинили? Але з плином часу ви зрештою усвідомили, що має значення лише те, чи ви прожили таке життя, яке могло стати причиною гордості ⁽⁴⁾. І ця думка подарувала вам спокій.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Після багатьох років пошуків новоспечений адмірал ⁽²⁾ нарешиті стоїть перед вами й благає про милосердя. Було дивно усвідомлювати, що, витративши стільки часу на вистежування цього монстра, ви не відчували ні радості, ні полегшення від його приниження і благань. Вам раптом стало прикро, що ви по-справжньому не шанували пам'ять про ⁽⁴⁾, а натомість дозволили помсті керувати вашим життям. Ви кинули сокиру на землю і пішли геть. Решту життя ви присвятили відновленню ⁽¹⁾, і коли навколо вас виростло ціле поселення, ви нарешиті знайшли мир у своїй душі. Пізніше до вас дійшли чутки, що ⁽²⁾ помер у тяжких муках унаслідок нещасного випадку з ⁽³⁾, що не могло не потішити вас.



ПІРАТ-НЕДОБИТОК

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження			★		★		✕	✕
Сила		★		★	★	★		
Полювання		★		★	★			✕
Влучність		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Зухвальство			★		★		✕	✕
Навігація		★		★			✕	✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Щось гуде: _____
2. Лиходійське прізвище: _____
3. Вигаданий спосіб тортур: _____
4. Хтось дорогий вам: _____
5. Ім'я жінки: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА НЕДОБИТКА

____(1) — так королівські особи називали вашу батьківщину. Суворий, але гарний край, де народжувалися воїни, що жили й умирали з мечем чи сокирою в руках. Однак попри всю свою доблесть ваш народ впав, коли капітан ____ (2) привів королівський флот до ваших берегів. Королівська сім'я ____ (3) ваших земляків тільки тому, що могла. Не вижив ніхто, крім вас. Ви переродилися серед жаристих руїн усього, що ви знали й любили, поряд з мертвим тілом ____ (4). Ваша скромна справа зі страхування варварської нерухомості житла зазнала краху. Від лівої руки залишився тільки закривавлений оцупок після того, як королівський солдат вас ____ (3). І ви ричали в крижану ніч, дивлячись на байдужі зорі в чорному небі, створені з волі байдужих богів...


Подальші роки ви тинялися незнайомим світом, поки не пристали до піратської команди, що змогла належно оцінити ваші бойові вміння. Ви останній уцілілий мешканець ____ (1), і для вас це справа честі – змусити капітана ____ (2) спокутувати свої гріхи кров'ю.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Ви ____ (3) чоловіка понад годину, перш ніж відправити його до богів. Він був там багато років тому. Може, він і не натискав на гачок і не віддавав наказів. Може, важливіше те, що він нічого не зробив, щоб зупинити насильство. А може, вам більше не треба ніяких причин.


Лиха слава +3.

 Ви не йняли віри очам. Вона також вижила! А ви так довго думали, що віцеліти вдалося лише вам. Але ось вона. Вона не пам'ятала, як порятувалася, проте пам'ятала вашу родину. І хай її ім'я, ____ (5), вважали проклятим і мерзенним серед вашого народу, та все одно приємно було поговорити про старі часи. Ви не могли згадати, коли востаннє у вашій душі панував мир.


Команда +1. Невдоволення -1.


 Давненько ви не тримали її в руці. Майже всю таку зброю знищили разом з вашим народом. Ви добре пам'ятали, як у кузні ____ (4) щороку виготовляли нову. Небезпечна була зброя, та й часи були такі не ліпші.

Візьміть карту № 22 («Проклята кривава сокира») з колоди пригод.

 Позавчора ви до смерті ____ (3) жінку, яка вихвалялася тим, що брала участь у знищенні вашого селища. Ви сподівалися, що після цього вам стане легше на душі, але насправді не відчували нічого. Одна лиш порожнеча. Хай скільки життів ви заберете, це не поверне ____ (4). Чи ця помста щось дасть?

Перекиди +1.

 Вона належала ____ (2). Її запах видався вам знайомим. Його улюблена іграшка. Усе навколо смерділо нею. Що ж це за чудовисько, яке цінє такі речі понад людські життя? Ви були раді забрати її. Ви хотіли забрати в ____ (2) все так само, як колись він учинив з вами.

Скарби +2.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Зрештою, навіть ваші приятелі не могли вас терпіти. ⁽⁵⁾ не відповідав на ваші листи, а коли останнього разу ви бачилися з ⁽⁴⁾, вона плюнула у вас. Одного ранку, після вечора п'яних і гарячих суперечок про повсякденний захист прав чайок, до яких немає діла навіть самим чайкам, ви прокинулися і збагнули, що команда висадила вас на безлюдному острові. Отож ви сиділи на піщаному пляжі, приголомшений і розлючений такою зрадою.

— Невже вся річ у мені? — здивувалися ви вголос.

— А ніби не, — озвалася чайка, що пролітала над вами, та й заодно напаскудила вам на голову.

(!!!!) = ДОБРЕ

Ваша велика пригода закінчилася, і ви замислилися над тим, де ще можна застосувати ваші неповторні таланти. Відповідь прийшла в портовому містечку далеко на півночі, коли до вас звернувся агент Королівської асоціації адвокатів.

— Ми багато чули про вас від нашої спільної знайомої, ⁽³⁾, — заявив агент.

— Ми хотіли б зробити вас королівським адвокатом. Ваші таланти допоможуть нашим клієнтам залишатися багатими, впливовими й без петлі на шиї, наперекір усім їхнім провинам.

— Ні! — закричали ви. — Я тоді зраджу все, у що вірю як пірат!

— Ми поможемо вам розбагатіти.

— Тоді гаразд! — згодилися ви, і швидко підписали запропонований контракт.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Ваша велика пригода закінчилася, і ви почали замислюватися, що робити далі. Відповідь прийшла у вигляді представника Великої піратської ради.

— Рада багато чула про тебе, — сказав він, — а ще за тебе поручилася ⁽⁴⁾ й написала рекомендаційного листа. Рада вважає, що з тебе вийшов би відмінний адвокат піратів. Що скажеш?

— Адвокат? — реготнули ви. — Звучить якось нудно для людини з таким рівнем умінь, як у мене.

— Нудно? — тепер уже засміявся представник. — Слухай сюди, членів ради завжди звинувачують у наймерзенніших злочинах на світі, у яких вони, звісно, винні, а законники мають усі потрібні докази. Це найважча робота на світі! До того ж ти станеш непристойно багатий. І я маю на увазі справді непристойно.

— Тоді гаразд! — згодилися ви, і швидко підписали запропонований контракт.



ПІРАТ-СПЕРЕЧАЛЬНИК

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★			×	×
Сила				★	★		×	×
Полювання		★	★	×	×	×	×	×
Влучність		★		★	★			×
Зухвальство		★	★		★	★		
Навігація		★	★				×	×

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).

1. Назва відомого університету: _____
2. Шанована галузь науки: _____
3. Ім'я трактирниці: _____
4. Ім'я вашої подружки-піратки: _____
5. Ім'я чоловіка-чарівника: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-СПЕРЕЧАЛЬНИКА


Ви були найтямкішим у родині, і батьки наскребли достатньо грошей, щоб відправити вас у ⁽¹⁾, де ви здобули б науковий ступінь з ⁽²⁾. Утім, ви відмовилися. Ви загалом хотіли б вивчитися, але буди вродженим сперечальником, переконали батьків, що ліше відіслати в університет ⁽³⁾, пустоголову дівку з «Хмільного гекона». На жаль, вони так і зробили, а потім веліли вам забиратися геть із дому.



Не знаючи, де приткнутися, ви вирішили разом зі своєю старою подругою ⁽⁴⁾ завербуватися на піратський корабель. Спершу життя на борту було важким, адже ви ніколи не любили виконувати чужі накази. Але після кількох днів на гауптвахті, прив'язування до щогли і вельми неприємного протягування під кілем ви навчилися тримати свого задиристого язика за зубами. Урешиті-решт ви стали шанованим членом команди, а потім разом з ⁽⁴⁾ знайшли роботу на іншому кораблі, де платили більше.


Контролювати жагу до суперечок нелегко, і коли у вас з'являлася можливість дати собі волю, ви сповна користувалися нагодою. ⁽⁴⁾ називала вас вродженим бовдуром, але вам хотілося думати, що десь на світі таки є робота для такого майстерного сперечальника, як ви.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

-  Ви здивувалися, випадково зустрівши ⁽³⁾ після стількох років. Шкода, що ви були одягнені як волоцюга, коли вона мала просто шикарний вигляд. Здається, освіта, яку їй забезпечили ваші батьки, усе-таки окупилася. Не варто було їй подорожувати з такою кількістю дорогих цяцьок, але такого, звісно, не вчать у тих ваших інститутах.


Скарби +1. Перекиди +1.

-  Ви зустріли виголодного чарівника ⁽⁵⁾ і не змогли просто пройти повз нього. Запропонувавши йому стати піратом, ви пообіцяли йому безплатну койку й кусень хліба, і він погодився. Ви сподівалися, що йому сподобається бути піратом. Напевно, оті його чари-бари колись таки й стануть у пригоді, правда ж?


Команда +1. Лиха слава +1.

-  На знак подяки ⁽⁵⁾ зробив вам приємний подарунок. Варто сказати, що це вас вельми зворушило, хоча ⁽⁴⁾ не переставала буркотіти, що старий чарівник занадто вже намагається підлеститися до вас. Навіть якщо й так, ви були не проти!

Скарби +1.

-  Коли старий ⁽⁵⁾ наділив вас здатністю переконувати інших словами, ви збагнули, що нарешті порозважаєтесь по-справжньому. Однак не все було так просто. Ви не так переконували людей, як зачаровували їх за допомогою магії, і вас бентежило, що це може мати неприємні для вас наслідки. Значно неприємніші, ніж після вашої звичної балаканини.

Візьміть карту № 89 («Флакон маніпулятора») з колоди пригод.

-  Незвично було робити добро іншим, але ви переконали того королівського дослідника заплатити його команді справедливо винагороду. Можливо, коли ваша маленька пригода закінчиться, силою своєї здатності ви переконаєте й вашого капітана зробити те саме.

Скиньте всі ваші жетони невдачі . Перекиди +2.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Використовуючи предмети, знайдені під час вашої пригоди, ви змогли розшифрувати мапу з ⁽³⁾! Ви купили місце на кораблі, що плив на позначений на мапі острів, і з хвилюванням і трепетом ступили на берег, порослий квітами у формі ⁽⁴⁾. Чесно кажучи, ваш рідний дім виявився старою халупою, і ви не вельми зраділи, дізнавшись, що ваші батьки — пірати-невдахи, дуже схожі на вас: ніс у формі ⁽²⁾ і все таке.

— Ми такі щасливі, що ти тут, — сказала ваша рідна мати. — Ми молилися, щоб цей день настав. Адже мені так потрібна нирка. Ви швидко розвернулися, щоб утекти, але рідний батько загородив вам двері.

— Неприємно це казати, принцесо, — сказав він, відригнувши, — але мені теж потрібна одна нирка.

(!!!) = ДОБРЕ

Ви так ніколи й не змогли розшифрувати мапу. Тож ви жили піратським життям і навіть витатувували на руці ⁽⁴⁾ на пам'ять про те, що закинули пошуки своєї сім'ї. Коли піратство вам усе-таки набридло, ви вирішили завести власну сім'ю і врешті знайшли людину, що полюбила вас, ваш ніс у формі ⁽²⁾ і все таке. Ви доживаєте свої золоті роки, гоїдаючи свого ⁽¹⁾-літнього сина на колінах, розповідаючи йому про ваші лихі морські пригоди. Це було не зовсім те життя, яке ви собі уявляли, але ви були щасливі.

(!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Використовуючи предмети, знайдені під час вашої пригоди, ви змогли розшифрувати мапу з ⁽³⁾! Ви купили місце на кораблі, що плив на позначений на мапі острів, і, на свій превеликий подив, побачили там невеличке поселення і високий замок, на вежах якого майоріли прапори з зображенням ⁽⁴⁾.

— Принцесо, — вигукнули вражені охоронці й опустилися на коліно.

— Що-що?

Утім, охоронці не помилилися, хай за межами цього острова ви й були піратом-страхотудом, а тут вас вважали найгарнішою принцесою за всю історію острова. Ваші рідні батьки — король і королева — виявилися найдобрішими й найтурботливішими людьми на світі. Ви провели решту своїх днів у розкоші, оточені батьківською любов'ю і підтримкою.

Напишіть «Принцеса» перед вашим іменем на листі пірата.



ПІРАТ-СИРОТА

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★			✗	✗
Сила		★		★			✗	✗
Полювання		★	★		★	★		
Влучність		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Зухвальство			★		★		✗	✗
Навігація		★		★	★			✗

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Дитячий вік: _____
2. Щось дивної форми: _____
3. Контейнер: _____
4. Те, що ви хотіли б витатувувати собі: _____
5. Морська істота: _____




ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-СИРОТИ


Старі пірати патякали, що знайшли вас на піщаному пляжі безіменного острова. Вам було всього-на-всього ⁽¹⁾, а з одягу на вас були тільки водорості. Розуміючи, що навряд чи хто-небудь ще захоче взяти до себе такого страхопуда, пірати змилосердилися над вами й виростили всією командою. Вам завжди було цікаво, звідки ви родом, хоча в глибині душі ви трохи боялися дізнатися правду. Можливо, батьки відмовилися від вас, коли побачили криву усмішку, великі перетинчасті ноги й ніс у формі ⁽²⁾ ?




Одного разу, коли ви рибалили в морі, то знайшли в сітях ⁽³⁾ з листом усередині. «Чи хтось бачив нашу дитину? — прочитали ви. — Минуло багато часу, відколи вона пропала. Ось її малюнок, якщо ви раптом бачили її, і мама, за якою вона зможе нас знайти. Якщо вам трапиться наше дитинча, передайте, що ми чекаємо його вдома». Розглядаючи малюнок, ви не могли не помітити певну схожість. Це було майже ваше обличчя! Старий капітан сказав, що з мапи немає особливої користі, але ви зберігали її весь той час, сподіваючись коли-небудь знайти ще одну підказку. Єдине, що ви змогли розгледіти на мапі — це характерний малюнок ⁽⁴⁾ біля острова, підписаного як «Дім».


ПОДІЇ СУЗІР'Я




Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Вам снилося, що хтось міцно обіймає вас і розповідає про далеку поїздку. Ви не були втевені, проте, здається, ви їхали верхи на ⁽⁵⁾. Ви не бачили обличчя людини, з якою розмовляли, але відчували, ніби знаєте її. Перекиди  +2. Невдоволення  -1.

 Ви знайшли ще ⁽³⁾ у дзьобі чайки. Всередині була ця абищиця. З якоїсь причини вона видалася вам знайомою. Може, вона якось пов'язана з вашою сім'єю? Візьміть карту № 60 («Амулет з акулячого ока») з колоди пригод.

 Тільки що сталося щось вельми дивне. Ви рибалили, намагаючись піймати у свої сіті ⁽⁵⁾, аж раптом здобич підплила до вас і назвала принцесою. Звісно, ви не повірили. Але хтозна? Можливо, це створіннячко й казало правду. Ото була б чудасія, правда? Ви принцеса! Кумедно, але сказавши це вголос, ви відчули, як правдиво звучать ці слова. Невдоволення  -1. Припаси  +2.

 Прогулянки по морському дні в цьому взутті заспокоювали вас. Хай це й звучало дивно, але тут ви чулися як вдома. Ви також сподівалися знайти на дні нові ⁽³⁾ з підказками. Візьміть карту № 75 («Кам'яні чоботи») з колоди пригод.

 Хтось намагався вкрасти ваш амулет з акулячого ока, поки ви спали. Ви прокинулися й зойкнули, щойно побачили ніс незнайомця у формі ⁽²⁾. Ви наче дивилися в дзеркало. Він помчав геть, а ви за ним, однак він устиг стрибнути за борт і просто зник у воді. Чи могли ви бути пов'язані з ним? Сила  +1. Перекиди  +1.

ЗАКІНЧЕННЯ

⚠️⚠️⚠️ = ПОГАНЕ

Після незліченних пригод з вашою новою командою ви зажили власної слави. Незабаром, коли люди чули про Морського Змія, то думали саме про вас. На жаль, це призвело до поганих наслідків. Під час стоянки в королівському порту вас затримали й узяли під варту за цілий список злочинів і правопорушень, про які ви не пам'ятали, зокрема й убивство ⁽⁵⁾. Швидко стало зрозуміло, що це все злочини вашої матері. Ви успадкували не тільки її грізну славу, але й ордер на її арешт. Поки вас вели на шибеницю, городяни кидали у вас ⁽²⁾ й освистували. Стоячи на місці straty, ви вдивалися в океан і готові були заприсягнути, що бачите на обрії вітрила «⁽¹⁾». Невже ваша матір увесь той час була жива? Можливо, її план якраз і полягав у тому, щоб ви пішли її слідами... і відповіли за її злочини.

⚠️⚠️⚠️ = ДОБРЕ

До вас долітали чутки про те, що «⁽¹⁾» кинув якір у віддаленому порту, і нарешті, після кількох місяців гонитви, ви знайшли його у рибальському селищі неподалік. На кораблі не було нікого, лише в каюті капітана ви знайшли адресованого вам листа. У ньому ваша матір сказала, що вмирає від ⁽³⁾ грипу, як і ваш батько. Вона вибачилася за те, що так і не повернулася. Королівський флот невпинно полював за нею, і вона не хотіла наражати на небезпеку власну сім'ю. Цей лист викликає у вас двоякі відчуття — було сумно дізнатися про її смерть, та водночас ви зраділи, що все нарешті з'ясувалося. Ви стали капітаном її судна й залишили собі її прізвисько — Морський змій. Попереду вас чекало чимало фантастичних пригод.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ЛЕГЕНДАРНЕ

Викинутий на берег корабель «⁽¹⁾» створював враження, ніби він тут давно. На безлюдному острові ніяких ознак уцілілих піратів. Поки ваша команда крапа з корабля всілякі цінності, ви помітили в джунглях якийсь рух. Ви відразу кинулися за незнайомцем, що встиг зникнути в диких заростях ⁽²⁾. Вибігши на галявину, ви просто заціпеніли, зітхтовхнувшись із власною матір'ю. Вона була одягнена в саморобний плащ із пальмового листа та пір'я ⁽³⁾.

— Я знала, що ти прийдеш, — переможно вигукнула вона. — Я животію на цьому острові вже купу літ, але зірки повідали мені, що ти знайдеш мене.

Ви забрали матір на борт свого корабля і доглядали за нею. Ви провели решту своїх днів разом. Про ваші пригоди склали легенди, і весь світ запам'ятав вас як Двох Змій.



ПІРАТ-ЗМІЙ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Сила			★	★			✕	✕
Полювання		★		★			✕	✕
Влучність		★			★		✕	✕
Зухвальство		★	★		★			✕
Навігація		★		★	★	★		

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Назва піратського корабля: _____
2. Рослина: _____
3. Нелетючий птах: _____
4. Піратське ім'я іншого гравця: _____
5. Друг або відома людина: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА ЗМІЯ

Мама навчила вас ходити під вітрилами. З малого малечку вона брала вас на свій піратський корабель «⁽¹⁾». Її знали як Морську Змію. Вона мала славу грізного капітана і з гордістю носила на спині велике татування морського змія. Вдома вона з'являлася рідко, тож переважно ви проводили час з батьком-фермером, що гарував на полях ⁽²⁾. Більшість людей дивом дивувалися тому, якими різними були ваші батьки, але не можна було заперечувати, що вони палко кохали одне одного.


Одного разу батько прийшов до вас із тривожною новиною — він чекав повернення «⁽¹⁾» ще місяць тому, тож ваша мати, найпевніше, загинула. Ви відмовлялися в це вірити, проте час минав, а вона так і не повернулася. Ви жадали дізнатися, що з нею сталося, щоб хоч якось заспокоїтися. Після того як від ⁽³⁾ групи не стало вашого батька, ви завербувалися на перший-ліпший піратський корабель, що погодився вас узяти, і заприсяглися дізнатися долю своєї матері.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Коли ви били в цей барабан, то згадували слова матері: «Слухай вітер, дитинко, і він приведе тебе домів». Вібрація кожного удару наповняла вас, як вітер наповняє вітрила. Безперечно, це не звичайний барабан. Цікаво, хто його виготовив і чому він звучав голосніше, коли поблизу були ⁽³⁾?


Візьміть карту № 90 («Барабан закличака вітрів») з колоди пригод.

 ⁽⁴⁾ каже, що зробить вам татування. Чи варто скористатися нагодою і зробити собі татування морського змія, як у матері? Найпевніше, що буде боляче, а ви не дуже впевнені в майстерності ⁽⁴⁾. Татування Варгатої Ненсі страшило на вигляд, але, знаючи Ненсі, цілком можливо, що вона добивалася саме такого.


Можете дати ⁽⁴⁾ 1 ваш скарб . Якщо ви зробили це: перекиди +2 та отримайте 1 будь-яке вміння.



 Ви не йняли віри своїм очам. Перед вами було тіло ⁽⁵⁾ — старпома вашої матері. Що воно робило тут, посеред моря? Смерть ⁽⁵⁾ настала не пізніше ніж учора. Чи може це означати, що ваша матір ще жива?

Невдоволення -1. Перекиди +1.

 Який чудернацький маленький предмет. Ваш батько завжди хотів мати такий, щоб слухати його під час роботи на полях ⁽²⁾. Присмню мати дрібничку, що нагадує про батька.

Візьміть карту № 61 («Співучий череп») з колоди пригод.

 Побачивши вдаліні корабель, ви були готові покластися, що це «⁽¹⁾»! Ви переконали капітана поплисти за тим кораблем, але він був занадто швидкий, і ви не наздогнали його. Невже це була ваша матір? Чи просто ваша уява вирішила пожартувати з вас?

Зухвальство +1. Перекиди +2.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Після вашої пригоди командування кораблем на короткий час перейшло до (5). Одного разу за наказом нового капітана ви з невеликою командою вийшли вночі закласти пороховий заряд на королівський фрегат. Поки ваші друзі завантажували на корабель бочки з легкою вибуховою речовиною та (1) тоннами чорного пороху, ви припасовували запал. Не встигли ви завершити свою роботу, як зненацька хтось сильно вдарив вас по (2), і ви знепритомніли. Отямившись, ви побачили, що ваші друзі зв'язали вас і, заткнувши кляпом рота, кинули серед бочок. — Ти вже нам усі печінки виїв, вар'яте! — почувся крик (5).

Після цього спалахнув гніт, і ваші так звані друзі залишили корабель. Єдиною втіхою в ці останні хвилини для вас стало усвідомлення того, що ви нарешті зблизка побачите один з ваших найграндіозніших вибухів.

(!!!!) = ДОБРЕ

Бувши піратом, ви мали змогу насолодитися чималою кількістю славетних вибухів, проте після втрати пальців рук і ніг, зубів, ноги, руки, слуху в лівому вусі й хоч якоїсь подобі брів ви вирішили, що настав час повісити свої гарматні ядра на цвях і вести спокійніше життя. Ви оселилися в маленькому рибальському селищі й відкрили крамничку з тепер уже знаменитими «Вибуховими (4)» та іншим печивом. З (5), вашим найчастішим покупцем, у вас склалися стосунки, варті романтичної комедії. Вони гріли вам душу, але згодом усе закінчилося нічим.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Немає кращого вчителя, ніж досвід, і за всі роки плавання у відкритому морі ви здобули його більше, ніж треба. Ви швидко стали одним з найвідоміших майстрів з виготовлення вибухових матеріалів і високоякісних гармат. Зрештою ви привернули увагу представників королівського флоту, і вони найняли вас установити на їхні кораблі ваші славнозвісні гармати з чудернацькою назвою «Маринована печінка (3)». Отак ви й стали перебіжчиком в очах усіх ваших друзів. Навіть для (5), найближчої вам людини, це виявилось зрадою. Однак, як завжди, пірати все зрозуміли неправильно.

Після озброєння всіх військових кораблів королівського флоту вашими гарматами нарешті настав час для втілення вашого диявольського плану. Ви натисли на кнопку, майстерно прикріплену до (2), і всі гармати разом вибухнули, знищивши більшу частину королівського флоту. Нарешті ви побили епічний піратський рекорд божевільної Мінні Дженкінс, що послала до морського диявола (1) 225 королівських посліпак, а ви зробили це за одну мить! За вашого життя ніхто так і не зміг перевершити це досягнення, а вас запам'ятали як одного з найлихіших піратів усіх часів і народів.

ПІРАТ-ПІДРИВНИК

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★			★			×
Сила		★			★		×	×
Полювання		★		★	★		×	×
Влучність		★		★	★	★		
Зухвальство		★	★	×	×	×	×	×
Навігація		★		★			×	×

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).

1. Число від 2 до 10: _____
2. Частина тіла або предмет одягу: _____
3. Савець: _____
4. Смаколик: _____
5. Піратське ім'я іншого гравця: _____

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ПІДРИВНИКА

Ваше захоплення чорним порохом і його руйнівною силою завжди межувало з одержимістю. Ваша шкіра покрита шрамами від незліченних опіків. Вам бракує пальців на руках і ногах, загалом (1), а від (2), здається, завжди ледь тхне сіркою. І все ж ви ніколи не бували щасливішим, ніж коли у своїй майстерні створювали якусь нову порохову штуківину, призначену для позбавлення людей життя і кінцівок.

Піти в пірати — було для вас очевидним рішенням. Хто ще, крім піратів, міг серйозно зацікавитися вашими небезпечними експериментами? Хто ще, крім піратів, так відчайдушно шукатиме будь-яких можливостей для панування у відкритому морі, що буде готовий найняти когось типу вас, хто взагалі не має ані найменшої гадки про техніку безпеки? Хто ще, крім піратів, дозволить вам зберігати на кораблі, де працюють і живуть люди, такі небезпечні речовини як чорний порошок, нітрогліцерин та ферментоване молоко (3)? Плавання морями-океанами подарувало вам усе, про що ви мріяли, а тривалість життя ваших помічників була така мала, що ви навіть не обтяжували себе запам'ятовуванням їхніх імен. Йо-хо-хо!

ПОДІЇ СУЗІР'Я

Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений (!) нижче та прочитайте відповідний текст.

(!) Просто дивовижно, скільки звичайних речей здатні вибухати. Візьмімо, наприклад, ваш рецепт приготування (4). Зазвичай це просто смачні ласощі, але дрібка чорного пороху перетворює їх на вибуховий делікатес. Не ваша вина, що (5) закортіло поцупити кілька смаколиків. Тепер усі знатимуть, що не можна чіпати ваші речі!

Припаси ☹+5. (5) отримує невдача ☹+1.

(!) Так, вибух завдав шкоди кораблю, але це незначна ціна за отримані знання і вміння. Однак решта команди так обурюється, ніби вони ніколи раніше не бачили пробоїн у корпусі. Йой, велика біда, бо їх (1).

Отримайте будь-яке 1 вміння. Перекиди 🎲+2. Корпус 🏠-1 або припаси ☹-1.

(!) Ви й забули, яка ж вона гарнюща! Ви пригадали, коли вперше змайстрували щось подібне. Здається, вам тоді було не більше ніж (1). Звісно, ви децю поліпишили, і тепер її можна прикріпити до (2). Ох і тямущим ви були малюком!

Візьміть карту № 50 («Моя маленька ручна гармата») з колоди пригод.

(!) Капітан дав вам на допомогу двох новобранців і попросив (5) стежити, щоб ви їх не загнали на той світ. Але як ви могли гарантувати таке? То тепер якість вашої роботи повинна постраждати, аби ті пуцьвірінки не зробили собі вавку? Ясно, що ви не збиралися вбивати їх навмисне, але й не могли дати ніяких гарантій.

Команда 🎲+2. (5) виконує перевірку влучності 🎲. Якщо результат дорівнює 8 або менше: команда 🎲-2.

(!) Нарешті ви змайстрували щось, що сподобалося (5). Було відносно легко — ви лише скріпили разом купу банок з маринованою печінкою (3), украдених з торгового судна три тижні тому. Капітан зрадіє цій зброї, але багато моряків почали скаржитися на сморід після кожного пострілу. Йой, цим піратам ніхто ніколи не зможе догодити!

Отримайте 1 заряджену гармату рівня 4 або менше.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Ви увірвалися в бальну залу герцогині (4), маючи на собі лише ваш найошатніший одяг — (2). «Мій час настав, герцогині! — крикнули ви. — Дайте мені вельможний титул або смерть!» Герцогиня була заскочена вашою раптовою появою, проте через мить вихопила рапіру й відповіла на виклик. Ви зійшлися в запеклому поєдинку посередині великої зали. Вона обеззброїла вас обманним маневром. У паніці ви схопили (3) з її колекції й продовжили поєдинок. Кілька хитромудрих рухів, і ви таки перемогли її своєю несподіваною зброєю! «Вдалося! — вигукнули ви. — Тепер і я вельможа!» Однак, на жаль, вельможами так не стають, тож вас звинуватили в убивстві й повісили.

(!!!!) = ДОБРЕ

Попри (2) від найкращих кравців і незліченні скарби, герцогиня (4) дивилася на вас зверхньо, а при дворі вас висміяли, коли ви почали вимагати визнати вас вельможею. Того дня в повітрі літало стільки пилку, що ваша алергія дала про себе знати — з носа текли шмарклі, і, за словами (5), ви мали такий вигляд, наче плакали перед тим усю ніч. Пригнічений і розлючений, ви вирішили заснувати нову королівську династію на покинутому острові, де оголосили себе королем. Вашими підданцями стали старі смердючі пірати, збожеволілі після довгих років на морі та від рому з (1). Однак ви керували островом до кінця своїх днів. Вам навіть удалося підписати офіційний договір з Ланслетами, хоча, на думку всіх, вони зробили це на зло королівській родині. Хай живе королівська династія!

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

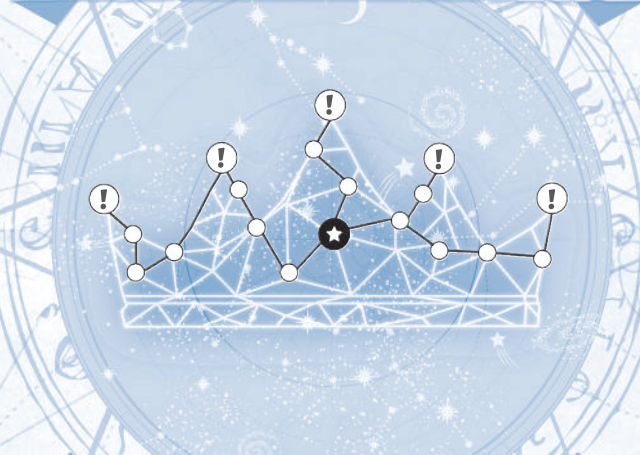
Ви впевнено ввійшли в бальну залу герцогині (4) й горділиво всміхнулися, коли в неї перехопило дух від вигляду вашої дорогої одежі, а особливо (2).

— Хто ви? — запитала вона, нахилившись уперед.

— Я королівська особа! — оголосили ви всьому її двору. — Ніхто з вас мене не знає, бо негідник на ім'я (5) викрав мене і тримав в полоні або якимось так! Отож я повернувся, і мені потрібно, щоб хтось дав мені (3) і все інше, що належить мати такій поважній особі, як я! — Поки герцогиня уважно вивчала вас, панувала тиша.

Після довгого мовчання вона вигукнула:

— Слухайте мій королівський наказ! Служи! Усі сюди! Ви отам! Так, я звертаюся до вас, бароне Макріді! Відтепер ви позбавлені свого майна й грошей на користь цього відомого маленького заблуклого просторіки. Слава богам за це радісне возз'єднання! Решту свого життя ви провели в непристойних розкошах!



ПІРАТ-ВЛАДОЛЮБ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★	★	★		
Сила		★		★			✕	✕
Полювання		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Влучність			★	★			✕	✕
Зухвальство		★			★		✕	✕
Навігація		★	★		★			✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Щось, що вам не подобається: _____
2. Одяг, який ви зазвичай не носите: _____
3. Щось, що ви завжди хотіли купити: _____
4. Ім'я відомої жінки: _____
5. Піратське ім'я іншого гравця: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ВЛАДОЛЮБА

Що ж, пахли ви не дуже приємно, а все ваше тіло вкривали брудні шрами. Природа не подарувала вам ні вроди, ні харизми, хіба папузу, що тільки й бовкає: «⁽¹⁾_____». Така вже піратська доля! Але ви завжди відчували, що створені для чогось більшого. Як-от для життя в багатстві й розкошах. Ви невпинно мріяли про той день, коли вражатимете всіх на званих вечереях, одягаючись в ⁽²⁾_____. Особи при королівському дворі нічим не відрізнялися від піратів. Вони так само брехали, крали, обманювали й убивали, але тим піжонам все миналося, бо вони, бачте, багатії. Що ж, у цю гру можуть грати вдвох!


Ви вирушили у вашу останню піратську пригоду, сподіваючись набити кишені золотом і нарешті купити собі ⁽³⁾_____ останньої моделі. І тоді ви підійдете прямо до цієї бундючної пави, герцогині ⁽⁴⁾_____, і скажете їй, що ви теж королівської крові! Вона ніколи не дізнається, хто ви насправді, і тоді ви станете найкращими друзями. Ви багато думали про це й не бачили ніяких причин, що могли б завадити цьому авантюрному, але бездоганному планові.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.



 Ще крок. І ще один крок! Ви наближалися до командування кораблем. А значить, багато що мало змінитися! Передусім ви позбудетеся паталахи ⁽⁵⁾_____. Буде знати як з вас кепкувати!


Скарби +1.

 О, він чудовий. І колір, і хутро, і те, як він блищить на світлі. Воно все навіть занадто ідеальне. Ви вирішили ходити в ньому щодня. Спати в ньому! І хай вас у ньому й поховують! Ніщо й ніхто не може зрівнятися з ним у досконалості. Звісно, крім вас. Ви заслужили його, ви заслужили все. Коли герцогиня ⁽⁴⁾_____ побачить вас у цьому, то їй залишиться хіба вклонитися вам.


Візьміть карту № 37 («Золотий плащ зниклого короля») з колоди пригод.


 Вам по-справжньому вже набридла поведінка ⁽⁵⁾_____! Насміліться наказувати вам?! Серйозно? Вам?? Коли ви станете королівським вельможею, вони пошкодують про це. А поки що у вас немає іншого вибору, як зішкрябувати мушлі з борта цього паршивого корабля!

Корпус +2. Невдача +1.

 Вона спустилася з небес прямо вам на голову. Самі боги, дізнавшись про вашу велич, вирішили висловити вам свою вдячність. Ох, уявляю, що відчує ⁽⁵⁾_____, коли побачить вас. Нарешті всі побачать, що їм до вас як до неба. Як же їх корчитиме від заздрощів, коли вони усвідомлять, що навіть за сім життів вони не здобудуть її половини вашої величчя.

Візьміть карту № 73 («Блискуча піратська трикутка») з колоди пригод.

 О, яка славна здобич! Безперечно, ви її заслужили. Інакше чого вона там лежала й чекала на вас? Діти навіть особливо не отиралися (за винятком того товстуна, після якого у вас на спині залишився шрам у формі ⁽¹⁾_____). Однак ви сподівалися, що сиротинець відновлять. Ви вирішили обов'язково надіслати їм кошик фруктів, щойно станете їхнім законним правителем.

Скарби +2.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Ваша майстерність зростала, і незабаром ви прославилися на весь світ як один з найвидатніших фехтувальників в історії. Але від того друзів у вас не більшало, і невдовзі через безгрошів'я ви застрягли в одному іноземному порту. Коли ви топчили свої печалі в місцевій таверні, то наитовхнулися на компанію моряків, які заявили, що працювали на капітана (4). Ви швидко вихопили шаблю, але один з них дістає пістолет і вистрілює вам у живіт. Лежачи на підлозі таверни, ви бідкалися, що змарнували ціле життя вивчаючи фехтування, яке ніяк не могло захистити вас від пострілу з пістолета.

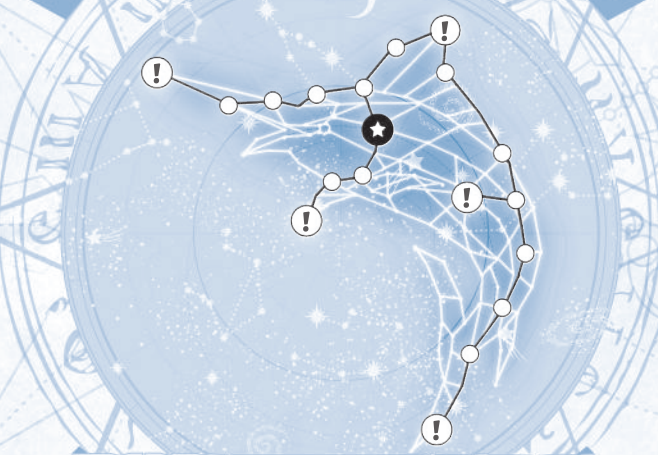
(!!!!) = ДОБРЕ

Ви переконували себе, що шукаєте гідного суперника, але життя, повне безглузвих дуелей, не принесло нічого, крім відчуття порожнечі й незадоволеності. Повернувшись у батьківський маєток, ви вибачилися за свій юнацький бунт, і зрештою за наполяганням батька стали командувати його корветом « (5)». Ви повісили свій клинок на стіну, і з часом ваша майстерність притупилася. Якось ви почули, як одна з нових офіцеров на борту вашого корабля хвалилася своїми фехтувальними вміннями. Ви згодилися на товариський поєдинок з молодією жінкою. Утім, коли руків'я клинка торкнулося вашої долоні, ви відчули запал бою і завдали їй смертельного поранення. Дуелі були заборонені законом, і вам довелося втікати від суду. Ви усвідомили, що весь той час вам треба було битися не з черговим фехтувальником, а швидше з власною запальністю. Осягнувши просвітління, ви почали нове життя пірата, знайшовши розраду в самопізнанні.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

До вас дійшли чутки про те, що за вами полює невідомий воїн. Коли він нарешиє вистежити вас у Порт- (1), ви побачили на його обладунках зображення (3) — знак вашого дому. Звісно, цього чоловіка підіслав ваш батько, сподіваючись повернути вас додому. Ви засміялися й оголосили всім присутнім, що втомилися бити лакеїв вашого батька. Ви накинулися на воїна, але він нічим не поступався вам, і незабаром ви вже билися на смерть. Здається, вам таки трапився гідний суперник. Ваше обличчя сяяло від гордості, коли ви билися з таким досвідченим бійцем, аж поки він не завдав несподіваного удару збоку, який ви пропустили.

— Добрий удар! — прохрипіли ви й упали на підлогу. — Моя повага найкращому фехтувальнику.
 — От лайно, — простогнав чоловік. — Твій батько прикінчить мене! Я ж не мав тебе бивати!
 — Утішся цим, могутній воїне, — прошепотіли ви й кинули йому закривавлений сувій.
 — Це мапа до моїх скарбів. Гідна нагорода за славу смерть!
 І після тих слів ви померли з усмішкою на вустах.



ПІРАТ-ДУЕЛЯНТ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження			★	★			✕	✕
Сила		★	★		★	★		
Полювання		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Влучність		★		★	★			✕
Зухвальство		★			★		✕	✕
Навігація		★		★			✕	✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Маленька тварина: _____
2. Кількість переможених вами ворогів: _____
3. Шляхетна тварина: _____
4. Прізвище ворожого капітана: _____
5. Гарне ім'я для професійного борця: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ДУЕЛЯНТА

Ви все життя вивчали мистецтво володіння зброєю. Під керівництвом легендарного фехтувальника ви досягли успіху й стали неперевершеним воїном. Зрештою це й погубило вашого вчителя, адже навіть він не зміг перемогти вас у смертельному поєдинку. Тоді ви зрозуміли, що на батьківщині вам не знайти гідного суперника, і вирудилися в море, шукаючи нових випробувань. На щастя, на піратських кораблях завжди була потреба в умілих фехтувальниках, тому для людини з вашими вміннями й жагою до пригод легко знайшлося місце на одному з них.





Однак життя на піратському кораблі виявилось доволі незвичним. Каюти тісні, їжа огидна, а ще по всьому кораблеві гасаять ⁽¹⁾ _____. Хай там як, ви вирішили продовжити службу на цьому кориті, поки не зустрінете кого-небудь, гідного кинути вам виклик. Зрештою, ваше лезо забрало життя в ⁽²⁾ _____ невдах, і ви не заспокоїтеся, поки не знайдете людину, здатну перевершити вас.


ПОДІЇ СУЗІР'Я

Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.


 Цей клинок належав вашій родині протягом багатьох поколінь, символ статусу і престижу, що передавався від батька до сина. Ви вкрали його в ніч перед від'їздом з дому. Його руків'я прикрашали самоцвіти, а на позолоченому лезі було викарбуване зображення ⁽³⁾ _____. Така зброя не заслуговувала того, щоб просто висіти на стіні в кабінеті бюрократа. Ви були впевнені, що батько зрозуміє вас.

Візьміть карту № 39 («Родова шабля») з колоди пригод.


 Самовпевнений дурень тижнями вихвалявся своїм неперевершеним фехтувальним талантом, а решта бовдурів на цьому кораблі були або занадто дурні, або вкрай налякані, щоб кинути виклик його хоробрості. Але не ви. Це був чесний бій за всіма правилами етикету. Йому забракло вмінь, і він розплатився життям за власну дурість. Тепер уже не було ніяких сумнівів в тому, хто найвправніший фехтувальник на кораблі. Тепер усі боялися вас. Лиха слава +3. Невдоволення -1. Команда -1.



 Коли ви брали на бордаж вороже судно, його капітан ⁽⁴⁾ _____ вихопив свій клинок і кинувся на вас. Нарешті гідний суперник! Палубою лунав дзвін ваших шабель, які наче співали одна одній. Зрештою ви завдали йому вирішального удару. Ваші товариші по команді заплескали в долоні, а ви взяли невеликий трофей на пам'ять про перемогу.

Скарби +1. Невдоволення -1.

 — Тобі просто пощастило, ось і все! — ви ледве стрималися, щоб не зарізати дурня на місці. Ви щодня прокидалися на світанку й годинами тренувалися на палубі корабля, удосконалюючи свою майстерність і техніку.

Перекиди +2.

 Батьківський корвет «⁽⁵⁾ _____» ганявся за вами вже кілька днів. Його капітан жадав, щоб ви повернули родову шаблю. Ви натомість викликали його на поєдинок. Після перемоги ви забрали з корабля всі коштовності та й відправили їх під три чорти. У майбутньому вам варто остерігатися інших посіпак, яких найматиме ваш батько.

Невдача +2. Усі гравці: скарби +1.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

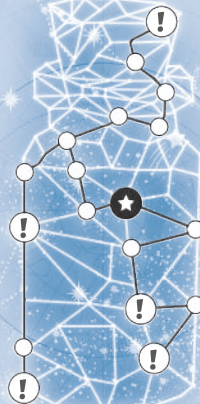
Зілля і відвари наповнили не тільки ваше життя, але й легені. Побічні ефекти всіх ваших дивних напоїв мурдували вас протягом останніх років життя. Ви страждали від дивних наростів у формі _____ (3), подожжених нігтів, жмутів волосся по всьому тілу й неприємного запаху. Зрештою ви спробували синтезувати ліки з луски _____ (4), але це потужне вариво виявилось вашим останнім пійлом. На ваших похоронах _____ (5) плює на вашу могилу, радіючи, що ви нарешті вмерли й нікому не будете докучати.

(!!!!) = ДОБРЕ

Ви вигадали зілля, яке після вживання ненадовго посилювало _____ (2). Переваги застосування цього відкриття в бою були очевидні, проте після наслідків ваших попередніх експериментів, що проявилися на _____ (5), усі вас сторонилися. Тоді ви звернулися з пропозицією до агентів королівського флоту. Вони відразу замовили велику гуртову партію для своїх солдатів, але після того, як ваші запаси висчерпалися, почали проявлятися побічні ефекти еліксиру. У солдатів королівського флоту по всьому тілу почали виростати жмутки пір'я, багато з них почали вивергати величезні хмари вогню. Перелякані вояки здихалися солдатів, що перетворилися на птахоподібних потвор, а потім вирішили піймати вас. Однак їхніх сил було замало, а ви розбагатіли так, що змогли уникнути судового переслідування. Решту життя ви провели в неймовірних розкошах, марно намагаючись створити зілля для вічного життя.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Еліксир з крові фенікса відкривав глибинний потенціал кожного пірата, що спробував його. Морські вовки ставали сильнішими, швидшими, а також чомусь пахли свіжими _____ (1). Велика піратська рада попросила вас приготувати ще більше дивовижного зілля, і невдовзі майже всі пірати на світі не могли жити без вашого еліксиру. Звісно, більшість з них через кілька років утратили _____ (2), але їхні відкриття і здобуте багатство понад міру відшкодували ту втрату. Зрештою ваше зілля дало піратам достатньо могутності, щоб вони спромоглися встановити новий світовий порядок. Ви щасливо жили зі своєю сім'єю у скромному маєтку, віддавши більшу частину вашого заробітку за еліксир нужденним піратам. Щоб увічнити ваші досягнення, після вашої смерті на кошти _____ (5) була споруджена ваша золота статуя — ви сиділи верхи на _____ (4).



ПІРАТ-АЛХІМІК

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★		★			×
Сила		★	★	×	×	×	×	×
Полювання		★	★	★			×	×
Влучність		★		★			×	×
Зухвальство			★		★		×	×
Навігація			★		★		★	

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).




1. Улюблена рослина: _____
2. Одне з п'яти відчуттів: _____
3. Місце або предмет: _____
4. Казкова істота: _____
5. Піратське ім'я іншого гравця: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-АЛХІМІКА




Ви завжди більше покладалися на інтелект, а не на силу, і через це ваше життя не завжди було легким. У дитинстві вас дражнили за одержимість ⁽¹⁾, але коли ви виготовили отруту з цієї рослини й випробували її на своїх мучителях, то останнім сміялися вже ви. Завдяки відданості науці ви обійшли рідний край уздовж і впоперек, але щоб по-справжньому пізнати світ, треба було помандрувати морем. На піратському кораблі мало місця для допитливих, але команда швидко збагнула, що з вами жарти кепські. Ваш останній еліксир або повністю позбавляв ⁽²⁾, або сприяв появі грибкових наростів у формі ⁽³⁾ нижче спини. А як жоден з цих наслідків був не вельми приємний, більшість піратів вирішили триматися від вас якнайдалі, а особливо ⁽⁵⁾. Загалом ви вважали своє перебування на кораблі доволі цікавим, хіба що важко було знаходити добровольців для... експериментів.





ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Це була хороша ніч, щоб відсвяткувати нещодавні успіхи. Капітан попросив вас поділитися вашими останніми трунками. Звісно, ви не пошкодували алкоголю, бо далі все було як у тумані. Наступного дня ви прокинулися з новим і досить вульгарним татуюванням ⁽⁴⁾ на животі й великою колекцією лівих чобіт багатьох членів команди. Мабуть, наступного разу треба додавати трохи менше кориці.
Перекиди +1. Невдоволення -1.

 Під час недавніх відвідин якогось безлюдного острова ви знайшли невідомий гриб з блискучою синьою шапінкою, що світилася в темряві. Ви вирішили зібрати кілька штук для подальшого вивчення, але водночас змусили ⁽⁵⁾ з'їсти один грибочок, коли збирали зразки в банку. Від того у ⁽⁵⁾ посвітіло волосся і з'явилось вміння розмовляти якоюсь незнайомою мовою. Ти ба, як цікаво!
Візьміть карту № 43 («Ключовий інгредієнт») з колоди пригод.

 Ви створили новий герметик, який, на вашу думку, мав зменшити прискореність деревини корабля і зробити її твердішою за дупу ⁽⁴⁾. Ви почали вручну намазувати весь корабель, та, здається, той процес обіцяв затягнутися на кілька тижнів. Утім, нижні палуби тепер пахнули свіжими лимонами. Ви знали, що команді це сподобається.
Корпус +2. Перекиди +1.

 Ваші приятелі були такими егоїстами! Чого варте якесь брязкальце чи сімейна реліквія проти науки? Зате тепер ви знали, як ці рідкісні мінерали реагують один з одним! Хіба знання — не найцінніший скарб?! Ви були так близько до створення вашого найславетнішого еліксиру, що майже ⁽²⁾ його!
Перекиди +3. Лиха слава +4. Виберіть гравця, який скине 1 карту скарбів .

 Нарешті ви зробили ваше найбільше відкриття. Еліксир з крові фенікса став кульмінацією всіх ваших досліджень. Ви виготовили кілька флаконів, і тепер лишалося хіба дозволити ⁽⁵⁾, ем-м, посмакувати ним.
Вийміть карту № 52 («Еліксир з крові фенікса») з колоди пригод.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Ви залишили піратське життя і вирішили знайти свою стару мандрівну трупу. Ви знайшли її в галасливому порту й почали згадувати минуле. Ваші колеги збиралися виступити на піратському кораблі й запросили вас приєднатися. Як тут було відмовити старим друзям? Коли ви опинилися на борту, схожий на (1) капітан пояснив, що вам треба передягнутися в піратів, адже нова п'єса саме про них. Не встигли ви одягнути (4), як прибула місцева охорона й заарештувала всіх на борту. Ви з іншими членами трупи намагалися пояснити, що ви просто актори, а не пірати, але вас ніхто й не збирався слухати. Решту своїх днів ви провели, виступаючи перед іншими ув'язненими.

(!!!!) = ДОБРЕ

Ви довго мандрували, збирали бувальщини й нарешті повернулися у графський маєток — (2) абатство, щоб повернути собі місце двірського блазня й оповідача. Для вас справжнім шоком виявилось те, що граф помер кілька років тому, а новий господар маєтку мало цікавиться розвагами чи розповідями. Довелося вам зібрати свою колекцію речей, пов'язаних з (5), і намагатися повернутися до свого піратського життя, покинувши нового господаря. Шукаючи іншого капітана, ви натрапили на мандрівну театральну трупу, куди вас охоче взяли. Зрештою ви стали її керівником і доповнили репертуар новими п'єсами, написаними на основі ваших пригод по всьому світу. Ви були щасливі, ситі й ніколи не нудьгували. Після вашої смерті ці п'єси не здобули всесвітнього визнання, але за вашого життя вони змушували тисячі людей плакати, сміятися й радіти.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Подорожуючи морями-океанами, ви зібрали чимало оповідок для графа і його двору, не кажучи вже про пристойну кількість скарбів. Щороку ви обіцяли собі, що ще кілька місяців у морі й ви повернетесь, але не встигли ви й оком зморгнути, як постаріли! Зрештою ви отримали власний корабель у подарунок від (5) і призначили (3) на посаду старпома. Ваш корабель здобув славу одного з найбарвистіших і найяскравіших суден на морі, і багато капітанів торгових кораблів недооцінювали силу ваших блазнів-піратів. Навіть після вашої смерті п'єси, які ви ставили на борту корабля, переказували по всьому світу з роду в рід.



ПІРАТ-АКТОР

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★				✕	✕
Сила		★		★			✕	✕
Полювання			★		★			✕
Влучність			★	★	★		✕	✕
Зухвальство		★	★		★	★		
Навігація		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).

1. Тварина з ферми: _____
2. М'ясний продукт: _____
3. Піратське ім'я іншого гравця: _____
4. Предмет одягу: _____
5. Вгадана знаменитість: _____

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-АКТОРА

З жовтого дзьоба ви були на сцені. У молодому віці вас вибрали для виступу в мандрівній комедійній трупі, заснованій компанією «Джондрамські мариновані ніжки (1)». Ця трупа подорожувала від міста до міста й виступала як перед вельможами, так і перед простим людом. В одному місті багатий граф, місцевий правитель, був особливо вражений вашим виступом і найняв вас як свого двірського блазня. Відтоді ви виконали для графа сотні п'єс, пісень та пародій, зокрема таку класику, як «Трагедія короля Спорка III» та «Морські звірі й почуття», а також всюди популярну «Любов до (2)». Показавши графові весь свій репертуар, ви вмовили свого благодійника відпустити вас за новими оповідками. Ви приєдналися до піратської команди, переконані, що здобудете неповторний досвід. Хоча ці пірати й були грубими та неотесаними, але вони, здається, щиро захоплювалися вашим ремеслом, а ви вже натомість дізналися стільки бувальщин! Залишалось сподіватися, що ви доживете до того дня, коли повернетесь до графа...

ПОДІЇ СУЗІР'Я

Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений (!) нижче та прочитайте відповідний текст.

(!) На дозвіллі ви й (3) вгадували нові елементи сценічного бою. Для одного з поєдинків ви вирішили використати томатну пасту як імітацію крові. Ваш виступ був такий правдоподібний, що кілька членів команди запевнилися, ніби бачили вашу смерть, і почали мати вас за привида.

Перекиди 🎲+1. Лиха слава 🎲+1.

(!) Капітан вирішив скористатися вашими вміннями для невеличкого обману. Завдяки вашій великій колекції (4) і перук вам вдалося добре замаскуватися і проникнути на щорічний бал адмірала Чезвітца. Капітана це потішило, і про вашу витівку ще колись напишуть вірша чи пісню!

Візьміть карту № 31 («Вишукане маскування») з колоди пригод. Лиха слава 🎲+2.

(!) Ви переконали (3), що п'єса, над якою ви працювали, була готова. Ми зупинилися в місті й влаштували імprovізовану вуличну виставу. Натопові це сподобалося, але сцена, у якій колишня кохана (3) з'їдає їхнього домашнього пестуна (1), виявилася занадто особистою.

Припаси 🎲+2. Скарби 🎲+1.

(!) Капітан скористався вашими здібностями, щоб відвернути увагу місцевого регента, і дати змогу вашим приятелям ретельно вичистити його галеон від усіх коштовностей. Поки вони грабували, ви з колегами показували п'єсу «Сестринство мандрівних (4)». У цій п'єсі була сцена про недоумкуватого аристократа, який дивився виставу, поки його замок грабували. Ви сподівалися, що, повернувшись на галеон, регент оцінить усю глибину вашої іронії.

Усі гравці: скарби 🎲+1.

(!) За всі ваші роки виступів ви й подумати не могли, що колись з'явитесь на сцені перед (5). А отім, усі без винятку глядачі плескали вашій грі у п'єсі «Кінець любові до (2)». Цього дня вам не забути!

Отримайте будь-яке 1 вміння. Лиха слава 🎲+5.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

____⁽³⁾ і ____⁽⁵⁾ постійно товмачили вам про це, і зрештою ви усвідомили, що, мабуть, і справді являється оживленим чарами скелетом. На жаль, померлого мало хто захоче взяти в піратську команду, навіть попри його зразковий послужний список і рекомендаційні листи від попередніх капітанів. Отак ви й жили на вулиці без гроша в кишені, і дізналися, що оживлені чарами скелети здатні відчувати голод, але не можуть від нього померти. Ви почали сумніватися у своєму існуванні, міркуючи над тим, а чи не катують вас у такий спосіб у неклі? Аж поки однієї ночі ви випадково не налякали перехожого каменяря, а той своїм молотом остаточно довів, що оживлених чарами скелетів можна вбити знову.

(!!!!) = ДОБРЕ

Одного разу у велелюдному порту на борту вашого корабля з'явився відомий лікар, який поспішав потрапити на якийсь далекий острів. Його дуже зацікавив ваш випадок.

— Цікаво, — якось запитав вас лікар, — а вас коли-небудь кусали ____⁽¹⁾ зі сріблястою лускою?

Ви не змогли пригадати чогось подібного, але лікар сказав вам, що втрата пам'яті — один з побічних ефектів такого укусу разом з повною прозорістю плоті й органів жертви. Доктор уколів вам сильнотісну протиотруту, і раптом ваша шкіра почала проявлятися! ____⁽³⁾ і ____⁽⁵⁾ були приголомшені тим, що весь цей час помилялися. Ви більше не скелет, а звичайний пірат! На жаль, виявилось, що доволі незугарні... Але ж не може щастити в усьому, правда?

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Коли вас висміяв зі сцени комік, ви були змушені визнати, що ви насправді оживлений чарами скелет. З плином часу ваші побратими помирали всіма можливими способами, а вам якось вдалося залишатися живим. Зрештою ви стали капітаном власного корабля «Друзька ____⁽⁴⁾». Саме тоді ви дізналися, що оживлений чарами скелет-капітан, як ніхто інший, вселяє страх у серця ворогів. Ви швидко досягли успіху й накопичили чимало статків, збираючись жити майже цілу вічність. Ви прекрасно проводили час, знищуючи всіх, хто наважувався ставати вам поперек дороги, і сильно бісили капітанів кораблів-привидів, які вважали, що ви паразитуєте на їхній славі.



ПІРАТ-СКЕЛЕТ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★			★		✗	✗
Сила		★		★	★			✗
Полювання		★	★	★		★		
Влучність		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Зухвальство			★	★			✗	✗
Навігація		★			★		✗	✗

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Луска тварина: _____
2. Мітологічна істота: _____
3. Піратське ім'я іншого гравця: _____
4. Смачний овоч: _____
5. Піратське ім'я ще одного гравця: _____



ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-СКЕЛЕТА


Ви служили на десяткові піратських кораблів під командуванням таких легендарних піратів, як Двоокий Джонсі та жахлива Марія Язык ⁽¹⁾. Ви безліч разів очолювали атаки на ворогів і раз по раз доводили свою цінність як моряк і воїн. Ви зібрали такі рідкісні скарби, як Корона Орла, Багряний плащ Калавера і Позолочений клинок Шарана. Ви побували в таких далеких місцях, як монастир Мовчазної Саламандри, заборонене місто Голвара і гробниця Сплячих ⁽²⁾. Ви були справжнім піратом, що любив море й пригоди, а не оживленим чарами скелетом, як стверджували деякі ваші побратими-пірати. Ці чутки волочилися за вами від корабля до корабля... Але як ви могли бути оживленим чарами скелетом? Це ж неможливо! Ви були піратом, і збіса добрим піратом, а не якимось оживленим чарами скелетом.



ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.


 Ваша команда натрапила на розбите торгове судно. Ви з приятелями пірнули на дно, щоб підняти коштовності. Ви дісталися дна без проблем, але от ⁽³⁾ пощастило менше. Певна річ, це можна було пояснити вашою відмінною фізичною формою, а не тим, що ви були оживленим чарами скелетом, якому не треба дихати, як вас обмовляли деякі пірати.


Скарби +2. ⁽³⁾: невдача +1.

 ⁽⁴⁾ чума вразила ваш корабель. Багато піратів захворіли, і ви серед них. Вас точно лихоманило, але коли ви просили інших покласти руку вам на лоба, щоб перевірити температуру, вони вигадували безглузді вимовки на киталт: «У тебе ж немає шкіри на лобі», або: «Ти не можеш хворіти, бо ти оживлений чарами скелета». Та все одно ви намагалися відпочивати й пити більше рідини.


Лиха слава +2. Перекиди +2.

 Настали скрутні часи. Капітан попросив обмежуватися трохи в їжі, особливо вас. Ви запропонували поділити вашу порцію між побратимами, бо ставили щастя і добробут на кораблі понад собою, а зовсім не тому, що були оживленим чарами скелетом, якому не треба їсти.

Отримайте будь-яке 1 вміння. Припаси +3.

 Злитися зі своїм оточенням — найважливіше піратське вміння. Ви зголили щетину на верхній губі ⁽⁵⁾ і, користавшись свічковим воском, прикріпили її собі. З таким хитрим маскуванню ви зможете легко злитися з натовпом. Тепер ви були схожі на звичайнісінького пірата, а не на оживленого чарами скелета, яким, не зайве й нагадати, ви не були.

Візьміть карту № 30 («Накладні вуса») з колоди пригод.

 Ви не пішли з рештою команди оглядати занедбаний склеп. Від однієї думки про те, щоб опинитися під землею біля тих старих кісток, вас аж морозило! Однак залишившись одинцем, ви замислилися над тим, чи не надто ви відрізняєтеся від інших піратів? Колір вашого обличчя і справді біліший білого.

Перекиди +4.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

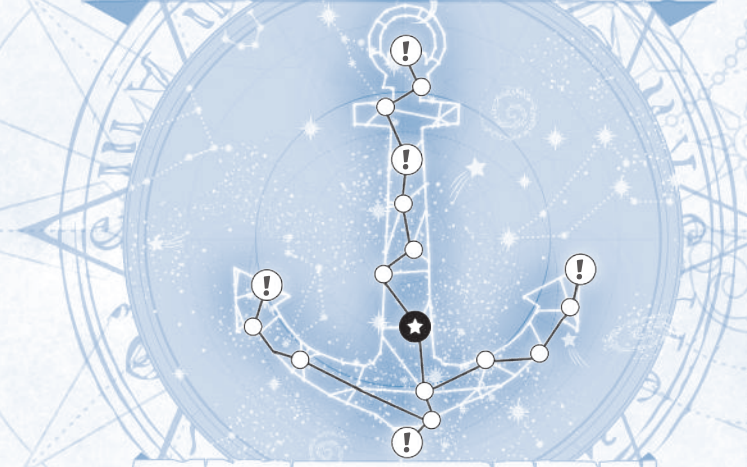
Зрештою команда втомилася від вашої маніакальної одержимості правилами безпеки й викинула вас на безлюдному острові з одним лише мішком гнилих (2), щоб дати вам науку. Вам таки вдалося покинути той острів і добратися до галасливого порту. Під час пошуків роботи до вас дійшли чутки, що ваш старий корабель затонув унаслідок нещасного випадку. Подейкували, що біда сталася через чорний порох, кілька святкових свічок і миски присмаченого ромом пудингу з (4), залишеного без нагляду на спекотному сонці. Ви хотіли б відчутти принаймні жаль за мертвими дурнями, але вони самі собі винні.

(!!!!) = ДОБРЕ

Після кількох пригод ваша команда потрапила в полон до королівського флоту після невдалої спроби позбавити кількох торговців партії їхнього вельми цінного вантажу — печінки (1). На свій превеликий подив, вам стало затишно на борту королівського фрегата. Усюди чистота й порядок, а безпека — на найвищому рівні. Відбувши покарання, ви переїхали жити в портове містечко на материку, де провели решту ваших днів у товаристві (4). Ви склали інструкції з техніки безпеки та плани аварійної евакуації для кораблів королівського флоту.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Однієї ночі вахтові на чолі з (3) влаштували собі забаву — хто точніше надзюрить у відкритий ліхтар. Після особливо вдалої спроби ліхтар перекинувся і корабель швидко загорівся. Будь-яка інша команда була б приречена, але ваша ланцюжком спокійно попрямувала до найближчого виходу. Корабель згорів, але жоден пірат не загинув і навіть не пошкодив собі (5). Отоді Велика піратська рада й вирішила запровадити вашу методику на кожному кораблі. До кінця життя ви мандрували й виступали з лекціями перед піратськими капітанами та їхніми командами.



ПІРАТ-АКУРАТИСТ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★				✕	✕
Сила			★		★		✕	✕
Полювання		★		★	★			✕
Влучність		★		★			✕	✕
Зухвальство		★		★	★	★		
Навігація		★	★	✕	✕	✕	✕	✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. *Небезпечна риба:* _____
2. *Гострий фрукт або овоч:* _____
3. *Піратське ім'я іншого гравця:* _____
4. *Смердюча тварина з ферми:* _____
5. *Частина тіла:* _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-АКУРАТИСТА



Ви стали сиротою ще в дитинстві, коли ваші батьки трагічно загинули, з'ївши неправильно приготовлену страву з ⁽¹⁾_____. Багато років потому ви дізналися, що кухар, який приготував цю рибу, зберігав свої продукти на купі ⁽⁴⁾____ гною, що й призвело до смерті ваших батьків. Ви вбили того дурня, а потім утекли на піратському кораблі, узявши собі нове ім'я.


Життя в океані важке, але пірати чомусь не спішають собі його полегшити. Вони зберігають чорний порох будь-де і завжди керують кораблем, будучи п'яними від вина з ⁽²⁾____. Ба більше, вони відмовляються носити рятувальні жилети, перебуваючи на палубі. Якби не ви, ті просолені вар'яти давно пішли б на корм риbam! Якби ще переконати ⁽³⁾____ мити руки принаймні двічі на місяць, то ви могли б стати найкращою піратською командою в морі.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Пізно вночі Пліснявий Піт випав за борт. Якби на ньому був жилет, ми б відразу його помітили й порятували. А він натомість одягнувся у свій улюблений темний костюм чорної мавпи, хай упокоять боги його запліснявілу душу.


Команда -1. Невдоволення -1. Візьміть карту № 56 («Світловідбивний жилет») з колоди пригод.




 Вам довелося конфіскувати це в ⁽³⁾____. Можливо, коли ця особа навчиться правильно поводитися з подібними речами, ви повернете її.


Украдіть 1 скарб  в іншого гравця. Лиха слава +2.

 Ви постійно торочили цим телепням з мізками як у медузи, що не можна постійно тримати гармати зарядженими й готовими до стрільби! Найменша іскра могла рознести корабель ущент! Чому не можна було просто заряджати гармати, коли це справді потрібно? Ви вирішили запхати в кожну гармату по жмені ⁽²⁾____, щоб вони надовго запам'ятали вашу науку!

Припаси +2. Переверніть 1 гармату незарядженою стороною догори, якщо можливо.

 Корабель потрапив у густий туман, тож вам довелося запалити кілька смолоскитів, щоб освітити палубу. Можна було здогадатися, що ⁽³⁾____ з мізками кальмара перекине їх і підпалить палубу. Рятувати піратів від них самих стало вашою постійною роботою.

Лиха слава -1. Корпус -1 або припаси -1.

 Вам довелося підкупити капітана, але врешті-решт ви отримали дозвіл на проведення одноденного семінару з техніки безпеки на кораблі! Ви планували обговорити кілька важливих тем, як-от правильне чищення зброї та допустима для зберігання кількість відрубаних як трофеї ⁽⁵⁾____ ворогів.

Перекиди +2. Скиньте 1 карту скарбів , якщо можливо.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

Наступні десять років ви розшукували _____⁽¹⁾, та все даремно. Зрештою, пригнічений і зубожілий, ви опинилися у злиденній таверні «Хмільний гекокон», де танцювали за мідяки _____⁽⁴⁾. Одного дня в порт зайшов корабель з _____⁽³⁾ на прапорі. Його команда кілька годин дивилася ваш виступ. Капітан корабля мав сиве волосся, але ви не могли не помітити його схожості з вашим давно втраченим сином. Навіть його панталони мали такий вигляд, ніби він під ними мав підгузок _____⁽⁵⁾, як колись у дитинстві. Засоромившись, ви нічого не сказали капітанові, і невдовзі той зник назавжди.

(!!!!) = ДОБРЕ

Після кількох місяців стеження за кораблем з _____⁽³⁾ на прапорі ви нарешті дізналися про їхню наступну ціль — розкішне торговельне судно, завантажене спеціями й вишуканими сирами. Ви переконали _____⁽²⁾ проникнути на борт торговельного корабля разом з вами й дочекатися прибуття ворожих піратів. Щойно пірати взяли його на бордаж, ви кинулися до них і почали вимагати, щоб вам сказали, де _____⁽¹⁾. Один з піратів покликав Брехливого Ларрі, і незабаром до вас підійшов низькорослий пірат, який дивно схожий на _____⁽¹⁾.

— Ем, вибач за обман, приятелю, — сказав він. — Наш капітан хотів дізнатися про ваш корабель, тому я й удавав з себе маленького сироту. Насправді мені сорок сім.

З'ясувавши всю правду, ви повернулися на ваш корабель, шкодуючи, що постійно заставляли хлопчика носити « _____⁽⁵⁾ ».

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Як і вимагав лист, ви один попливли до острова Залізного Черепа. Біля берега стояв корабель з _____⁽³⁾ на прапорі. Коли ви пробралися в глиб острова, то наткнулися на групу піратів, позаду яких сидів зв'язаний _____⁽¹⁾! Нарешті ви знайшли хлопчика! Але коли ви наблизилися, капітанка зауважила вас і застережливо підняла руку. Вона сказала, що звільнить хлопчика, якщо ви віддасте їй чарівний компас, який належав вашій родині протягом кількох століть. Коли ви такі переконали її, що й гадки не маєте, про який компас вона каже, її пірати перевірили ще раз свої записи й пригніченими голосами повідомили, що сплутали вас з кимось іншим.

— Вибач, приятелю, — знизала плечима капітанка. — Без образ, га?

Отак ви й урятували свого улюбленого _____⁽¹⁾ і повернулися з ним на корабель.



ПІРАТ-БАТЬКО

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★		★			×
Сила				★	★		×	×
Полювання			★		★		×	×
Влучність		★	★		★	★		
Зухвальство		★	★	×	×	×	×	×
Навігація		★		★			×	×

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Пташеня гучного птаха: _____
2. Піратське ім'я іншого гравця: _____
3. Зловісний символ: _____
4. Назва танцю: _____
5. Уявна марка підгузок: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-БАТЬКА

Як і більшість піратів, ви проводили час, шукаючи скарби й легку здобич, гаруючи то на одному, то на іншому кораблі. Це було просте життя, і якийсь час вам здавалося, що чогось лішого годі й знайти. Однак потім у ньому з'явився ⁽¹⁾ і перевернув ваше життя догори дригом. Хлопчик був сиротою, його сім'ю вбили королівські солдати під час однієї з нескінченних політичних воєн, і він приєднався до команди. Шукаючи дім, хлопчик знайшов сім'ю, що радо прийняла його як рідного. Джо Шциголь навчив його ставити вітрила й керувати кораблем, а Книдель показав як перетворювати будь-яке гнилля на справжню їжу. Від ⁽²⁾ навчився робити химерні маленькі фігурки з вушиної сірки. Ви піклувалися про хлопчика, як про рідного сина. Навчання його різним піратським хитроцям дарувало вам більше насолоди, ніж будь-що у вашому житті.


Одного ранку ви повернулися на корабель після особливо бурхливої ночі в порту й побачили, що ліжко ⁽¹⁾ перевернуте, а сам хлопець пропав. Ви знайшли на його ліжку один-однісінький шматок пергаменту з зображенням ⁽³⁾. Це була єдина зачіпка, що могла привести до хлопчика, і ви присягнули, що не заспокоїєтеся, поки не знайдете його чи поки смердючі боягузи, які його викрали, не заплатять за це життям.


ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Ви застали Герольда, коли той нишпорив у речах ⁽¹⁾, ніби хлопчикова вони більше не знадобляться. «Здається, йому нічого з цього вже не треба, — пояснив він. — Ліпше собі забрати». Одним ударом ви зламали безсердечному покидьку щелепу й потім перекинули через борт, поки той не заплакав.


Скарби +1. Лиха слава +2.

 Нарешті ви здобули першу підказку, що сталася з ⁽¹⁾. Неподалік був помічений корабель під прапором з зображенням ⁽³⁾. Коли ви прибули на місце, їх ніде не було видно, але ви знали, що наблизилися до істини.


Перекиди +1.



 Ви постійно нагадуєте капітанові, що треба бути готовими завдати удару, коли на обрії з'явиться корабель з ⁽³⁾ на прапорі. Решта команди вважала, що ви божеволієте. Може, і так, проте ви були потрібні хлопчикові, і не збиралися здаватися.

Переверніть усі гармати зарядженою стороною догори.

 Ви вигадали, як дізнатися більше про корабель, що, на вашу думку, був причетний до зникнення ⁽¹⁾. План передбачав, що ви вдаватимете з себе високопоставленого члена команди, щоб влаштувати з ними зустріч. Цілком можливо, що вам доведеться танцювати ⁽⁴⁾ на потіху незнайомцям, але це ваш найкращий шанс знайти хлопчика.

Візьміть карту № 94 («Набір фальсифікатора») з колоди пригод.

 Нарешті ви його знайшли! Корабель з ⁽³⁾ на прапорі! Він був покинутий, якщо не рахувати кількох дрібничок і коробки з підгузками «⁽⁵⁾». Однак в каюті капітана лежав лист. Повідомлення було коротке: «Якщо тобі потрібен хлопчик, зустрінемося на острові Залізного Черепи. Приходь один». Здається, ви не мали іншого вибору.

Скарби +1. Припаси +1.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

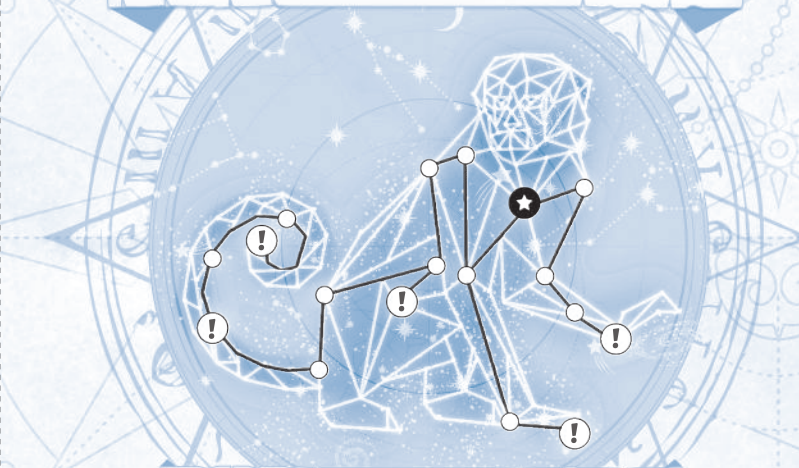
Ви стільки років просто знущалися своїми жартиками над командою, що капітанові увірвався терпець і він вигнав вас геть. Ви цілу вічність блукали вулицями й міркували над тим, як ваші жарти час від часу викликають сміх, але, правду кажучи, сміхом ситий не будеш. Врешті-решт вам довелося піти працювати мандрівним торговцем сиром, і до самої смерті ви продавали зморщені й пахучі кусники ⁽¹⁾ багатеньким аристократам, навіть не обсипаючи їхні модні штани сверблячим порошком.

(!!!!) = ДОБРЕ

Одного разу капітан доручив вам виконати секретну місію. Ви повинні були влаштувати соло-виставу для Великої піратської ради, а ваші приятелі тим часом пограбували б корабель конкурентів. Перед тим як вийти на сцену, ви згадали всі свої найкращі розіграші й набили кишені купою ⁽⁵⁾. Вистава йшла добре, аж поки ви не пожартували, що ніс того капітана, чий корабель ви грабували, схожий на шматок ⁽¹⁾. Ви ледве змогли втекти звідти, проте пограбування було успішним. Ви з командою не лише обіграли члена Великої піратської ради, але й змусили його по-справжньому соромитися свого носа.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Розбагатівши після своїх пригод, ви знову перевітілилися в скромного й романтичного ⁽⁴⁾ і подалися на острів Першиоцвіт. Як ви й підозрювали, Професор ⁽²⁾ забув ваше альтер его, а це доводить, що ви таки справжній майстер маскування. Ви швидко здобули його прихильність, і наступні п'ять років тільки те й робили, що вдавалися в усі дрібнички його життя. Тоді й лише тоді, коли ви відчули, що повністю заслужили його довіру, ви підсипали ваш крем-де-⁽¹⁾ в його юшку на Двадцять третьому щорічному кулінарному конкурсі пенсіонерів Першиоцвіту. Те неконтрольоване нетримання, що трапилося після цього, стало для Професора згубною соціальною катастрофою. Коли ж ви розкрили свою справжню особистість і почали зловтішатися, бідолашний старий ввічливо зауважив, що ви, мабуть, раніше познайомилися з його шахраюватим братом-близнюком. Зберігаючи незворушну усмішку, ви квапливо сіли на перший корабель до материка.



ПІРАТ-ЖАРТІВНИК

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★	★	★		
Сила			★	★			✕	✕
Полювання		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Влучність		★			★		✕	✕
Зухвальство		★		★			✕	✕
Навігація		★	★		★			✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ

Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Смачний сир: _____
2. Прізвище, що звучить поважно: _____
3. Фрукт: _____
4. Ваш псевдонім: _____
5. Святкова прикраса: _____


ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ЖАРТІВНИКА



Ви не вважали себе злою людиною. Зрештою, ви ніколи не хотіли когось скривдити. Так щоб дуже. Ну, якщо чесно, то ви швидше були дрібним бейскетником. Ваші ранні роки минули без великих турбот у портовому містечку ⁽¹⁾. Ви не були найсильнішим серед вуличних хлопчаків, але вміли користуватися своєю вродженою кмітливістю. На жаль, одного разу вам довелося втекти з порту ⁽¹⁾ через невеличку суперечку з місцевим продавцем ⁽³⁾ з приводу того, що можна вважати кумедним, а що ні.


Оселившись на Кам'яному острові, ви познайомилися з горезвісним шарлатаном, Професором ⁽²⁾. Під його опікою ваші таланти розцвіли. З кожним заняттям ваше вміння влаштовувати розіграші вдосконалювалося. Саме тоді ви створили собі альтер его — ⁽⁴⁾, під личиною якого ви розважали місцевих жителів. На жаль, також у цей час Професор ⁽²⁾ навчив вас свого найсмійнішого жарту, водночас принизивши вас на літній вечірці барона Гудолла. Розіграш був бездоганний з усіх боків і повільно готувався Професором протягом трьох років. Так, усе ваше навчання було насправді приготуванням до такого витонченого жарту, що попри всю образу ви дотепер захоплені ним. Занепавши духом, ви стали піратом й почали робити все, щоб додати трохи легковажності в життя цих небезпечних і добре озброєних недоумків.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.


 Обманом змусити когось віддати вам скарб — це завжди весело. Але побачити його обличчя в ту мить, коли ви викидаєте цей скарб за борт, немов якийсь мотлох, варте всіх грошей на світі! От про таке й складають легенди.


Виберіть 1 карту скарбу  в іншого гравця. Ви можете вкрасти його або скинути, щоб отримати: лиха слава +3.

 Ви купили її на ринку, вважаючи, що вона точно змусить ваших приятелів зареготати! Коли за вечерею ви виплюнули її на стіл, бідолаха Книдель ледь не вмер зі страху. Так йому й треба, хай наступного разу готує м'якшу яловичину!


Візьміть карту № 14 («Вставна щелепа») з колоди пригод.


 Бевзі на цьому кориті не цінували вашого комедійного таланту. От, наприклад, ваш класичний розіграш «Гармата з ⁽⁵⁾». Це ж було страх як весело, а квартирмейстер сказав, що в наступному порту гармату доведеться замінити.

Можете скинути 1 карту скарбу . Зробивши це, отримайте 1 незаряджену гармату рівня 3 або нижче.

 Ви люб'язно запропонували допомогти Книдлю приготувати вечерю для команди, щоб хоч якось загладити провину за той прикрий випадок з гарматю. Звісно, ви забули попередити Книдля, що ваш особливий інгредієнт, крем-де-⁽¹⁾, насправді був потужним проносним.

Припаси +6. Усі гравці: невдача +1.

 Ви дізналися, що старий Професор ⁽²⁾ пішов на пенсію й оселився на сусідньому острові Першоцевіт. Старий пройдисвіт непогано влаштувався, поки ви марнували свій талант на тупих піратів. Мабуть, настав час воскресити ⁽⁴⁾ і навідатися до Професора?

Лиха слава +7.

ЗАКІНЧЕННЯ

⚠️⚠️⚠️ = ПОГАНЕ

Час минав, і ви незчулися, як стали посміховиськом корабля, з якого кепкували всі кому не ліньки. Страждаючи від самотності й образ, ви вмовили ⁽³⁾ допомогти вам зробити костюм, у якому можна було спуститися на саме дно океану. Незабаром у вас з'явився прекрасний костюм. Показавши іншим членам команди дуже грубий жест, ви стрибнули у воду. Однак через дві хвилини ваш костюм почав протікати, і, коли через годину команда витягнула вас назад, то виявилось, що ⁽⁴⁾ обризли ваше обличчя.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ДОБРЕ

Після довгих років пошуків ви, нарешті, отримали звістку про плем'я тритонів, що мешкало на далекому острові. Стрімголов помчавши туди, ви з'ясували, що ваше кохання справді живе в цьому племені. Однак тритони дуже недовішливо ставилися до людей, і не дозволили вам жити серед них. Тоді ви проявили піратську кмітливість і майстерно замаскувалися під тритона. Для цього вам знадобилася шкіра ⁽¹⁾, кілька старих чобіт і луска кількох десятків ⁽⁴⁾. Пахло від вас паскудно, але це вбрання дозволило вам провести решту своїх днів з вашим коханням і зрештою стати повноправним і корисним членом племені.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = ЛЕГЕНДАРНЕ

Мапа привела вас до масивної фортеці, що виростала з води. Там вас затримали охоронці в ліврях із зображенням ⁽⁵⁾, та негайно відвели до короля тритонів, який мовив: «Мені сказали, що ти маєш почуття до одного з моїх підданців. Ваші почуття, начебто, взаємні, але це якось трохи гидко, чи що... через вашу... сумісність? Ой, та що я тут починаю... я ж не один так вважаю, правда? — Він озирнувся, шукаючи підтримки, і пробурмотів: — Та хай вам грець. Ну, якщо ви двоє здогадаєтеся, як собі порадити з цим, то, будь ласка, тільки не приводьте свою міжвидову гидоту на всілякі сімейні заходи, зрозуміло?» І після цього ви з вашим коханням жили довго й щасливо разом з п'ятьма тисячами ваших нащадків.



ПІРАТ-КОХАНЕЦЬ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Сила		★	★		★	★		
Полювання		★		★			✗	✗
Влучність		★		★	★			✗
Зухвальство			★	★			✗	✗
Навігація		★		★			✗	✗

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Гучна тварина: _____
2. Круглий фрукт: _____
3. Піратське ім'я іншого гравця: _____
4. Риба: _____
5. Романтичний символ: _____

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-КОХАНЦЯ


Решта піратів, мабуть, вирішила, що ви збожеволіли, але ви ж знали, що бачили! Був ранній світанок, і на палубі були лише ви. Вам здалося, наче за бортом ви почули крик ⁽¹⁾. Підійшовши до фальшборту, ви побачили найпрекрасніше створіння у своєму житті! Срібно-голуба блискуча шкіра, а очі більші, ніж ⁽²⁾, і прекрасніші, ніж зірки. Ви відразу збагнули, що це тритон! Здавалося, що тритон заплутався у рибальських сітях ⁽³⁾ і намагався звільнитися. Ви швидко розрізали сіті й визволили його. Істота глянула вам в очі, а потім, мило всміхнувшись, поцілувала в щоку й попливла геть. Ви були зачаровані. Хай як ви намагалися, проте не могли викинути з голови видиво прекрасної істоти. Зрештою ви вирішили піти за покликком серця і докласти всіх зусиль, щоб знайти своє єдине справжнє кохання!

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Старий Фінн зробив вам татуювання на спині на згадку про ваше кохання. Принаймні так він сказав. Усе-таки татуювання ж у вас на спині.


Візьміть карту № 77 («Татуювання сердечка») з колоди пригод.


 Можливо, це через те, що вашого серця торкнулося дитя моря. Хай там як, але вам забракло духу вбити ⁽⁴⁾, що пірати стіймали в сіті. Книдель розлютився, що ви відпустили здобич, але коли ви знову витягли сіть, у ній вас чекав подарунок!


Можете зменшити припаси  на 1, щоб отримати скарби +1.

 Шторм немилосердно шмагав ваш корабель, і всі вже думали, що їм гаплик. Аж раптом корабель різко поплив уперед, розсікаючи хвилі, ніби його щось тягнуло крізь шторм! Коли хмари розійшлися і трохи розвиднілося, ви побачили, що в безпечне місце вас штовхав косяк ⁽⁴⁾. Очевидно, це були друзі вашого кохання!

Корпус +1. Лиха слава +2.

 Вам здалося, ніби ви побачили знайомі сліди на пляжі маленького острова, повз який ви пливли разом з Навіженим Майклом. Після того як Майкл підплив до бережка, ви знайшли скриню з вирізаним на ній зображенням ⁽⁵⁾. Усередині скрині ви знайшли подарунки. Невже їх залишило тут ваше справжнє кохання?

Скарби +2.

 До корабля підпливла акула з велетенським ⁽¹⁾ у зубах і прив'язаною до хвоста пляшкою. Один з приятелів ухопив пляшку й сказав, що це послання для вас! Усередині лежала мапа, на якій було зображене місто тритонів, а також указівки, як пройти крізь його ворота. Настав час зустрітися зі своїм коханням!

Лиха слава -3.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

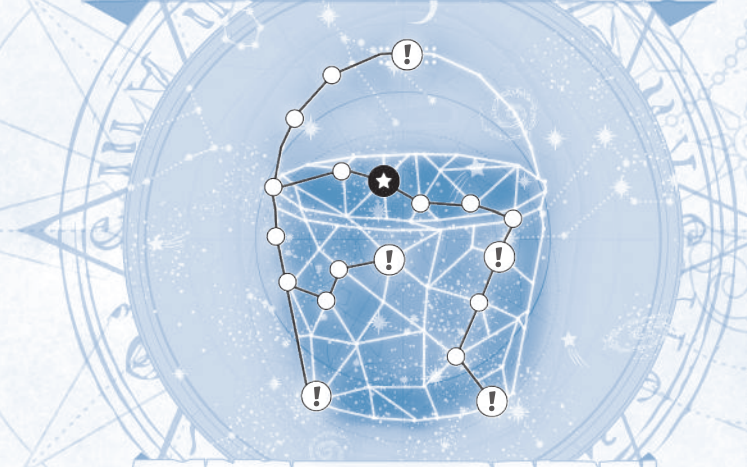
Вреши-реши, ви вирішили, що більше не можете терпіти оту хитавицю, і зішли на берег в найближчому порту. Кілька років ви заробляли на життя ловлею (4), поки агенти королівської сім'ї не знайшли вас і не арештували за вбивство герцога (2). На жаль, вас засудили до довічного ув'язнення на «Морських» (5) — величезній тюрмі-баржі, призначеній для наймерзенніших злочинців і піратів. Звісно, ваш шунок почало крутити, щойно ви опинилися там. Але нема чого хвилюватися, це ж тільки на все життя.

(!!!!) = ДОБРЕ

Ви місяцями успішно втікали від найнятих вельможами нишпорок, але вреши-реши ваша удача вичерпалася, і королівський фрегат «Грубий» (4) вистежив ваш корабель. «Віддайте нам убивцю герцога (2), і ми більше нікого не чіпатимемо!» — крикнув ворожий капітан. Однак ваші приятелі відповіли йому кпинами та вельми непристойними й невеличкими жестами. Хто знав, що ці морські вовки заступляться за вас? Королівський фрегат відкрив вогонь, але ваша досвідчена команда дала гідну відсіч і швидко понівечила його. Місяць потому ви дізналися, що ворожий капітан не визнав поразки, а натомість патякав усім, ніби його фрегат зазнав пошкоджень лише після того, як відправив вас на дно. Вас тепер вважали загиблим, тож ви нарешилі змогли повернутися додому на радість усій вашій сім'ї.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Ви повернулися додому в інтелігентних окулярах, з накладними вусами й підгаданім ім'ям. Здається, вельможі нічого не запідозрили, тому возз'єднавшись із (5) та рештою вашої родини, ви вирішили нікуди не переїжджати й залишитися на місці. Ба більше, ваше рідне місто погарнішало й почало процвітати після смерті герцога (2). Незабаром усе стало як колись, і ви знову почали пекти найсмачніші на світі тістечка з заварним кремом з молока (1). Життя налагодилося. Стався лише один невеличкий скандал, коли сусіди вирішили, що ваша дружина знайшла собі іншого. Однак спробувавши ваших чудових тістечок, вони перестали перейматися такими дрібницями.



ПІРАТ-ГІДРОФОБ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження		★		★	★			×
Сила		★	★	×	×	×	×	×
Полювання			★	★			×	×
Влучність		★	★		★	★	×	×
Зухвальство		★		★			×	×
Навігація		★		★				

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).




1. Великий ссавець: _____
2. Прізвище пихатого герцога: _____
3. Їжа, яку ви не любите: _____
4. Морська істота: _____
5. Взуття: _____




ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ГІДРОФОБА




Ви провели все своє життя на суходолі. Разом з дружиною й дітьми ви володіли маленькою затишною пекарнею. Ви пекли різноманітні смаколики й торти для вельмож, проте все змінилося тоді, коли ви почали робити тістечка з заварним кремом з молока ⁽¹⁾. Вельможі шаленіли від цих тістечок, і ви непогано заробляли. Зрештою навіть сам герцог ⁽²⁾ замовив кілька десятків. Звідки ж вам було знати, що він має алергію на молоко ⁽¹⁾? Вельможі швидко звинуватили вас у вбивстві, і вам залишалося або втікати, або йти на шибеницю. На щастя, а може, і на жаль, того дня в порту стояв піратський корабель, і капітан погодився взяти вас на борт. Усього лише через кілька годин після виходу з порту ви збагнули, що морська хитавиця погано впливає на ваш шлунок. Вам було важко втримувати в собі запліснявілий хліб, який зберігався на нижній палубі, не кажучи вже про таку страву, як ⁽³⁾ в томатному соусі. Книдель готував її так, що їжа вилітала з рота за борт через мить після споживання. Якщо ви хочете вижити, вам треба очистити своє ім'я, знайти дорогу додому і забратися з цього проклятого піратського судна, поки не стало запізно.




ПОДІЇ СУЗІР'Я




Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

 Судячи з усього, варені очі ⁽⁴⁾ були улюбленими ласощами всієї команди (їх досить важко зібрати), але навіть їхній запах змушував вас бігти до фальш-шборту. На щастя, завжди знаходився хтось, щасливий доїсти вашу порцію. Припаси +1. Лиха слава -1. Візьміть карту № 95 («Вишуканий гігієнічний пакет») з колоди пригод.

 Коли ви втікали з міста, вам вдалося таємно вивезти з собою лише кілька милих серцю дрібничок. Хоча напевно чим вони були варті того. Одному з піратів сподобалася одна з ваших речей. Ви вирішили не розказувати йому, як саме ви пронесли її повз королівську варту. Отримайте будь-яке 1 вміння. Скарби +1. Виберіть іншого гравця, що отримує скарби .

 Ви отримали звістку від своєї милої дочки ⁽⁵⁾ про те, що королівські нишпорки женуться за вами. Повертатися додому ще занадто небезпечно. Однак ви не втрачали надії. Пітний Джим сказав, що зможе зробити для вас таку накладну бороду, що буде як справжня. Лиха слава +3. Перекиди +2.

 Ви вгадали, як повернутися до сім'ї. Однак здійснення плану вимагало від вас учинити крадіжку. Ви сподівалися, що ніхто раптом не поцікавиться, а куди пропала діжка з ⁽³⁾? Можете зменшити припаси  на 2, щоб отримати скарби .

 Ваш план майже визрів. Ви повернетеся додому в пекарню, зустрінетеся зі своєю сім'єю, а потім усі разом сядете на корабель під вигаданими іменами. Настав час почати нове життя далеко від клятих вельмож, пора стати кланом ⁽¹⁾! Лиха слава +2. Невдоволення -1.

ЗАКІНЧЕННЯ

≤ (!!!) = ПОГАНЕ

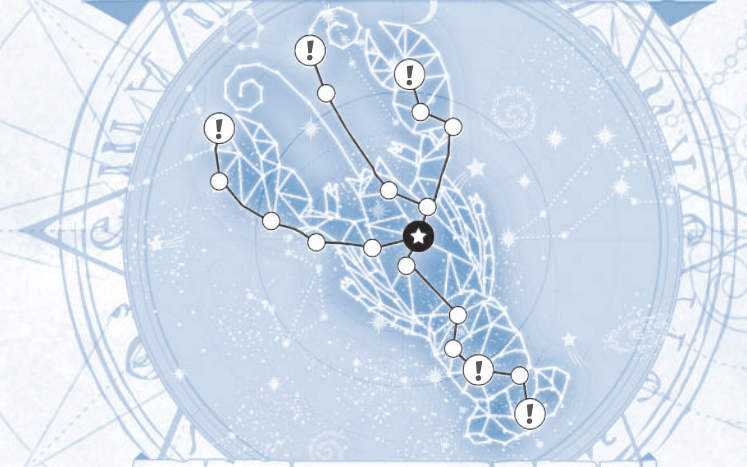
Ви вигадували план за планом, але вам ніяк не вдалося втекти від піратів. Роки минали, і вам не лишилося нічого іншого, як змиритися з посадою піратського кока. Ваша піратська майстерність зростала, проте куховарили ви дедалі гірше й гірше. З часом ви були здатні лише відварити м'ясо й приготувати пюре з (5). Коли старий Книдель помер, ви взяли собі його ім'я, бо й так перетворилися на нього.

(!!!!) = ДОБРЕ

Після кількох тижнів планування ви вирішили, що найліпша нагода втекти у вас з'явиться тоді, коли команда нап'ється після чергового змагання, хто всіх переїє. Ви витягли пістолет зі штанів (4), спустили шлюпку на воду і повеслували геть. Через пів дня вас підібрав корабель компанії «Джмелина доставка». Команда поставилася до вас як до почесного гостя, але коли ви побачили їхній вантаж, то ваші піратські інстинкти прокинулися і ви мимоволі оцінили його вартість. Отже, ви приготували для команди їжу, якою отруїли всіх на кораблі, а потім з гордістю повернулися до своїх друзів з королівським подарунком.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНЕ

Через кілька місяців після вашої останньої пригоди вам нарешті випала нагода втекти. Команда нестримно блювала, скуштувавши вашого отруєного (1) з вершковим шербетом, а ви тим часом зухвало втекли за допомогою бочки з чорним порохом, мотузки й шлюпки, покритої пір'ям (3). Ці бевзі навіть не збагнули, що їх доконало! Через кілька днів вас підібрав корабель компанії «Джмелина доставка», що прямував до королівського порту. Після прибуття вас зустріли як героя і нагородили (5) з чистого золота, найвищою нагородою для кухаря-військовополоненого.



ПІРАТ-КУЛІНАР

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження				★	★		×	×
Сила		★	★	×	×	×	×	×
Полювання		★		★			×	×
Влучність		★			★		×	×
Зухвальство		★		★	★	★		
Навігація		★	★		★			×

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).



1. Дивна морська істота: _____
2. Страшний символ: _____
3. Птах: _____
4. Піратське ім'я іншого гравця: _____
5. Швидкопсувний продукт: _____




ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-КУЛІНАРА




У всьому світі вас знали як одного з найславетніших кухарів, які коли-небудь заходили на кухню. Багаті аристократи з усіх куточків землі мали за честь оплатити вашу поїздку до їхніх маєтків, аби ви могли потішити їхні смаки вишуканими наїдками. Від копчених морських гребінців і оливкового паштету до фрикасе з цибулі й бичачого серця, не кажучи вже про ⁽¹⁾ з вершковим шербетом — ваші страви обговорювало все місто! На жаль, під час вашої останньої подорожі в далеку країну вас узяли в полон пірати. Вони приплили під зловісним прапором з ⁽²⁾, швидко закували вас у ланцюги й оголосили вас своїм новим корабельним коком. Ви перепробували всі можливі способи, щоб утекти. Пробували зламати замок на ланцюгах, недосмажували страви з ⁽³⁾, щоб отруїти команду. Зрештою, ви так набридли всім, що вас просто передали на корабель піратів-конкурентів. А от тому кораблі ваше життя стало зовсім іншим! Ви не в ланцюгах, капітан добрий, а команда напролюд ввічлива й весела. Але їхній кухар — слинявий недоумок. Ви розмірковували над тим, щоб наступного разу, коли ви зайдете в порт, підпалити корабель і втекти.


ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.



 Це був день народження ⁽⁴⁾, тому ви приготували маленький торт на радість усій команді. Святкові свічки майже відразу підпалили порох, запечений у глазурі, і торт вибухнув. Ви сподівалися, що після того в кораблі з'явиться діра, куди можна було б пірнути й утекти, але натомість ви лише обсмалили брови всім присутнім. Потрібен новий план. Припаси +3.

 Капітан вирішив підняти команді настрій, влаштувавши кулінарний конкурс, щоб усі змогли показати свої, ем-м, «кулінарні здібності». Конкурс викликав неабияке пожвавлення на всьому кораблі. Капітан навіть дав вам невеличку премію, щоб ви були суддею. Ви віддали головну нагороду страві з ⁽⁵⁾, бо вона була найгіршою на вигляд і мала непогані шанси отруїти на смерть усю команду. Скарби +1. Виберіть іншого гравця, що отримає: скарби +1.

 Пірати спіймали ⁽³⁾ і запитали вас, чи можна їсти того птаха сирим. Ви відповіли, що спершу його треба посолити й замаринувати у спирті. Ви сподівалися, що хтось із цих бовдурів випадково підпалить себе або помре від алкогольного отруєння. Перекиди +4. Усі інші гравці: перекиди +1.

 Ви вкрали в Книдля всі його кухонні ножі й неймовірно гостро заточили їх. Тепер залишилося тільки знайти для них пояс і взяти з собою, коли у вас з'явиться нагода втекти. Візьміть карту № 96 («Пояс із кухонними ножами») з колоди пригод.

 Капітан дізнався про вашу страву з ⁽¹⁾ з вершковим шербетом і просив вас приготувати її для команди. Як завжди, страва припала всім до смаку, і ви навіть отримали невеличку нагороду від капітана за таке частування. Ви вирішили наступного разу присмачити вашу відому страву отрутою і втекти!

Скарби +1. У наступному раунді можете першим вибрати дію, незалежно від значення вашої лихого слави .

ЗАКІНЧЕННЯ

⚠️⚠️⚠️ = ПОГАНЕ

Зрештою ви стали таким одержимим бажанням перехитрити долю, що навіть покинули корабель. До вас почали долітати чутки про інших членів команди капітана (1), які почали вмирати різноманітними способами. Щоб уникнути такої долі, ви вирішили оселитися на безлюдному острові, який капітан колись використував як місце поповнення припасів. Прибираючи один з численних сховків з припасами, ви чиркнули сірником, щоб підсвітити собі. Останнім, що ви побачили, було зображення (3) на пороховій бочці.

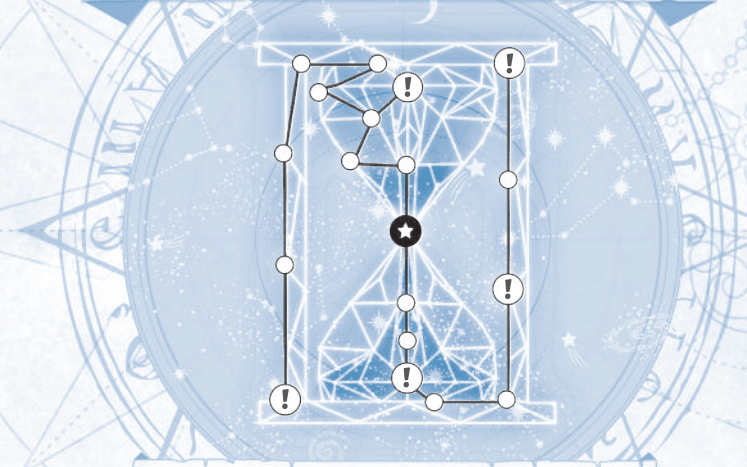
⚠️⚠️⚠️⚠️ = ДОБРЕ

Пізно вночі до вас підплив корабель. Звісно, ви вирішили, що це вже кінець, але, на ваш подив, команда цього судна складалася з ваших колишніх товаришів з корабля капітана (1)! Смердючий Джефф, а тепер капітан Джефф, крикне вам, що вони знайшли спосіб зняти прокляття. Ви піднялися до них на борт, і Джефф пояснив, що вони заплатили величезні гроші за магичні дерев'яні амулети, що повинні зняти прокляття. Глянувши на ці амулети, ви перелякалися, адже вони були у формі (3). «А щоб тебе підняло й кинуло, Джеффе», — простогнали ви, і в цю мить корпус корабля пробило гарматне ядро. Здається, хтось із ваших приятелів випадково вистрілив з однієї гармати, а решта бовдурів вирішила, що почалася атака, та вгатила з усієї можливої зброї. «Отакої», — зітхнули ви й підкорилися долі.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = ЛЕГЕНДАРНЕ

Спершу ви боялися настання останнього дня, але з часом змирилися зі своєю долею і перестали ремствувати. Ви підозрювали, що, коли цей день нарешті настане, вас рознесе на шматки або ви загинете від руки ворожого пірата, а натомість в одному порту ви отримали листа, на печатці якого був відтиск у формі (3). Прочитавши листа, ви дізналися, що ваш прапрадід загинув унаслідок нещасного випадку на гарматній фабриці, яку він залишив вам у спадок. Ви швидко кинули свою піратську кар'єру й почали керувати фабрикою, що виявилось доволі прибутковою справою.

Решту свого життя ви провели в розкошах і достатку. Коли ви згадували свої піратські пригоди, вони здавалися вам спогадами з іншого життя. Ви були таким метушливим. А як ви псували всім настрої на вечірках! Жажіття якесь.



ПІРАТ-ФАТАЛІСТ

		1	2	3	4	5	6	7
Дослідження			★		★		✕	✕
Сила		★	★		★			✕
Полювання		★	★		★	★		
Влучність		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Зухвальство				★	★		✕	✕
Навігація				★	★		✕	✕

ПРОГАЛИНИ СЮЖЕТУ


Заповніть п'ять пунктів з пропущеними словами. Читаючи історію вашого персонажа, підставляйте в порожні місця відповідні слова (за потреби змінюючи відмінок тощо).


1. Вигаданий капітан піратів: _____
2. Моторошний острів: _____
3. Будь-який символ: _____
4. Піратське ім'я іншого гравця: _____
5. Інструмент для чищення: _____

ПЕРЕДІСТОРІЯ ПІРАТА-ФАТАЛІСТА


Небагатьом піратам довелося стати свідками власної смерті. Але ви її бачили. Коли ви завербувалися в команду капітана ⁽¹⁾, то сподівалися на легке плавання і швидкий заробіток, але той дурень був одержимий скарбами, захованими в стародавніх і проклятих руїнах. Ви попливли на острів ⁽²⁾, де, за чутками, у таємничій печері зберігався стародавній скарб. Проклятий скарб. Кожен, хто торкався його, бачив власну смерть. Ви не стали винятком. Видіння смерті промайнуло перед вашими очима, проте ви встигли зауважити ⁽³⁾ і гуркіт гармати. Тепер видіння з'являлося вам у снах, і ви шукали спосіб змінити свою долю, поки ще мали час.

ПОДІЇ СУЗІР'Я


Коли вам належить розіграти події сузір'я, скиньте всі свої жетони сузір'я. За кожен з них заповніть наступний невідмічений  нижче та прочитайте відповідний текст.

-  На думку ⁽⁴⁾, ви вчинили велику дурницю, змінивши курс корабля, але не могли ж ви нехтувати своїм видінням. Ви знали, що станеться з командою, якщо не змінити курсу. Можливо, у новому місці буде не набагато краще, але хіба не це означає, що ви змогли змінити перебіг подій зі свого видіння?


Перекиди  +2. Розвідати 2 клітинки.

-  Ви пропливли повз жаристі останки корабля, навантаженого барильцями з прянощами та модними ⁽⁵⁾. Ви бачили цей корабель у своєму видінні, і повинні були забрати з нього один скарб. Однак ви навмисне вибрали інший. Мабуть, це доказувало, що й ваша смерть ще не остаточно вирішена подія.


Подивіться з верхні карти з колоди скарбів . Візьміть одну, а решту скиньте.

-  Знання майбутнього мало свої переваги. Ви не боялися померти в теперішньому, тому поводилися нерозсудливо й легковажно. То кидалися в лобову атаку, то використовували ⁽⁵⁾ як зброю. За вашу нову хоробрість ви отримали від ⁽⁴⁾ цю куртку.

Візьміть карту № 11 («Куртка стрільця») з колоди пригод.

-  Наближався ваш останній день, тому ви вирішили підготувати собі заміну на кораблі. Ви знали цього тямущого хлопця ще з часів командування капітана ⁽¹⁾. Він чудово впорається з вашими обов'язками, якщо вам не вдасться обдурити фатум.

Скарби  +1. Команда  +1.

-  Час настав. Ви пороздавали приятелям усі свої речі та змирилися з невідвротністю смерті. Тепер уже нічого не відіси, щоб змінити долю.

Можете скинути до 2 карт скарбів .

За кожну скинуту карту: перекиди  +3.