

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

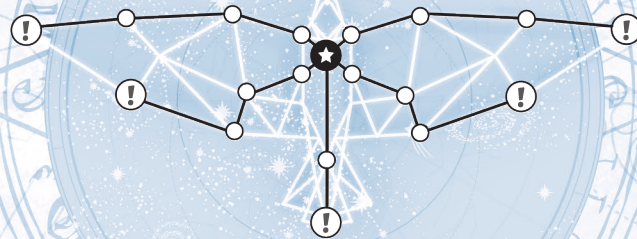
Už dlouho ti bylo jasné, že svou službu na palubě pirátské lodi jednou ukončíš. Když se vaše společné dobrodružství nachelelo ke konci, nezůstalo ti z něj nic než odporně páchnoucí (4). S prodejem neotálíš ani vteřinu a z výdělku zaplatíš cestu domů, kde jsi strávil(a) dětství. Dál tě už čeká jen jednotvárný a předvídatelný život, který už k tvé úlevě bude postrádat pirátskou společnost, ale bohužel možná i vyšší smysl. Svých posledních pár let na světě strávíš toužebným pozorováním oceánu a dumáním, co by kdyby. Když nakonec po vleklém souboji s mozem (3) odejdeš na onen svět, zanecháš za sebou odkaz plný zahořklosti a promrhaných příležitostí. Pozůstalí tě pohřbí hned ve dvoje kapitána (2), protože o vašem skandálním utajovaném románu věděli.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ







Celý život jsi strávil(a) hledáním něčeho neznámého. Až pirátský život konečně odhalil, co to bylo. Když je tvůj čas na palubě této lodi u konce, prodáš svoji (4) a spolu s posádkou, kterou sestavíš z bývalých (1), naplánuješ expedici na tajuplný ostrov v jižních mořích Soumraku. Tam, v srdci džungle, se svým týmem najdeš záhadný a dlouho ztracený chrám. Když vkročíš do jeho vnitřní komnaty, před očima se ti objeví jasná záře překrásného velikého krystalu. Tvá duše je naplněna blažeností a uspokojením. Toto ti bylo odjakživa souzeno najít! Celá tvá mysl se obrací k tajemnému krystalu, a tak si ani nevšimneš, že tvá posádka křičí hrůzou a pokouší se z chrámu utéct. Komnata se pomalu zaplňuje (3) a vstupní dveře se samy zapečetí. Zatímco se tví lidé marně snaží uniknout, začneš se nepřítomně smát. Konečně jsou ti odhalena veškerá tajemství všehomíra.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Přestože se ukázalo, že je pro tebe pirátský život příliš, probudil v tobě vášně pro cestování jako nic jiného. Jakmile je tvá služba na palubě u konce, rozhodneš se sesbírat mapy, deníky a další pomůcky dobrodruhů, které po sobě zanechal kapitán (2), a jít v jeho stopách. Skutečně tě naplňuje, že můžeš navázat na jeho celoživotní dílo. Časem necháš vybudovat knihovnu nesoucí jeho jméno, v níž mohou cestovatelé i piráti z celého světa podávat a sdílet ručně kreslené mapy nově objevených částí Soumraku. Poskytneš tak potřebnou službu společnosti a zároveň získáš přístup k nejzajímavějším zákoutím světa. Dokonce se opravdu spřátelíš s (5), a nakonec ti i přestane vadit, jak páchne.



HLEDAJÍCÍ PIRÁT

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum 	★	★		★	★		
Síla 	★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Lov 	★		★			✖	✖
Mírení 	★			★		✖	✖
Krutopřísnost 	★	★	★			✖	✖
Mořeplavba 	★		★	★			✖

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Povolání zahrnující cestování: _____
2. Pitomé mužské jméno: _____
3. Zvíře: _____
4. Sběratelský předmět: _____
5. Pirátské jméno jiného hráče: _____

PŘÍBĚH HLEDAJÍCÍHO PIRÁTA

Prozkoumávat svět bylo vždy mou vášní. Pracoval(a) jsem jako (1) a coby dobrovolník jsem se přihlásil(a) na všechny expedice, kde o mě byt jen trochu stáli. Netrvalo dlouho a ocitl(a) jsem se na palubě lodi kapitána (2), nebojácného průzkumníka v královských službách, jež se brzy stal mým mentorem. Na palubě své šalupy mě toho nemálo naučil, plavili jsme se po celém širém světě, nakonec nám ale vypršelo štěstí, když byla naše loď potopena obřím (3). Kapitán bohužel zahynul, takže bylo načase zapsat se na novou loď. Právě v tu dobu se ke mně donesla zpráva, že se jeden pirátský kapitán chystá vyplout až za Okraj oceánu, a došlo mi, že se ze světa brzy stane ještě zajímavější místo a že to s největší pravděpodobností budou právě piráti, kdo převezme otěže vzrušujícího prozkoumávání neznáma.

A tak jsem teď na palubě pirátské lodi a nezbývá mi než se smířit s faktem, že piráty zkrátka nesnesu. Nenávidím jejich nedostatek hygieny, který až hraničí se zákonem, nsnášším, jak bez ostychu hanobí náš překrásný jazyk, a to ani nezmiňuji tu jejich posedlost (4). Již samotná jejich přítomnost kazí to, co mělo být převratnou cestou plnou sebeobjevování. Vezměte si například (5). Kdo by vydržel vedle tak nevychovaného člověka byt jen pět minut? Zpropadení piráti. Bůh je zatrat!

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod' všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý ❶ níže a přeči příslušný odstavec.

- ❶ Po spolknutí se mi udělalo značně nevolno. Sice jsem v životě jedl(a) horší věci, ale z myšlenky, že mi právě břichem putuje miniaturní (3), se mi téměř obrátil žaludek naruby. Pirátská definice pojmu „jídlo“ je vskutku dosti benevolentní.

Zásoby 🍱+3.

- ❷ Ostatní mi řekli, jak mám zakopat tu truhlu s (4), a trvali na tom, že dané místo musím označit pomocí „X“. Prý pro případ, že bych zapomněl(a), kam jsem ji zakopal(a). Popravdě netuším, jaký to mělo mít smysl. Proč by to někdo sbíral, když to pak jen zakope do díry na náhodném ostrově, který již nikdy v životě znovu neuvidí? Vlastně na tom ale nesejde. Když máte na podobné lodi spoustu majetku, koledujete si o krádež, nebo rovnou o výlet po moři obličejem dolů.

Vylepši si 1 dovednost dle své volby. Přehození 🎯+1.

- ❸ Konečně se mi podařilo najít kousek, co mi podle všeho bude sedět. Podobný míval na své lodi kapitán (2). Tak moc se mi po něm stýská! Po něm a těch jeho velkých, svalnatých pažích...

Vezmi si kartu 25 Prvotřídní mířidla z balíčku příběhových karet.

- ❹ Možná, že když tímhle uplatím (5), dovolí mi spát na jiné houpací síti. Už mám plné zuby toho jejich zápachu. Jako by nestačilo, že se většina posádky nekoupe.

Poklad 🗳️+1, NEBO nespokojenost 🤬-2.

- ❺ Zjevně jsem upoutal(a) pozornost dvou čerstvých, nezkušených pirátů. Podle nich je „fajnový“, že mám všechny vlastní zuby. Mezi tou chátrou, co tvoří zbytek posádky, je to totiž poměrně vzácné. Jak se zdá, tato loď má vskutku vysněný tým námořníků.

Posádka 🧑+2.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

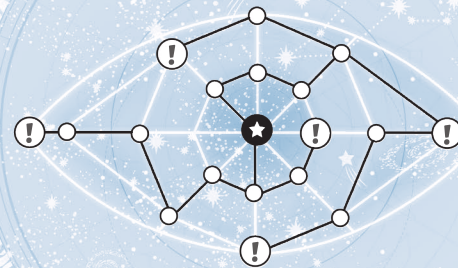
Tvé vize o ⁽³⁾ nikdy nevedly k ničemu většímu než k pár mincím pro strýčka Příhodu. Se svým nepatrným výdělkem navštívíš místní kasino a doufáš, že díky jasnozřivosti vyhraješ hromadu zlata. To se ti povede a skutečně nashromáždíš menší jmění, než se ochranka kasina rozhodne, že je načase tě vyprovodit. Se smíchem a několika váčky zlatých mincí vyjdeš na ulici, když v tom tě přejede uhánějící ⁽¹⁾ táhnoucí vozík plný ⁽²⁾. Mince se z váček rozletí na všechny strany a kolemjdoucí si je začnou cpát do kapes. Když tvou mrtvolu po chvíli seškrabují z kola vozíku, kočí smutně potřásá hlavou. „Takový neštěstí,“ pronese. „Tohle fakticky nečekal(a).“

⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Lidé jsou většinou otroky svého osudu, jen hrají s kartami, který jim život rozdál. Ale pirát s darem jasnozřivosti si dokáže vydělat jmění! Přesněji řečeno, dokáže si vydělat jmění, protože může ovlivnit, jaké karty se rozdají návštěvníkům jeho kasina. Přestože se ti nikdy nepodařilo zjistit, co přesně znamenají vize o ⁽³⁾, využiješ poklady ukořistěné během svého pirátského dobrodružství k otevření gamblerského doupěte s názvem U Štastné(ho) ⁽⁴⁾. Kasino zanedlouho zažije opravdový úspěch a dokonce přemluví ⁽⁵⁾, aby u tebe pětkrát týdně vystupoval. S pomocí svých vizí oškubeš spoustu naivních hlupáků, kteří k tobě přicházejí s nadějí na velkou výhru. Možná to není poctivá práce, ale to popravdě nebylo ani pirátství.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Přestože ti život na palubě pirátské lodi vyhovuje, neustále tě pronásledují vize budoucnosti i minulosti. Vnitřním zrakem jasně vidíš ⁽³⁾, pronásleduje tě a táhne k sobě ještě blíže. Jednoho dne ti ⁽⁵⁾ řekne o Špinavé(m) ⁽¹⁾, plachetnici, která se ztratila nedaleko a prý byla naplněná královským pokladem. Na vlajce navíc měli siluetu ⁽³⁾ ve stejné póze jako v tvých vizích! Rozhodneš se tedy využít svůj dar a zorganizuješ menší expedici s cílem najít vrak této lodi a spolu s ním i její poklad. Tvé vize jsou spolehlivější a přesnější než kdy dřív, a tak úspěšně ukořistíš hromady zlata a drahokamů. Každému členovi expedice dáš náležitý podíl, přesto ti zbudě víc než dost na bezstarostný život plný přepychu. Tvé vize tě poté opustí a konečně poznáš zasloužený klid.



VŠEVIDOUCÍ PIRÁT

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum		★		★	★			✕
Síla				★	★		✕	✕
Lov		★		★			✕	✕
Míření		★	★		★	★		
Krutopřísnost		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Mořeplavba		★		★			✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Velké zvíře: _____
2. Těžký předmět: _____
3. Vážené zaměstnání: _____
4. Zvláštní místo: _____
5. Slavný muž: _____

PŘÍBĚH VŠEVIDOUCÍHO PIRÁTA

Vyrostl(a) jsem na jednom malém vostrůvku ve vesničce, co jí vládla moje máti. Měla dar jasnozřivosti a díky tomu naše vesnice přečkala nejednu ránu vosudu. Matku tam měl každej rád, a tak všichni uvítali, že její dar přešel i na mě. Bejt jasnovidec ale není jednoduchý. „Nezapomeň,“ řekla mi jednou máti, „že náš dar je stejně tak i prokletí. Vždycky si musíš dávat pozor na dvě vize. Jsou to znamení ⁽¹⁾ a ⁽²⁾, ty pro nás neznamenaj nic dobrýho.“ Její slova se potvrdily, když na ni následkem kopance vod ⁽¹⁾ spadl vozík s ⁽²⁾. Její smrt mě strašně sebrala a ke všemu se mi vůbec nelíbila představa vládnout naší vesnici, takže jsem jedny noci vzal(a) nohy na ramena a nechal(a) ji za sebou. Netrvalo to dlouho a zapsal(a) jsem se na pirátskou loď v naději, že najdu svý místo v širším světě. Bylo to právě na týhle lodi, kde se mi začaly ukazovat vize vo ⁽³⁾. Co by to mohlo bejt? S trochou štěstí najdu vodpovědi během těch dobrodružství, co na mě čekaj.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  Držel(a) jsem ty poklady sotva pár vteřin, když přišla ta vize. Jeden z nich mi má přinést radost, druhej zase bolest. Jsou snad pořád duchovně spojený s jejich předchozím majitelem, kterej byl podle všeho ⁽³⁾?
- Věhlas +1. Podívej se na vrchní 2 karty z balíčku pokladů . Vezmi si 1 kartu a druhou zahod', NEBO si vezmi obě a navíc neštěstí +1.
-  Podle svejch vizí mám truhlu s pokladem zakopat pod ⁽⁴⁾. Neměl(a) jsem ale tucha, že mě vize místo toho vedou k ještě větší vodměně. Jasně si vybavuju, že podobnou sůl matka používala, když potřebovala projasnit svý vize. Snad stejně dobře poslouží i mně.
- Vezmi si kartu **59 Sůl jasnozření** z balíčku příběhových karet.
-  Posádka mě měla za blázna, když mě viděli zmíčekonic skočit do vody. Netušili totiž, že s sebou zpátky přiveđu ⁽⁵⁾, kterej ve vlnách bojoval vo život. Nevím, jak se tam dostal, ale rádi jsme ho přijali do naší posádky. Podle mejch vizí mu to fakt půjde s mopem.
- Posádka +1. Věhlas +2.
-  To je ale divná věcička! Snad je to nějakej pozůstatek ⁽³⁾ magie. Vždycky předtím, než ji hodím, mi skrz mý voči přesně ukáže, kam a jak dopadne.
- Vezmi si kartu **33 Naváděná harpuna** z balíčku příběhových karet.
-  Ten vohromnej poklad byl přesně na místě z mý vize. Když si ho ale vezmem, můžem tím vyvolat řadu nešťastnejch příhod. Vede nás snad ten ⁽³⁾ do pasti? Já se s následky vypořádám, ale zvládne to i moje posádka? To není vůbec jistý.
- Všichni hráči: Poklad +1. Neštěstí +1.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Zanecháváš za sebou pěknou řádku zlomených srdcí, bylo tedy nad slunce jasné, že se ti to jednou vymstí. Kníže (1) ti je celé měsíce v patách a nakonec tvou loď dostihne. (4) a (5) mu tě s radostí předají výměnou za kyblík (2) nožek. Kníže prohlásí, že se za úsvitu následujícího dne projdeš po prkně. Zdá se, že na celém světě není dost medu, aby se dal knížeti namazat kolem pusy a ušetřil tě tvého smutného, leč očekávatelného osudu.

⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Po letech podvádění snadných cílů a přihlouplých měšťáků ti dojde, že je načase začít na oplátku dělat něco pro společnost. Z nasbírané kořisti založíš školu, kterou nazveš Podfukářská škola (3), vážený institut zaměřený na vzdělávání pirátů v jemném umění figlů a podvodů. Vynáší sice slušně, ale práce je to o nervy, protože piráti jsou většinou negramotní vrahouni, kteří si sotva zvládnou umýt vlastní pupky. S notnou dávkou trpělivosti a úsilí se ti ale podaří každý rok vyučit čeládku zkušených a obdivuhodných pirátů, kteří znají ne jeden způsob, jak nic netušícím hlupákům odlehčit peněženky. Jak se dalo čekat, jakmile se (4) a (5) doslechnou o tvé vyhlášené škole, chtějí se také zapsat. Rázně je odmítneš, protože je ti jasné, že udělat z těch dvou nadějně piráty je i pro tebe nad lidský úkol. Samozřejmě jim ale naučíš je kompletní školné jen za to, že si dovolili podat přihlášku.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Z kořisti nashromážděné během svých četných dobrodružství si pořídíš vlastní plachtěnici a pojmenuješ ji Sladk(ý/á) (3). Svě loď i posádce zajistíš ne jedno vítězství, za které věčíš hlavně svému důvtipu a břitkému jazyku. Poraženým nepřátelům vždy vysvětlíš, jaké měli štěstí, a popíšeš všechny ty hrůzy a násilnosti způsobené jedinou plechovkou (1), které postihly tvé předchozí, méně šťastné oběti. Netrvá to dlouho a loď, které napadneš, se začnou vzdávat bez boje. Brzy se o tobě a posádce loď Sladk(ý/á) (3) rozšíří zvěsti, podle kterých jste zákeřní a krutí zloduši schopní i těch nejodpornějších zvěrstev. Této situace naplno využiješ, a když po letech jako již legendární pirát konečně odejdeš na odpočinek, nemáš za sebou více než tři skutečné bitvy.



PIRÁT PODFUKÁŘ

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum 	★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Síla 	★		★			✖	✖
Lov 		★		★		✖	✖
Míření 	★			★		✖	✖
Krutopřisnost 	★	★		★	★		✖
Mořeplavba 		★	★	★			

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Ochucovadlo, polévka nebo dezert: _____
2. Obzvláště páchnoucí zvíře: _____
3. Kamarád(ka) nebo známá osobnost: _____
4. Pirátské jméno jiného hráče: _____
5. Pirátské jméno dalšího hráče: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA PODFUKÁŘE

Moje máma dycky trvala na tom, že dostanu jen to nejlepší vzdělání, takže sem přirozeně chodil(a) za školu a veškerý prachy na školný padly za rum a jiný veselí. Ne, že bych nedokázal(a) ocenit přínos vzdělání, jen sem prostě moc inteligentní, abych za nějaký platil(a). Na ulici sem vobíral(a) důvěřivce figlama, jako jsou Admirálovo panchartě a Šestikaretní oliheň, nebo pomocí výnosného podvodu s dutou nohou naplněnou (1) . Každý z těchhle podfuků náramně vynášel, když se praktikovaly na pitomce v mém rodném městě. Když však má drahá máti umřela s úsměvem na rtech, protože si myslela, že její jediný dítě má půltucet diplomů, nespočet certifikátů ze specializovanejších kurzů a dokonce doktorát z(e) (2) ologie, padlo rozhodnutí, že je načase vydat se za zelenějšíma pastvinama.

Pirátsství umí bejt nebezpečnej podnik, ale jestli mě do té doby život něco naučil, tak to, jak se vykecat a vyvlíknout z každíčký nebezpečný situace. Vůbec proto nepochybuju, že si na moři udělám pořádný jméno, ale čistě pro případ mám v rukávu svý alias (3) , který dám každému královskému vobejdovi, co se bude moc vypyávat.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý (1) níže a přeči příslušný odstavec.

- (1) Povedlo se mi přesvědčit (4) , že to čmajzl někdo jiné. Tí piráti jsou tak neuvěřitelně naivní. Nechápu, proč kapitán(ka) mezi posádku přijal(a) tyhle pitomce. Poklad (4)+1. Je-li to možné, ukradni 1 poklad (4) .
- (1) Vobral(a) jsem knížete (1) z královský rodiny vo tohle pero a pečeti dlo se znakem jeho rodu. Už se těším na všechny podfuky, který s tím upeču. Ale mám ze sebe trochu špatnej pocit. Ten cucák mi fakt naletěl. Do konce života na mě nezapomene, ale nejspíš to bude kvůli tý (2) vyřáze, co díky mně chytli. Vezmi si kartu **42 Pero ze slonoviny** z balíčku příběhových karet.
- (1) Kapitán(ka) se necejtíl(a) úplně nejlíp, takže mi dočasně předal(a) vedení. Samozřejmě mi to nedalo a většina mejch rozkazů mířila k (5) . Přece jen bylo potřeba dostat tuhle loď do latě. Samozřejmě pár věcí (5) změnilo majitele, zatímco měl(a) napilno. Tak si říkám, že by se na roli respektovaného vůdce dalo zvyknout. Je-li to možné, ukradni 1 poklad (5) . Věhlas (3)+3.
- (1) Zřídka kdy si ušpiním ruce, ale neuškodí mít při sobě takovejhle kousek. Navíc ostatním připomene, že jsem nejenom chytrá, ale taky smrtelně nebezpečná vosoba. Asi jí budu říkat Mal(y)/á (3) . Vezmi si kartu **27 Ebenová pistole** z balíčku příběhových karet.
- (1) Nakukal(a) jsem (4) , že dostane pusu, když mi chytí pár šupináčů. A to samý i (5) . Teď máme na palubě ryb jak už dlouho ne. To je ale párek pitomců. Donutil(a) jsem je zavřít oči a dát si pusu navzájem. Těm blběčkům to vůbec nedošlo! No, zjevně ještě furt vim, jak na to. Zásoby (4)+4. Věhlas (3)+2. Nespokojenost (3)-1.

KONCE

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

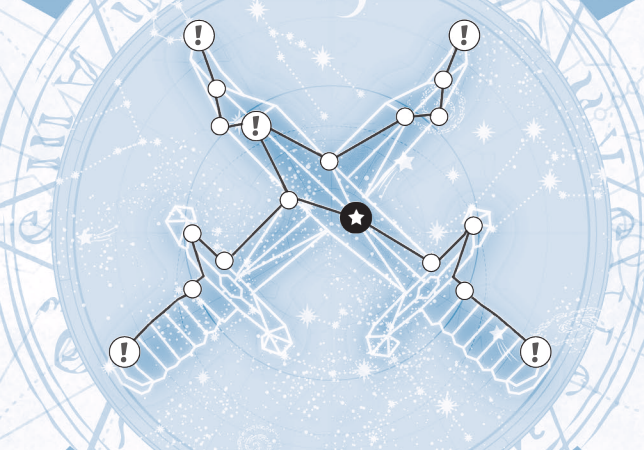
Měl(a) jsi za to, že jsi vždycky o jeden krok před Levandulovým syndikátem, ale teď už je ti jasné, že vraždy (4) měly jen odpoutat tvou pozornost, zatímco hlavou syndikátu ti utahovali smyčku kolem krku. Zatímco tě jejich gorily mlátí na kaši, trávíš poslední chvíle života dumáním nad tím, zda to nebyli právě oni, kdo tě najal na zlikvidování rodiny (4). Nebo to snad bylo jen proto, aby se tě zbavili? Patřily tvé oběti vůbec mezi členy této tajemné organizace? Proud tvých myšlenek přetne až smrt – zabili tě vlastní(m) (3) a nechali ležet v jedné zapadlé uličce. Nakonec tvé tělo odtáhla pryč skupinka hladových (5) mláďat.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Odměna za odstranění rodiny (4) čítá přesně (2) zlatáků. Díky takové spouště peněz můžeš pověsit pirátství na hřebík a strávit zbytek života povalováním na pláži a popíjením toho nejlepšího rumu. Teda... tak aspoň zněl plán. Rychle si uvědomíš, že sis za ty roky číhání ve stínech vypěstoval(a) solidní stihomam a máš hrůzu z pomstychtivých příbuzných. Veškeré nastřádané jmění rozházíš za nesmyslné množství (3) zásoby k přežití a spoustu zámků na dveře od svého skromného domova. Když vyčerpáš své finance do posledního zlatáku, musíš se vrátit k zabijáckému řemeslu. Velmi dlouho jsi ale netrénoval(a), takže už pomocí slavného chvatu (1) nedokážeš zabít ani racka. Nakonec ti nezbyvá než si najít si práci jako vyhazovač(ka) v jednom chátrajícím kasinu, kde dožiješ zbytek strastiplného života bez zabítí jediného člověka. Počkat, tohle že má být dobrý konec?

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Po měsících dalšího hledání konečně přijde tvá chvíle. Z trojitého salta vzad přejdeš v tu nejmocnější verzi svého slavného chvatu (1) a obratně ukončíš život posledního (4). Když si uvědomíš, že se ti právě nejen podařilo vydělat značnou sumu, ale navíc i tvrdě zasáhnout zlovolný Levandulový syndikát, zaplní tě zvláštní pocit klidu a poprvé za život začneš uvažovat nad tím, že využiješ své schopnosti k lovení zlych a zkažených lidí. Od tohoto dne cestuješ po světě s (3) v ruce a jezdíš na nejmajestátnější(m) a nejstatnější(m) (5), co kdy svět viděl. Přisáháš, že vyhladíš neřády ze všech míst, kde se rozhodnou usadit, a tvá dobrodružství poslouží jako inspirace bestsellerové románové tetralogie.



PIRÁT ZABIJÁK

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum 	★		★			✗	✗
Síla 	★		★	★			✗
Lov 	★	★		★	★		
Míření 			★	★		✗	✗
Krutopřístnost 		★			★	✗	✗
Mořeplavba 	★	★	✗	✗	✗	✗	✗

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Název bojového chvatu: _____
2. Vysoké a fakt husté číslo: _____
3. Oblíbená zbraň: _____
4. Příjmení rodu, který máš vyvraždit: _____
5. Veliká, impozantní bestie: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA ZABIJÁKA

Můj první byl chlápek jménem Darby Žábrovka. Snadný zabítí. Stačil akorát přesně mířený chvat (1) do krku a skácel se jak domeček z karet. Teda za předpokladu, že by karty čvachtaly a chrčely. Druhá byla jedna ženská, jmenovala se Alice Pacholková. Trochu se bránila, ale nakonec bylo stejně po ní. Od té doby už je ani nerozlišuju. Jestli dobře počítám, zemřelo jich díky mně (2). Většinou za pomoci (3), občas jen holýma rukama. Žádná vražda nebyla úplně jednoduchá. Ale ke splnění svého nejnovějšího úkolu budu muset vytáhnout všechny esa z rukávu.

Je to totiž poprvý, co mám za úkol dostat celou rodinu. Jedinečná prácička, která je díky pověsti té rodiny ještě zajímavější. Jméno (4) totiž nenosí jen tak někdo. Spousta z nich patří mezi známý a vysoce postavený členy Levandulového syndikátu. Skupiny nemilosrdnejch a krutejch zabijáků jako jsem já, kterou si platí jak zločinci, tak členové královského dvora, aby dosáhli svých soukromých ambicí. Nebude to nic jednoduchýho, ale odměna je víc než dobrá. A vůbec, kdy jsem naposled voddělal(a) vopravdový padouchy? Už to chtělo změnu.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý (1) níže a přeči příslušný odstavec.

(1) Geoff (4) byl první cíl, který se mi podařilo vystopovat. Použil(a) jsem na něj (1), ale nezabralo to. To je poprvý za (2) dní, co se mi to stalo. Nakonec jsem ho ale přeče jen dostal(a) a ujistil(a) jsem se, že to vypadá jako nehoda, aby to vostatním nedošlo.

Poklad (1)+1. Věhlas (1)+2.

(2) Ti (4) jsou ale vynalézaví bastardi. Aby se mi povedlo tenhle džob dotáhnout do konce, budu potřebovat víc zvláštních nástrojů. Zabít (5) mi dalo spoustu práce, ale ta zbraň, kterou se mi z mršiny podařilo vyrobit, za to stála.

Vezmi si kartu **49 Dýka ze zubu příšery** z balíčku příběhových karet.

(3) Debbie (4) byla nebezpečná ženská. Ale bohužel pro ni to s (3) umím až moc dobře. Zatraceně, jsem já to ale třída.

Věhlas (1)+3. Vylepši si i dovednost dle své volby.

(4) Myslím, že po mně jdou. Včera v noci mě ve spánku napadl pirát, co se mnou spával ve stejný kajutě. Naneštěstí jsem ho chvatem (1) prohodil(a) volýnkem dřív, než mi stačil říct, kdo si ho najal. Nikomu ale chybět nebude.

Nespokojenost (1)-1. Posádka (1)-1. Poklad (1)+1.

(5) Timmy (4) byl ale chytráček. A to vypadal jako nejsnadnější cíl ze všech. Jak se ukázalo, tenhle pacholek patří spíš mezi ty nejnebezpečnější. A taky nejzákladnější. Útokům (3) se vyhnul snad (2) krát. Nakonec ho ale stejně dostanu. Jako vždycky.

Přehození (1)+3. Věhlas (1)+2.

KONCE

≤ (!!!) = ŠPATNÝ

Muži kapitána (2) tě zadrželi ve vstupní hale domova té zrůdy. „Tys je (3) ! Všechny jsi je (3) zabil!“ křičíš na něj. „Pamatuješ si to vůbec?“

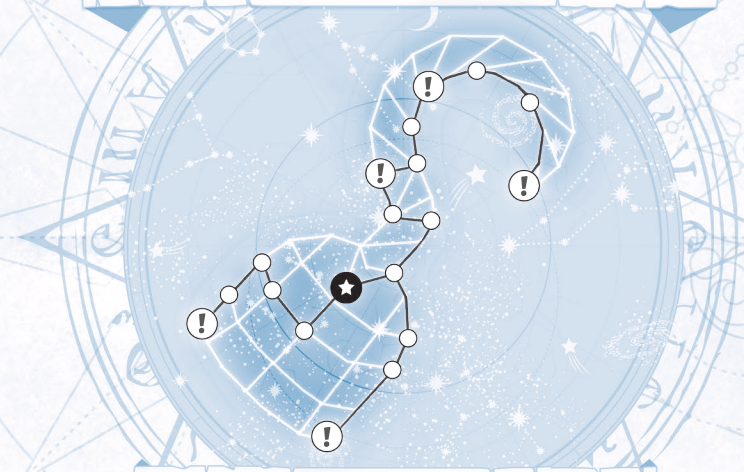
„Něco ti teď vysvětlím, ty jedno divoké stvoření,“ usklíbne se zloduch. „Den, kdy tvá vesnice poznala kapitána (2), byl nejdůležitějším dnem v tvém životě. Pro mě to ale byla jen další středa!“ (2) se smíchem odkrácí, zatímco tě strážé odtáhnou do žaláře, kde strávíš zbytek svého bídného života.

(!!!!) = DOBRÝ

Poté, co je pirátská část tvého života u konce, se spolu s (5) touláš světem a nikdy nenajdeš nic, co by se dalo nazývat domovem. Není to však k zahození. Pomáháte uprchlíkům, ve kterých se poznáváte, a snažíte se jim pomoci vyrovnat s traumatickým zážitkem z (3). Když se později doslechněš, že je (2) po smrti a že královský dvůr nechal na památku té zrůdy vztyčit obrovskou sochu, nemůžeš si pomoci a uvažuješ, zda byla všechna tvá rozhodnutí správná. Postupem času ti ale dojde, jak je důležité, že jsi prožil(a) život, na který by se (4) díval(a) s hrдостí. A nakonec díky tomu najdeš klid v duši.

(!!!!!) = LEGENDÁRNÍ

Po letech hledání konečně stojí nově povýšený admirál (2) na druhém konci tvé sekery a prosí o slitování. Je zvláštní, že i když celý tvůj život naplňovalo pátrání po této zrůdě, nepřináší ti pohled na jeho žadonící obličej radost ani zadostiučnění. Dojde ti, že jsi namísto uctění památky (4) dopustil(a), aby tvůj život ovládla pomsta. Odhodiš svou zbraň na zem a odvrátíš se od něj. Po zbytek života pracuješ na obnově (1), a když kolem tebe začne růst nová komunita, konečně zase poznáš klid. A navíc se doslechněš, že (2) zemřel za hlasitého křiku při neúmyslné(m) (3), což taky není k zahození.



PŘEŽIVŠÍ PIRÁT

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum			★		★		✕	✕
Síla		★		★	★	★		
Lov		★		★	★			✕
Míření		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Krutopřísnost			★		★			✕
Mořeplavba		★		★			✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Něco odporného: _____
2. Jméno padoucha: _____
3. Vymyšlená výslechová metoda: _____
4. Někdo tobě drahý: _____
5. Ženské jméno: _____


PŘÍBĚH PŘEŽIVŠÍHO PIRÁTA

____(1)____. Tak nóblhóchové přezdívali mou vlast. Bylo to drsný, ale krásný místo, kde se rodili bojovníci, kteří žili i umírali s mečem a sekerou v ruce. Ale i přes svou udatnost můj lid padl, když na našem pobřeží přistál kapitán ____ (2) ____ s královským námořnictvem. Použili na můj lid ____ (3) ____ jen z toho důvodu, že mohli. Nakonec nikdo nepřežil.


Až na mě. Jako fénix jsem povstal(a) z hořících trosek všeho, co do té doby tvořilo můj svět. Všeho, co mi kdy bylo drahý. Zabili dokonce i ____ (4) ____ . Moje barbarská pojišťovna domácností zbankrotovala. Z levačky mi potom, co na mě jeden královské voják použil ____ (3) ____ , zbyl akorát krvavý pahýl. Křičel(a) jsem do chladné noci na lhotejný hvězdy na černý obloze, který tam vysázeli lhotejný bohové. Bez cíle jsem se celý roky toulal(a) po světě, kterej mi už nebyl povědomej, dokud mě mezi sebe nevzala posádka jedny pirátský loď, co si cenila mejch bojovejch schopností. Jsem poslední přeživší z ____ (1) ____ . Přisahám, že za to kapitán ____ (2) ____ zaplatí krví.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  Přes hodinu jsem pomocí ____ (3) ____ vyslychal(a) jednoho chlápka, než jsem ho konečně poslal(a) za jeho bohama. On byl tehdy u toho, roky a roky dozadu. Mně bylo jedno, že to nebyl on, kdo stisk spoušť ani kdo vydával rozkazy. Pro mě bylo podstatný, že neudělal nic, aby tomu zabránil. A možná, že už ani nepotřebuju motivy.


Věhlas  +3.

-  Nemůžu tomu uvěřit. Další přeživší jako já! Tak dlouho jsem měl(a) za to, že kromě mě nikdo nepřežil. Ale teď je tady ona. Nevzpomíná si, jak se jí povedlo utýct, ale vzpomíná si na náš domov. Sice se jmenuje ____ (5) ____ , což je u nás hanebný a prokletý jméno, ale je příjemný vyprávět si o starech časech. Ani si nepamatuju, kdy jsem se naposled cítil(a) tak spokojeně.


Posádka  +1. Nespokojenost  -1.

-  Už je to pěkně dlouho, co mý ruce třímaly podobnou zbraň. Většina se jich ztratila, když byl můj lid vyvražděnej. Jasně si vybavuju, jak ____ (4) ____ každěj rok vykovával(a) jednu novou. Je nebezpečný ji používat, ale nastávaj nebezpečný časy.

Vezmi si kartu **22 Prokletá krvavá sekera** z balíčku příběhových karet.

-  Nejsou to ani dva dny, co jsem použil(a) ____ (3) ____ na ženskou, která podle svého tvrzení patřila mezi královský námořníky, co vyplenili moji vesnici. Kéž bych mohl(a) říct, že to byl dobrej pocit, ale popravdě už vlastně nic necejtím. Většinou jen otupělou prázdnotu. Je jedno, kolik životů vezmu, ____ (4) ____ mi to stejně nikdy nevrátí. Jakej má tohle všechno vůbec smysl?

Přehození  +1.

-  Tohle patřilo ____ (2) ____ , cejtím to! Je to tím smradem úplně nasáklý. Jeho milovaná hračka. Pro jakou zřídu má tohle větší cenu než lidský životy? Mám radost, že jsem mu to vzal(a). A připravím ____ (2) ____ úplně o všechno, stejně jako on vzal všechno mně.

Poklad  +2.

KONCE

≤ (!)(!)(!) = ŠPATNÝ

Nakonec tě nesnesou ani tví souputníci. ⁽⁵⁾ ti neodpovídá na dopisy, a když jste se naposledy viděli s ⁽⁴⁾ tváří v tvář, plivla na tebe. Jednoho rána se po propitě noci plné vášnivých debat o právech racků celého světa, o které rozhodně ani sami racci nestáli, probudíš a zjistíš, že tě posádka nechala na opuštěném ostrově. A tak v tichém ohromení sedíš na písčité pláži a zuříš kvůli nečekané zradě.

„Tak já nevím, je to snad moje chyba?“ zeptáš se nahlas.

„Jo, nejspíš to tak bude,“ odpoví ti kolem prolétající racek a vykálí se ti na hlavu.

(!)(!)(!)(!) = DOBRÝ

Jakmile je vaše velké dobrodružství u konce, začneš přemýšlet nad tím, jestli nemůžeš své jedinečné schopnosti uplatnit někde jinde. Odpověď na tebe čeká v jednom přístavním městečku daleko na severu, kde tě osloví agent Královské právní společnosti.

„Naše společná známá ⁽³⁾ nám v KPS o vás řekla nemálo dobrého,“ říká agent. „Je nám ctí nabídnout vám místo královského advokáta. Náplní vaší práce by bylo udržovat naše klienty u moci a bohatství a hlavně, i přes jejich značné prohrěšky, daleko od oprátky.“

„Tak to ne!“ zakřičíš. „To je proti všemu, v co pirátí věří!“

„Uděláme z vás boháče.“

„Tak to si plácnem!“ souhlasíš s ním a podepíšeš předloženou smlouvu.

(!)(!)(!)(!)(!) = LEGENDÁRNÍ

Jakmile je vaše velké dobrodružství u konce, začneš přemýšlet nad tím, co dalšího si pro tebe osud přichystal. Odpověď přijde, když tě osloví agent Velké pirátské rady.

„Rada vo tobě slyšela úplně všechno,“ zavrčí agent, „a tvoje kámoška ⁽⁴⁾ dokonce napsala doporučující dopis. Rada si myslí, že by z tebe byl výbornej pirátskej právník. Tak co říkáš?“

„Právník?“ odfrkneš si. „To zní jako nudná pozice pro někoho mejch schopností.“

„Tak nudná?“ zasměje se agent. „Hele, členy rady každou chvíli někdo vobviní z těch nejvodpornějších zločinů, co vůbec existují. Ze zločinů, kterými se bezpochyby provinili a pro který existuje vobrovský množství nevyvratitelných důkazů. Tohle je ten nejtěžší džob na světě! A navíc z tebe uděláme nechutného zazobance. Jakože fakt nechutného.“

„Tak to si plácnem!“ souhlasíš s ním a podepíšeš předloženou smlouvu.



UKECANÝ PIRÁT

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum	★		★			✕	✕
Síla			★	★		✕	✕
Lov	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Míření	★		★	★			✕
Krutopřísnost	★	★		★	★		
Mořeplavba	★	★				✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Název nóbl univerzity: _____
2. Vážený studijní obor: _____
3. Jméno servírky: _____
4. Jméno pirátské kamarádky: _____
5. Jméno mystika: _____


PŘÍBĚH UKECANÉHO PIRÁTA


V naší rodině jsem byl(a) nejchytřejší, takže dali dohromady dost peněz, aby mě mohli poslat na ⁽¹⁾ vystudovat ⁽²⁾. To jsem ale odmítl(a). Ne, že by se mi přičila představa vzdělání, ale vod narození jdu proti proudu, a tak jsem je přesvědčil(a), ať ty prachy radši daj ⁽³⁾, servírce se senem místo mozku, co pracovala dole U Návátý nutrie. Bohužel mě poslechli a hned nato řekli, ať se pakuju z domu.

Nevěda, co si se sebou počít, jsem se rozhodl(a) přidat ke starý kámošce ⁽⁴⁾, která se právě zapsala na pirátskou lod. Život na palubě byl ze začátku docela vopruz, poslouchání rozkazů totiž nepatří mezi mý silný stránky. Ale po pár dnech, na který mě zavřeli do cely nebo přivázali ke stěžni, a potom, co mě párkrát protáhli pod kýlem, mi došlo, že je někdy lepší držet svůj břitkej jazyk za zuby. Nakonec se ze mě stal váženéj člen posádky a časem se mnou ⁽⁴⁾ odešla za líp placenou prací na jinou loď.


Hlídat se a neodmlouvat není jednoduchý, a když mám příležitost to ze sebe všechno dostat, mám ve zvyku zajít až moc daleko. ⁽⁴⁾ říká, že je to kvůli tomu, že jsem vod přírody tele, já si ale myslím, že někde na světě musí existovat příležitost pro někoho, kdo to se svou umí tak dobře jako já.



UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  Bylo zvláštní narazit po tolika letech na ⁽³⁾. A nebylo příjemný mít na sobě takový potrhany hadry, zatímco vona byla oháklá tak švihácky! Vzdělání, co zaplatili naši, se jí zjevně vyplatilo. Neměla cestovat s tolika zlatejma cetkama, ale co už, holt dostane lekcí, jaký by se na škole nedočkala.


Poklad +1. Přehození +1.

-  Potkali jsme mystika jménem ⁽⁵⁾. Umíral hlady a prostě jsme ho tam nemohli nechat. Nabídlí jsme mu postel a něco k jídlu, když se k nám přidá, a s radostí přijal. Snad se mu pirátství bude líbit. Jeho mystický čary máry se totiž určitě šiknou.


Posádka +1. Věhlas +1.



-  ⁽⁵⁾ mi dneska dal ten nejhezčí dárek jako poděkování za záchranu. Fakt mě to dojalo, i když ⁽⁴⁾ pořád tvrdí, že se ten dědek až moc snaží zavděčit. Vosobně s tím nemám sebemenší problém!

Poklad +1.

-  Když mě ten starej mystik ⁽⁵⁾ naučil, jak přesvědčit ostatní jenom pomocí slov, bylo mi jasné, že bude legrace. Vedlejší účinky schopnosti ovšem nejde ignorovat. Spíš než o přesvědčení jde o donucení pomocí kouzel, takže mám trochu obavy, že mě to dostane do potíží. Teďa víc než obvykle.

Vezmi si kartu **89 Pletichářova ampulka** z balíčku příběhových karet.

-  Pomáhat vostatním je divnej pocit, ale překecat toho královskýho průzkumníka, co jsme náhodou potkali, aby nám všem slušně zaplatil, to bylo hustý. Možná, že až bude naše dobrodružství u konce, použiju svý schopnosti, abych na svou stranu dostal(a) i kapitán(a/ku).

Odhod všechny své žetony neštěstí . Přehození +2.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Pomocí předmětů nalezených během svých dobrodružství se ti podaří rozluštit mapu, která kdysi připlavala v ⁽³⁾! Zamluvíš si cestu na místo z mapy a s velkým nadšením i obavami dorazíš na ostrov plný květin s barevnými skvrnami ve tvaru ⁽⁴⁾. Upřímně je tvůj domov spíš taková chatrč na spadnutí a náladu ti ani moc nezvedne, když zjistíš, že tví rodiče jsou dva bídní piráti. Rozhodně ti ale jsou podobní, mají stejný nos ve tvaru ⁽²⁾ a vůbec.

„Jsem tak ráda, že jsi tady,“ říká ti tvá matka. „Modlili jsme se, aby tenhle den přišel. Fakt totiž potřebuju novou ledvinu.“ Rychle vezmeš nohy na ramena, naneštěstí ale zjistíš, že tvůj otec zablokoval vstupní dveře.

„Mrzí mě to, princátko,“ zadržmolí s rihnutím, „ale taky budu jednu potřebovat.“

⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Nikdy se ti nepodaří rozluštit nalezenou mapu. Pokračuješ tak v pirátském způsobu života a časem si necháš na paži vytetovat kresbu ⁽⁴⁾ z mapy na připomenutí, že ses vzdal(a) hledání své skutečné rodiny. Poté, co se pirátství doplna nasytíš, rozhodneš se založit vlastní rodinu a nakonec najdeš někoho, kdo tě miluje i s tím tvým nosem ve tvaru ⁽²⁾. Prožiješ tak svá zlatá léta, houpeš svého ⁽¹⁾ letého syna na koleni a vyprávíš mu o všech vzrušujících dobrodružstvích, která jste s ostatními piráty na moři zažili. Není to sice život, jaký sis vždy představoval(a), ale naplňuje tě štěstím.

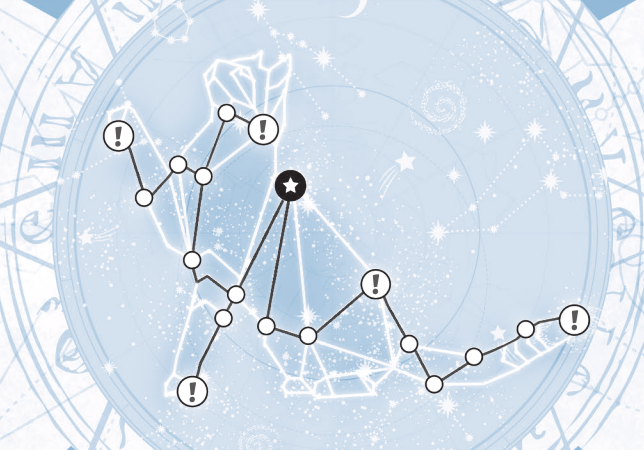
⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Pomocí předmětů nalezených během svých dobrodružství se ti podaří rozluštit mapu, která kdysi připlavala v ⁽³⁾! Zamluvíš si cestu na místo z mapy a ke svému překvapení objevíš vesničku stráženu hradem, na kterém vlají prapory s vyšším znamením ⁽⁴⁾.

„Vaše Výsosti,“ osloví tě stráže s úžasem a pokleknou na zem.

„Co jste to říkali?“ Ukáže se, že stráže měly pravdu, a zjistíš, že jsi sice v tom velkém světě patřil(a) mezi ty nejošklivější piráty vůbec, na tomto ostrově jsi však ten nejkrásnější člen královské rodiny všech dob. Tví rodiče, král a královna, jsou ti nejlaskavější a nejhodnější lidé, jaké jsi kdy potkal(a). Zbytek života strávíš v luxusu a s přebytkem rodičovské lásky a podpory.

Před své jméno na osobním listu připiš „Princ/Princezna“.



OSIŘELÝ PIRÁT

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum	★		★			✘	✘
Síla	★		★			✘	✘
Lov	★	★		★	★		
Míření	★	★	✘	✘	✘	✘	✘
Krutopřísnost		★		★		✘	✘
Mořeplavba	★		★	★			✘

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Věk, kterého jsi dosáhl(a) již dávno: _____
2. Něco, co má podivný tvar: _____
3. Nádoba: _____
4. Něco, co by sis nechal(a) vytetovat: _____
5. Mořský tvor: _____


PŘÍBĚH OSÍRELEHO PIRÁTA

Starý pirát říká, že mě našli na písčité pláži jednoho bezejmenného vostrova, kde mě vyplavil příliv. Prý sem ležel(a) v klubku chaluh a mohlo mi být tak sotva ⁽¹⁾ let. Můj nuznej stav je dojal, a když jim došlo, že by se tak osklivýho káčátka sotva ujal někdo jiný, rozhodli se mě přijmout mezi posádku a vychovat mě vlastníma silama. Vždycky mě zajímalo, odkud pocházím, ale taky mě trochu děsilo, na co přijdu. Nechtěli se mě třeba rodiče zbavit, když viděli můj pokrivený úsměv, moje dlouhý nohy s plovací blánou nebo snad můj nos ve tvaru ⁽²⁾ ?


Všecko se ale změnilo, když jsem jednoho dne na moři objevil(a) síť, ve který byl zamotaný vzvak z ⁽³⁾ . „Neviděl někdo naše děťátko?“ psalo se v něm. „Už je to hrozně dlouho, co jsme o něj přišli. Máte tady i podobiznu pro případ, že byste na něj narazili, a mapu, podle které nás pak najde. Jestli naše dítě uvidíte, vyřídte mu, ať se vrátí domů.“ Když jsem si prohlídl(a) přiloženou kresbu, na chvíli jsem se zarazil(a). Vypadala skoro stejně jako já! Starý kápo říkal, že ta mapa moc nedává smysl, ale nic jinýho jsem neměl(a), takže jsem si ji nechal(a) v naději, že jednou najdu další stopu. Jediný, co je na tý mapě zatím k užítku, je zvláštní kresba ve tvaru ⁽⁴⁾ vedle vostrova, u kterého je napsáno DOMOV.




UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.




 V noci se mi zdálo, že mě kdosi pevně vobjal a řek mi, že puđu někam hodně daleko. Nepamatuju si to úplně přesně, ale myslím, že jsme v tom snu jezdili na ⁽⁵⁾ . Do vobličeje jsem neviděl(a), připadalo mi ale, jako bych tu vosobu vodněkud znal(a).

Přehození  +2. Nespokojenost  -1.

 V zobáku jednoho racka jsme našli další ⁽³⁾ . Uvnitř byla tahle cetka. Nevím proč, ale je mi to povědomý. Má to snad něco společnýho s mojí rodinou? Vezmi si kartu **60 Náhrdelník ze žraločích očí** z balíčku příběhových karet.

 Právě se mi stala fakt podivná věc. Zrovna jsem se ve vodě snažil(a) síť ulovit pár ⁽⁵⁾ , když v tom ke mně jedno jejich mladý příplavalo a říkalo, že jsem princátko. Samozřejmě se mi tomu nechťelo ani za mák věřit. Ale jeden nikdy neví. Třeba mi ten drobeček říkal pravdu. To by bylo fakt něco, no ne? Já a princ(ezna). Vtipná představa, ale když to řeknu nahlas, tak nějak cejtím, že je to pravda. Nespokojenost  -1. Zásoby  +2.

 Chodit v nich po mořským dně mi dodává pocit klidu. Víím, že to zní divně, ale tady dole se cejtím jako doma. Doufám, že mi ty boty pomůžou dostat se k nějakým dalším ⁽³⁾ , ve kterých najdu pár novejš vodítek. Vezmi si kartu **75 Kamenný boty** z balíčku příběhových karet.

 Někdo mi chťel ve spánku čmajznout žraločí náhrdelník. Probudilo mě to a musel(a) jsem zalapat po dechu, když jsem před sebou měl(a) ten jeho nos ve tvaru ⁽²⁾ . Bylo to jako čučet do zrcadla. Vzal nohy na ramena a hned jsem vběhl(a) za ním, ale když skočil do vody, úplně zmizel. Nebyl to třeba nějaký můj příbuznej? Síla  +1. Přehození  +1.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Po mnoha dobrodružstvích se svou novou posádkou si začneš budovat vlastní pověst a brzy si lidé při zmínce o „Mořském hadovi“ začnou představovat právě tebe. Bohužel ti to přinese celou řadu nepříjemností. Když kotvíte v jednom královském přístavu, zadrží tě a zatknou za předlouhý seznam zločinů a urážek, na které si vůbec nevzpomínáš, včetně vraždy (5). Rychle ti dojde, že se jedná o zločiny, jež za svou pirátskou kariéru spáchala tvá matka. Odkázala ti nejen přezdívku Mořský had, ale i pěknou kupu zatykačů. Když tě strážé odvádějí na šibenici, lidé tě vypískávají a přitom po tobě hážou rajčata a (2). A jak ti nasazují oprátku, hledíš do nekonečných dálek oceánu a s jistotou na horizontu rozeznáváš plachty (1). Mohla by být tvá matka naživu? Třeba měla celou dobu v plánu, abys kráčel(a) v jejích stopách... a pykal(a) za její zločiny.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Neustále slycháš zkazky o tom, že (1) kotví ve vzdáleném přístavu, a po měsících pronásledování konečně najdeš matčinu loď zakotvenou u jedné vesničky na pláži. Je opuštěná a v kajutě najdeš dopis s tvým jménem. Matka v něm píše, že stejně jako tvůj otec umírala na (3) chřipku. Omlouvá se, že se nikdy nevrátila domů, prý jí ale šlo po krku královské námořnictvo a nechtěla ohrozit rodinu. Dopis je hořkosladký, a přestože tě přemáhá smutek, protože tvá milovaná matka zemřela, máš zároveň radost, protože se ti konečně podařilo zjistit, co se jí stalo. Ujmeš se velení její lodi, převezmeš jméno Mořského hada a vydáš se za spoustou úžasných dobrodružství.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Vrak (1) vypadá, jako by loď byla už nějakou dobu opuštěná. Na pustém ostrově ne najdeš žádné stopy po přeživších. Ale zatímco si tvá posádka ve vraku strká do kapes, co může, zahlédneš, jak se v džungli cosi pohne. Podivný obličej zmizí v houštinách (2) a okamžitě se za ním rozeběhneš. Sleduješ jej až na mýtinu, kde s překvapením najdeš svou matku zahalenou v provizorním plášti z palmových listů a (3) peří. „Věděla jsem, že mě najdeš,“ pronese vítězoslavně. „Byla jsem na tomhle ostrově celé roky, ale hvězdy mi říkaly, že si pro mě přijdeš.“ Vezmeš ji na palubu své lodi a staráš se o ni, dokud se jí nenavratí síly. Strávíte spolu zbytek života známi jako Dva hadové. Společně zažijete nejedno legendární dobrodružství a o vaší slávě se dozví celý širý svět.



PIRÁT MOŘSKÝ HAD

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum	★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Síla		★	★			✖	✖
Lov	★		★			✖	✖
Míření	★			★		✖	✖
Krutopřisnost	★	★		★			✖
Mořeplavba	★		★	★	★		

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. *Jméno pirátské lodi:* _____
2. *Rostlina:* _____
3. *Nelétavý pták:* _____
4. *Pirátské jméno jiného hráče:* _____
5. *Kamarád(ka) nebo známá osobnost:* _____


PŘÍBĚH PIRÁTA MOŘSKÉHO HADA

Moje matka mě o mořeplavbě naučila úplně všechno. Bylo mi sotva pár měsíců, když mě poprvý vzala na palubu své pirátské lodi ⁽¹⁾_____. Byla to hrozná kapitánka, proto se jí říkalo Mořskej had, tak si jednoho velkého nechala rovnou vytetovat na záda. Matka byla furt někde v čudu, a já zůstával(a) doma se svým tatíkem, rolníkem, kterej dřel na polích s ⁽²⁾_____. Musím říct, že lidem moc hlava nebrala, jak jsou moji rodiče každý z jiných těsta. Ale nebylo pochyb, že se fakticky milovali.


Jednoho dne za mnou otec přišel se strašnou zprávou: matčina loď ⁽¹⁾_____ se měla z poslední plavby vrátit před víc než měsícem a matka byla nejspíš mrtvá. Nechtělo se mi tomu věřit, ale uběhlo už spousta času a máma se pořád nevracela. Potřebuju vědět, co se jí stalo, jinak nebudu mít klid. Když otec zemřel na ⁽³⁾_____ chřipku, přihlásil(a) jsem se na první pirátskou loď, co o mě měla zájem, a slíbil(a) jsem si, že vodhalím matčin osud.



UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.



-  Vždycky, když hraju na tenhle buben, vzpomenu si, jak matka říkala: „Naslouchej větru, dítě, vždycky tě dovede domů.“ Když na něj hraju, cejtím, jak mnou procházejí vibrace stejně jako vítr naráží do plachet. Rozhodně to není jen tak ledajakaj buben. Zajímalo by mě, kdo ho vyrobil a proč hraje hlasitěji, když jsou poblíž ⁽³⁾_____.


Vezmi si kartu **90 Buben vyvolávače větru** z balíčku příběhových karet.

-  ⁽⁴⁾_____ mi prý může udělat tetování. Mám toho využít a pořádit si tetování mořského hada, jaký měla i máti? Určitě to ale bude bolet a moc teda nevěřím, že to fakt umí. Tetování, co má od ⁽⁴⁾_____ Pyskatá Nancy, je příšerný, ale jak znám Nancy, možná právě tohle chtěla.


Můžeš dát 1 svou kartu pokladu  ⁽⁴⁾_____. Pokud to uděláš, přehození  +2 a vylepší si 1 dovednost dle své volby.


-  Nevěřil(a) jsem svejm očím, když jsme to tělo našli. ⁽⁵⁾_____ na matčině lodi pracoval(a) jako první důstojník. Co do háje dělá mrtvola uprostřed oceánu? ⁽⁵⁾_____ přitom není po smrti dýl než jeden den. Může to snad znamenat, že je matka stále naživu?

Nespokojenost  -1. Přehození  +1.

-  To je ale pozoruhodná věcička. Vzpomínám si, jak otec říkal, že jednu takovou chtěl, aby měl co poslouchat, když pracoval na polích s ⁽²⁾_____. Bude mi ho tak připomínat.

Vezmi si kartu **61 Zpívající lebka** z balíčku příběhových karet.

-  V dálce se mihly plachty a přísahám, že to byla matčina loď ⁽¹⁾_____! Dalo mi to zabrat, ale nakonec kapitán(ka) souhlasil(a), že ji budeme sledovat. Naneštěstí na nás byla moc rychlá. Mohla to být moje matka? Nebo už mám blůdy?

Krutopřísnost  +1. Přehození  +2.

KONCE

≤ (!!!) = ŠPATNÝ

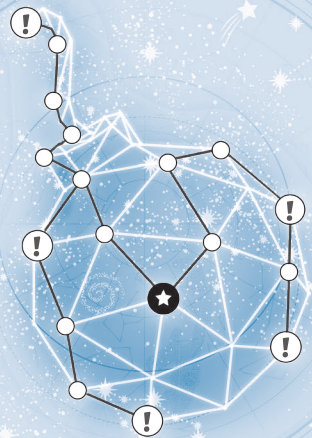
Po vašem společném dobrodružství se ⁽⁵⁾ na chvíli ujme velení lodi. Jednoho dne tě uprostřed noci spolu s malou skupinkou námořníků pošle vyhodit do vzduchu fregatu královského námořnictva. Tví lidé nakládají na loď sudy nebezpečných výbušnin a ⁽¹⁾ tun(y) střelného prachu, zatímco ty připravuješ zápalnou šňůru k vyvolání exploze. Když ji však dokončuješ, někdo tě zničehonic s velkou silou udeří do ⁽²⁾, až ztratíš vědomí. Když se probereš, zjistíš, že tě tví lidé přivázali k sudům a dali ti roubík. „Už toho máme dost, šílenče!“ křičí na tebe ⁽⁵⁾ z bezpečné vzdálenosti. Zapálí šňůru a všichni až na tebe opustí loď. V tvých posledních chvílích tě utěšuje jen vědomí, že konečně uvidíš jednu ze svých úžasných explozí z bezprostřední blízkosti.

(!!!!) = DOBRÝ

Coby pirát jsi zažil(a) svůj díl velkolepých explozí, avšak po ztrátě několika prstů na rukou i nohou, pár zubů, nohy, sluchu v levém uchu a čehokoliv, co by mohlo připomínat obočí, se rozhodneš, že je načase pověsit bomby na hřebík a začít vést klidnější život. Usadíš se v jedné rybářské vesničce, otevřeš si pekárnu, kde prodáváš i „Výbušně lahodné ⁽⁴⁾“ a další zákusky. Z ⁽⁵⁾ se stane tvůj nejlepší zákazník, což vede k rozpačitému vztahu jako z romantické komedie, který sice nakonec vyšumí, ale v obou zanechá příjemné vzpomínky.

(!!!!!) = LEGENDÁRNÍ

Není lepšího učitele než zkušeností, kterých se ti během let strávených na moři dostalo nemálo. Snadno získáš pověst zkušeného výrobce jak výbušných látek, tak prvotřídních děl. Časem upoutáš pozornost královského námořnictva, které si tě najme na výrobu děl z „nakládáných ⁽³⁾ žaludků“ pro každou loď v královské flotile. Kvůli tomu tě všichni označí za zrádce a přijdeš o zbývající přátele. Dokonce i ⁽⁵⁾, nejlepší kamarád(ka) na světě, se k tobě obrátí zády. Jako obvykle tě ale pirátí špatně odhadli. Poté, co je každá loď ve flotile královského námořnictva vybavena tvými děly, konečně uvedeš svůj ďábelský plán do pohybu. Stiskneš tlačítko, jež máš mistrně připevněné k ⁽²⁾, čímž vyhodíš každičké dělo do vzduchu a jednou mocnou ranou tak zničíš převážnou část královského námořnictva. Konečně překonáš ohromný pirátský rekord Šílené Minnie Jenkinsové ⁽¹⁾ tisíc dvou set dvaceti pěti zabitých královských vojáků, a dokonce se ti podařilo zabít všechny najednou! Po zbytek tvého života nastolený rekord nikdo nepřekoná, díky čemuž se zapíšeš do učebnic dějepisu mezi ty nejkrutopřísnější piráty všech dob.



PIRÁT PYROTECHNIK

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum		★			★			✘
Síla		★			★		✘	✘
Lov		★		★	★		✘	✘
Míření		★		★	★	★		
Krutopřísnost		★	★	✘	✘	✘	✘	✘
Mořeplavba		★		★			✘	✘

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý rádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Číslo v rozsahu 2–10: _____
2. Část těla nebo druh oblečení: _____
3. Savec: _____
4. Lahodný dezert: _____
5. Pirátské jméno jiného hráče: _____


PŘÍBĚH PIRÁTA PYROTECHNIKA

Můj zájem o střelný prach a jeho ničivou sílu dycky hraničil s posedlostí. Mou kůži zdobí nejedna jizva po popálenině, dohromady mě výbuchy stály ⁽¹⁾ prstů na rukách i nohách a z mý(ho) ⁽²⁾ imrvéře táhne pach síry. Nikdy ale nejsem šťastnější, než když můžu ve své dílně vytvářet další horory ze střelného prachu určený k oddělování lidských bytostí od jejich životů a končetin.


Nástup na pirátskou loď tak pro mě byl logickým krokem. Kdo jinej než piráti by mě vůbec nechal dělat ty má nebezpečný experimenty? Kdo jinej než piráti by ve světě námořních bitev tak zoufale potřeboval každou výhodu, že by zaměstnal někoho s bezpečnostními standardama tak strašně, vyložíme si karty na stůl, mizernýma jako ty moje? Kdo jinej než piráti by mě nechal skladovat tak nebezpečný látky jako střelný prach, nitroglycerin nebo kvašený ⁽³⁾ mlíko, na lodi, kde žije a pracuje spousta lidí? Život na volném moři je všecko, vo čem se mi mohlo zdát, a předpokládaná délka života mejh pomocníků je tak nízká, že už se jich ani nevobtěžuju ptát na jména. Johohó!

UDÁLOSTI SOUHVĚZDI


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  Je úžasný, kolik běžnejch předmětů má výbušný vlastnosti. Vezměte si třeba můj novej recept na ⁽⁴⁾. Jasně, je to opravdová lahůdka, ale když se do něj přidá špetka střelnýho prachu, rázem je z toho o poznání ostřejší pochoutka. A nemůžu za to, že se ⁽⁵⁾ rozhodl(a) spořádat hned několik těch výbušnejch kousků. To má za to, že se mi hrabe ve věcech!


Zásoby +5. ⁽⁵⁾ získá neštěstí +1.


-  Jasně, výbuch poškodil loď, ale je to jen malá cena za nabytý znalosti a dovednosti. Ostatní s tím ale nedaj pokoj, jako by v životě neviděli loď s ⁽¹⁾ dírama.


Vylepší si i dovednost dle své volby. Přehození +2. Trup -1, NEBO zásoby -1.

-  Úplně se mi vykouřilo z paměti, jak zatraceně roztomilý jsou tyhle věcičky! Jako by to bylo včera, když jsem si jeden takovej vyrobil(a) poprvé. Nemohlo mi bejt víc než ⁽¹⁾. Samozřejmě jsem od té doby prošel řadou vylepšení, takže si ho teď můžu přidělat k ⁽²⁾. Arrr, byl(a) jsem to ale hustý děčko!

Vezmi si kartu **50 Můj malej ruční kanónek** z balíčku příběhových karet.

-  Kapitán(ka) mi dal(a) na starosti dva novy rekruty a ⁽⁵⁾ má pohlídat, že je nezabiju. Jak to asi tak můžu zaručit? Mám snad polevit na kvalitě svý práce, jen aby se těmhle cucákům neudělalo bebi? Rozhodně se nebudu snažit předčasně ukončit jejich životy, ale nebudu ani rozdávat žádný sliby.

Posádka +2. ⁽⁵⁾ musí provést zkoušku míření . Pokud je výsledek 8 či méně, posádka -2.

-  Konečně mám něco, co ⁽⁵⁾ vocení. Bylo to docela jednoduchý, stačilo jen svařit dohromady pár plechovek nakládanych ⁽³⁾ žaludků, co jsme ukradli před třema týdnama jedny obchodní lodi. Kapitán(ka) říká, že je to skvělá zbraň, ale spousta chlapů si stěžuje na zápach pokaždý, když z toho vystřelíme. Arrr, já věděl, že pirát pyrotechnik nepude k sobě tak snadno, jak to zní!

Ziskáš 1 nabitě dělo úroveň 4 či nižší.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Vtrhneš do velkého sálu vévodkyně ⁽⁴⁾, na sobě máš jen nejkrásnější ⁽²⁾ ze svého šatníku. „Můj čas nadešel, vévodkyně!“ zaburácíš. „Přijmi mě mezi šlechtu, nebo mě zab!“ Vévodkyně, zaražena tvým neurvalým příchodem, vmžiku tasí rapír a odpoví na tvou výzvu. Dáte se do lítego souboje, vaše meče se kříží po celém sále. V tom tě odzbrojí pomocí klamně finty. Ve chvíli paniky vévodkyni namísto svého meče sebereš ⁽³⁾. Netrvá to dlouho a v rychlém sledu podlých pohybů ji svou provizorní zbraní porazíš. „Povedlo se!“ vykřikneš. „Teď patřím mezi šlechtu!“ Naneštěstí to tak ovšem nikdy nefungovalo, obviní tě z vraždy a brzy nato visíš na šibenici.

⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

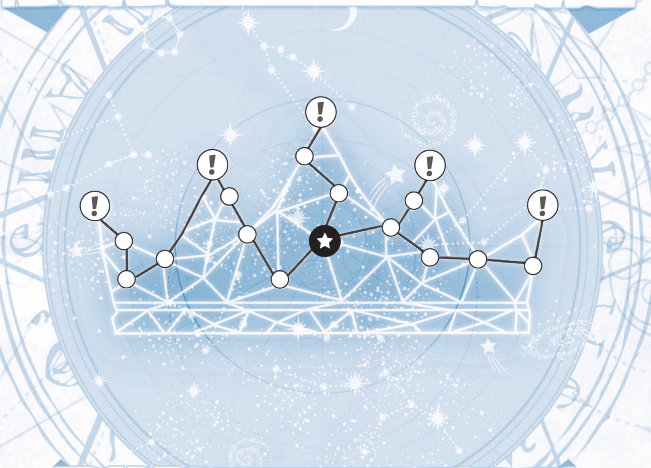
I přes svůj přepychový kus ⁽²⁾ a nepočítatelné množství nastřádaných pokladů se k tobě vévodkyně ⁽⁴⁾ stále nemá a u dvora se ti vysmívají, když se dožaduješ šlechtického postavení. Ve vzduchu je toho dne mimořádné množství pylu, takže ti teče z nosu a ⁽⁵⁾ říká, že to celou dobu vypadalo, jako by ti bylo do breku. Z hněvu a odmítnutí založíš na jednom opuštěném ostrově vlastní královskou dynastii a prohlásíš se jejím vládcem. Jistě, tví poddaní jsou další špinaví páchnoucí piráti, kteří přišli o rozum kvůli šílenstvím na moři a ⁽¹⁾ rumu, ale svému ostrovu vládneš až do konce svých dní. Dokonce se ti podaří podepsat formální dohodu s rodem Lansletů, ale nutno říct, že to dopustili, jen aby naštvali korunu. At žije král!

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Sebevědomě nakráčíš ke dvoru a lehce se usklíbneš, když vévodkyně ⁽⁴⁾, spatřivši, že máš na sobě luxusní ⁽²⁾, zalapá po dechu. „Kdo ráčíte být?“ zeptá se tě a naklání se ve svém křesle dopředu.

„Patřím ke dvoru stejně jako vy!“ oznámíš všem přítomným. „Neznáte mne, neb mě unesla tato spodina, již vede ⁽⁵⁾, a pak mne drželi v zajetí nebo kde! Teď jsem však zpět a někdo by mi měl dát parádní ⁽³⁾, jakož i další věcíčky hodné osoby urozeného původu, jakou bezpochyby jsem.“ Dvůr zahalí ticho, zatímco si tě vévodkyně pozorně prohlíží.

„Slyšeli jste našeho hosta! Služebnictvo! Do práce! Vy tam! Barone McReedy! Tímto vás zbavuji veškerého majetku i peněz. Dostane je toto nebohé, ztracené káčátko. Pochváleni buďte bohové za toto radostné shledání!“ Od té doby strávíš svůj život v dekadentním přepychu.



PIRÁT VE ZLATÉM RUBÁŠI

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum 	★		★	★	★		
Síla 	★		★			✗	✗
Lov 	★	★	✗	✗		✗	✗
Míření 		★	★			✗	✗
Krutopřisnost 	★			★		✗	✗
Mořeplavba 	★	★		★			✗

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Podstatné jméno, které se ti nelíbí: _____
2. Oblečení, které běžně nenosíš: _____
3. Něco, co sis vždycky chtěl(a) koupit: _____
4. Jméno slavné ženy: _____
5. Pirátské jméno jiného hráče: _____










PŘÍBĚH PIRÁTA VE ZLATÉM RUBÁŠI

Ano, přílišně zapáchám a mé tělo je, jak jinak, zohaveno nespočtem jizev. Nejsem nejkrásnější, nemám ani přespříliš charisma a mým jediným společníkem je papoušek, který umí říct pouze „⁽¹⁾“. Krutý to úděl pirátů! Vězte však, že je mi souzeno něco více. Život plný přepychu a bohatství. Sním o tom, že mě jednou šlechta bude zvát na snobské večeře a formální soiree, na něž se budu moci vyšňořit do ⁽²⁾. Lidé u královského dvora se od pirátů stejně tolik neliší. I oni lžou, kradou, podvádějí a vraždí, jen to těm bohatým pokrytcům pokaždé projde. Nuže, tuto hru mohou hrát dva!

Vydám se na svoji poslední pirátskou výpravu. Ne však jen tak ledajakou výpravu! Při této si nacpu kapsy zlatem, a za kořist si poté koupím vskutku luxusní ⁽³⁾. A až se pak se všemi rozloučím, nakráčím rovnou k té okázalé osině v pozadí, vévodkyni ⁽⁴⁾, a řeknu jí, že jsem taktéž urozeného původu! Nikdy mě neodhalí a stanou se z nás ti nejvěrnější spojenci. Mám to vskutku důkladně promyšleno a zkrátka neexistuje způsob, jak by tento úžasný a bezchybný plán mohl selhat.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  O krok blíže. Jsem o krok blíže! Brzo bude tato loď mojí a pak tady zavedu ne jednu změnu! Pro začátek se zbavím ⁽⁵⁾. Ten budižkníchemu se mi už nikdy nebude vysmívat!
- Poklad +1.
-  Och, tak ten je překrásný. Barva, kožešina, i to, jak se na světle třpytí a blýská. Je prostě dokonalý. Budu ho nosit každý den. I ve spánku! Vezmu si ho na sebe i do hrobu. Žádný jiný šat se mu nevyrovná. Dokonalejší jsem již jen já sám. Zasloužím si jej, zasloužím si to všechno. Vévodkyně ⁽⁴⁾ nebude mít na vybranou a dozajista vykouzlí nejedno pukrle, až mne v něm spatří!
- Vezmi si kartu **37 Zlatý plášť ztraceného krále** z balíčku příběhových karet.
-  Už mám ⁽⁵⁾ plné zuby! Jak se opovažuje rozdávat příkazy mně, MNĚ? Jednou budu patřit mezi šlechtu a bude toho litovati. Do té doby však musím odškrabávat koryše z boku této zchátralé bárky!
- Trup +2. Neštěstí +1.
-  Sestoupil z nebes a přistál mi přímo na hlavě. Sami bohové se dozvěděli o mé dokonalosti a rozhodli se projevit mi svůj vděk. Jak je mi teď líto ⁽⁵⁾, když se na mne musí dívat. Žádný živý člověk se nemůže nazývat mně rovným. Musí být neúnosně vědět, že nikdy nedosáhne mé velikosti.
- Vezmi si kartu **73 Nebeský pirátský klobouk** z balíčku příběhových karet.
-  Och, jaká to velkolepá kořist! Zasloužím si ji, jak jinak. Proč jinak by tady jen tak ležela a čekala na mne? Ta děcka se ani příliš nebránila (tedy vyjma toho tloušťka, který mi udělal jizvu na zádech, co vypadá jako ⁽¹⁾). Doufám však, že se z té nepříjemnosti onen sirotčinec vzpamatuje. Až budu jejich právoplatným vládcem, pošlu jim košík s ovocem.
- Poklad +2.

KONCE

≤ (❗❗❗❗) = ŠPATNÝ

Tvé dovednosti se zlepšují a brzy tě po celém světě znají jako jednoho z nejschopnějších šermířů všech dob. Vůbec ti to ale nepomáhá najít si přátele, a tak jednoho dne zjistíš, že tě tvá posádka opustila v cizím přístavu. Když utápis svůj žal v místní pučy, dostaneš se do střetu s muži, kteří tvrdí, že pracovali pro kapitána (4). Rychle tasíš svou zbraň, ale jeden z nich vytáhne pistoli a střílí tě do břicha. Když se kácíš na podlahu, povzdechneš si nad tím, jak tě celý život tréninku s mečem ani trochu nepřípravil na souboj proti střelné zbraní.

(❗❗❗❗) = DOBRÝ

Říkáš si, že hledáš protivníka, který by tě byl hoden, ale po životě plném bezvýznamných masakrů v sobě máš pouze pocit nenaplněnosti. Vráťíš se proto na panství svého otce, omluvíš se za mladickou nerozvážnost a nakonec se na jeho naléhání ujmeš velení šalupy, kterou nazval (5). Meč pověsíš na hřebík a časem tvá šermířská dovednost uvadne. Jednoho dne zaslechneš, jak o sobě nová důstojnice na palubě tvé lodi tvrdí, že je mistryně v boji s mečem. Souhlasíš proto, že si s touto mladou bojovnicí cvičně zašermuješ. Když se tvá dlaň dotkne jílce, ihned si vybavíš vzrušení z boje a setneš jí hlavu jednou smrtelnou ranou. Souboje jsou nelegální, musíš proto utéct, aby tě nepředvolali před soud. Uvědomíš si, že imaginární protivník, jehož hledání ti zabralo převážnou část života, nebyl žádný mistr šermíř, ale tvůj vlastní nedostatek sebekontroly. S tímto vědomím začneš nový život na další pirátské lodi a nacházíš útěchu v sebezpoznaní.

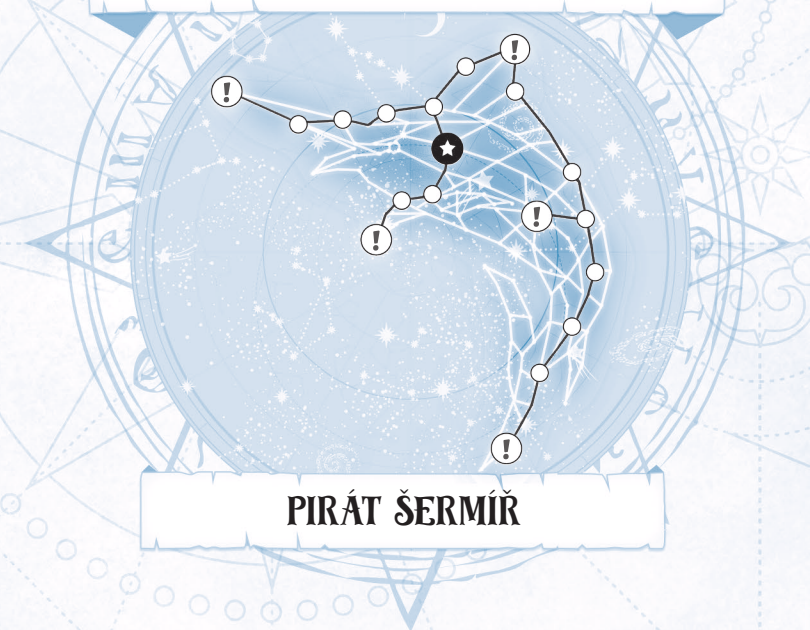
(❗❗❗❗❗) = LEGENDÁRNÍ

Doslechneš se zvěsti o tajemném válečníkovi, který je ti v patách. Když tě konečně dostihne v přístavu (1), všimneš si, že má na zbroji (3), znak tvé rodiny. Rázem ti dojde, že ho najal tvůj otec, aby tě přivedl domů. Zasměješ se a všem přítomným řekneš, jak tě unavuje pořád bojovat s otcovými pochopy. Zaútočíš na něj, on se ti však v šermu vyrovná a brzy začneš bojovat o holý život. Po tak dlouhé době před tebou konečně stojí protivník, který si zaslouží tvůj respekt. Při souboji s tímto obratným bojovníkem se v obličejí dmeš pýchou, když v tom vysekne fintu, překvapí tě a bodne do slabín.

„Dobrá rána!“ zajíkneš se a spadneš na podlahu. „Máš můj obdiv, jsi lepší šermíř.“

„A do háje,“ povzdechne si muž. „Váš otec mě voddělá! Neměl jsem vás zabít!“

„Neměj strach, mistře šermíři,“ zašeptáš a hodíš mu zakrvácený svitek. „Tady máš mapu k mým pokladům. Přiměřená odměna za tak nádhernou smrt!“ S těmito slovy a úsměvem na rtech se odebereš k věčnému spánku.



PIRÁT ŠERMÍŘ

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum			★	★			✕	✕
Síla		★	★		★	★		
Lov		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Míření		★		★	★			✕
Krutopřísnost		★			★		✕	✕
Mořeplavba		★		★			✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Malé zvíře: _____
2. Počet tebou poražených nepřátel: _____
3. Vznešené zvíře: _____
4. Jméno nepřátelského kapitána: _____
5. Jméno vhodné pro vyhlášeného zápasníka: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA ŠERMÍŘE

Celý život studuji umění boje s mečem. Jako učeň legendárního šermíře jsem dokázal předčít všechny soupeře a stal se ze mě bojovník, jenž nemá sobě rovného. To se nakonec stalo mému mistru osudným, jelikož mne ani on nedokázal v boji na život a na smrt porazit. Bylo jasné, že ve své vlastní nenajdu nikoho, kdo by se dokázal vyrovnat mým schopnostem, nezbyvalo mi tedy než se vydat na moře a pokusit se najít větší výzvu. Naštěstí se korzárům vždy hodí další paže, obzvláště ovládají-li vražedné ostří. Osoba mých mistrných dovedností a nadšení pro prozkoumávání světa nemá o angažmá nouzi.

Život na pirátské bádce je úplně jiný, než co jsem do té doby zažil(a). Kajuty jsou přečpané, jídlo odporlivé a navíc máme v podpalubí vážný problém s _____ (1). Buď jak buď, budu na tomto rozpadajícím se vraku, jemuž říkají loď, sloužit, dokud nenajdu soka dost schopného, aby mě mohl vyzvat na souboj. Koneckonců můj meč již vzal život celkem _____ (2) lidem a já nepoznám odpočinku, dokud mne někdo neporazí.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý ❶ níže a přeči příslušný odstavec.

❶ Tato šavle byla v mé rodině po celé generace, je to symbol prestiže a postavení předávaný v mé pokrevní linii. Ukrádl(a) jsem ji noc předtím, než jsem opustil(a) svůj domov. Má jílec posázený drahokamy a na čepeli je zlatem vykládaná kresba _____ (3). Taková zbraň si nezaslouží viset nad krbovou římsou v pracovně nějakého úředníka. Otec to určitě pochopí.

Vezmi si kartu **39 Rodinná šavle** z balíčku příběhových karet.

❷ Ten namyšlený blázen se celé týdny vychloubal, že je neporazitelný šermíř, a ostatní blázni na této lodi byli příliš hloupí nebo zbabělí, aby jeho dovednosti vyzkoušeli. Já však ne. Byl to férovní souboj, jak si žádá etiketa. Neměl dobrou techniku a zaplatil za to životem. Teď už není pochyb o tom, kdo to na naší lodi umí nejlépe s mečem. Teď ze mě mají strach.

Věhlas 🗨️+3. Nespokojenost 🗨️-1. Posádka 🗨️-1.

❸ Hned jak jsme se nalodili na nepřátelskou loď, tasil jejich kapitán _____ (4) svůj meč a divoce se po mně ohnal. Konečně rovný protivník! Po celé palubě se ozývalo řinčení našich mečů, jak spolu tančily. Nakonec jsem ho setnul jedním rozhodujícím úderem. Členové mé posádky jásalí radostí a na památku tohoto vítězství jsem si vzal menší trofej.

Poklad 🗨️+1. Nespokojenost 🗨️-1.

❹ „Jenom máš štěstí, to je všechno!“ Stálo mě spoustu přemáhání, abych toho hlupáka na místě nerozsekal(a). Každé ráno vstávám před úsvitem a cvičím celé hodiny na palubě, zdokonaluji své schopnosti a zlepšuji svou techniku.

Přehození 🗨️+2.

❺ Šalupa mého otce _____ (5) nás pronásleduje již několik dní. Kapitán v otcových službách požadoval navrácení meče naší rodiny. Namísto toho jsme se střetli v bitvě. Otcovu loď jsme donutili se obrátit, ještě předtím jsme si ale pro sebe uzmuli několik cenností. V budoucnu si musím dát pozor na další poskoky, které otec vyšle po mých stopách.

Neštěstí 🗨️+2. Všichni hráči: Poklad 🗨️+1.

KONCE

≤ (!!!) = ŠPATNÝ

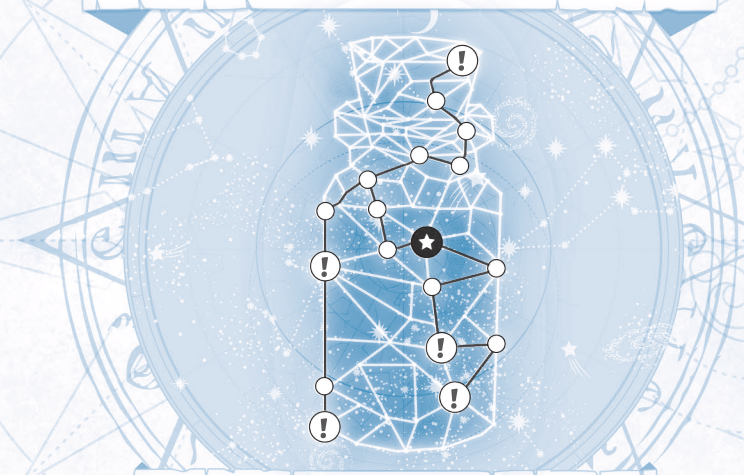
Lektvary a elixíry naplňují nejen tvůj život, ale i plíce. Časem tě pak dostihnou vedlejší účinky všech tvých podivných odvarů. Zvláštní výrůstky ve tvaru (5), přerostlé nehty, trsy vlasů tam, kde by žádné růst neměly, a odpudivé zápachy tě poznamenají na mnoho let. Nakonec se pokusíš syntetizovat lék z destilovaných šupin (4), místo mocného elixíru však vytvoříš svůj poslední jed. Na pohřbu ti (5) radostí, že je konečně po tobě a že už nikoho nebudeš mučit, naplively do hrobu.

(!!!!) = DOBRÝ

Vynalezneš lektvar, který po vypití na krátkou dobu výrazně zlepší (2). Je jasné, jaký přínos by tento průlomový objev mohl mít pro vojenské účely, po tvých předchozích experimentech na (5) se však nikdo nechce zúčastnit jeho testování. Obrátíš se proto na královské námořnictvo coby potencionálního kupce. Ti začnou pro své vojáky objednávat lektvar ve velkém, brzy ti ovšem dojdou zásoby a začnou se objevovat vedlejší účinky tvého elixíru. Námořníkům na těle vyraší ostrůvky peří a mnoho z nich začne vykašlávat obrovské ohnivé oblaky. Zděšené velení námořnictva se rozhodne zbavit svých obludných ptačích vojáků a poté chtějí dostat i tebe. Jejich síly však prořídly a ty rozhodně netrpíš nedostatkem peněz, takže se snadno vyhneš stíhání. Zbytek svých dní strávíš s neuvěřitelným bohatstvím a neúspěšnými pokusy o uvaření lektvaru věčného života.

(!!!!!!) = LEGENDÁRNÍ

Elixír fénixí krve v každém pirátovi, který jej okusí, odemkne nevídaný potenciál. Tito mořští vlci jsou zničehonic silnější, rychlejší a voní po čerstvých (1). Velká pirátská rada si objedná další várky tohoto úžasného lektvaru, a tak si brzy většina pirátů na světě vybuduje závislost na tvém výtvoru. Jistě, většina z nich po několika letech přijde o (2), ale jejich objevy a ukořistěné poklady jim to více než vynahradí. Nakonec piráti díky tvému vynálezu získají dostatek síly na vybudování nového světového řádu. Vedeš šťastný život spolu se svou rodinou ve skromném sídle a většinu zisku z prodeje elixíru věnuješ potřebným pirátům. Po tvé smrti nechá (5) na oslavu tvých úspěchů vztýčit sochu zpodobňující tě vsedě na (4).



PIRÁT ALCHEMISTA

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum	★	★		★			✘
Síla	★	★	✘	✘	✘	✘	✘
Lov	★	★	★			✘	✘
Míření	★		★			✘	✘
Krutopřístnost		★		★		✘	✘
Mořeplavba		★		★		★	

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Tvá oblíbená rostlina: _____
2. Jeden z pěti smyslů: _____
3. Místo nebo věc: _____
4. Fantastické zvíře: _____
5. Pirátské jméno jiného hráče: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA ALCHEMISTY


Vždycky jsem se spoléhal(a) spíš na mozek než na svaly, což mi ale ne vždycky ulehčovalo život. Jako děčko si ze mě vostatní stříleli kvůli mé oblíbě v ⁽¹⁾, když se mi však z týhle rostlinky povedlo připravit jed a následně ho použít na všechny posměváčky, byl(a) jsem to já, kdo se smál naposled. Díky své oddanosti vědě se mi podařilo procestovat křížem krážem celej kontinent, ale aby člověk skutečně viděl celej svět, musí mít odvalu vydat se na moře. Na pirátských lodích je jen málo prostoru pro zvědavý mysl, ostatní ale už zjistili, že se mnou není radno si zahrávat. Můj poslední elixír podle všeho způsobuje buď ztrátu ⁽²⁾ nebo vyrašení něčeho jako houbovitejch výrůstků ve tvaru ⁽³⁾, v bederní oblasti. Jelikož není ani jeden z těchhle účinků žádanej, drží si ode mě vostatní bezpečnou vzdálenost, vobzvlášť ⁽⁵⁾ ze mě má doslova hrůzu. Myslím, že odted' pro mě bude doba strávená na lodi docela příjemná, i když, jak teď nad tím přemejšším, dost možná budu mít trable najít testovací subjekty pro svý... experimentičky.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  Byla to vhodná noc na párty, vzhledem k našim nedávným úspěchům. Kapitán(ka) mi přikázal(a) rozdělit se se všema vo nejnovější várku pálenky. Vzpomínky na to, co se dělo dál, mám dost zamlžený, druhej den po probuzení se ale ukázalo, že mám na břiše tetování ⁽⁴⁾ a vedle postele rozsáhlou sbírku levcich bot nejednoho člana posádky. Příklad to chce mít skořice.


Přehození  +1. Nespokojenost  -1.




-  Na nedávný výpravě na neprobádané ostrovy jsem vobjevil(a) neznámou houbu s dokonalým, modře zářícím kloboukem. Několik exemplářů mám ve sklenici pro podrobnější zkoumání. Během sbírání vzorků se mi podařilo donutit ⁽⁵⁾ jeden kousek sníst. Vod' ty doby má jednu ruku pobledlou a mluví naprosto plynně náhou cizí řečí. Je zapotřebí podrobnější výzkum.


Vezmi si kartu **43 Klíčová přísada** z balíčku příběhových karet.

-  Poslední dobou se věnuju přípravě nového pojidla, který, jak doufám, výrazně sníží propustnost dřeva v lodním interiéru a vytvrdí ho tak, že bude pevný jako zadek ⁽⁴⁾. Zatím ho musím nanášet ručně, potrvá to ale několik tejdňů. Jako bonus navíc podpalubí voní po citrónu. To chlapi určitě voceněj.

Trup  +2. Přehození  +1.

-  Vostatní piráti jsou takový sobci! Jakou hodnotu má nějaká cetka nebo rodinný dědictví ve tváři vědy? Teď už víme, jak spolu tyhle vzácný minerály reagujou! Nejsou snad znalosti cennější než kdejakej poklad?! Jsem tak blízko, že už skoro ⁽²⁾, jak se rodí můj nejzásadnější elixír!

Přehození  +3. Věhlas  +4. Vyber hráče, který odhodí 1 kartu pokladu .

-  Konečně je můj největší úspěch na světě. Elixír fénixí krve představuje vyvrcholení veškerého mého výzkumu. Mám několik lahviček a teď už jen potřebuju, aby ⁽⁵⁾... „vokoštoval(a)“ první vzorek.

Vezmi si kartu **52 Elixír fénixí krve** z balíčku příběhových karet.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Opustiš pirátský život a rozhodneš se vyhledat svou bývalou hereckou společnost. Dostihneš je v jednom rušném přístavu a zavzpomínáš si na časy, které jste spolu strávili. Dozvíš se, že budou hrát na pirátské lodi, a přizvou tě ke hře na její palubě. Připojíš se ke svým bývalým hereckým kolegům, jakmile ale vstoupíš na palubu, kapitán připomínající (1) ti vysvětlí, že se máte převléci do pirátských kostýmů, protože je vaše hra zaměřena právě na toto téma. Jen co si navlékneš (4) z pirátského kostýmu, místní strážé zatknou každého na palubě. Spolu s ostatními herci se pokusíš vysvětlit, že jste jen divadelníci a ne piráti, je to ale jako mluvit do zdi. Po zbytek života hraješ už holt jen pro své spoluvězně.

⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Po letech sbírání příběhů a vlastních dobrodružství se konečně vrátíš za hrabětem na jeho (2) panství a chceš se opět zhostit pozice dvorního šaška a baviče. Bohužel ale zjistíš, že hrabě zemřel před několika lety a nový majitel jeho sídla nemá o kulturu ani příběhy zájem. Po odmítnutí tímto novým šlechticem si sbalíš své památeční předměty na (5) a pokusíš se navrátit k pirátství. Když však hledáš nového kapitána, narážíš na svou bývalou kočovnou společnost, která tě mezi sebe s radostí přijme. Časem se dostaneš do čela celé společnosti a představíš svým kolegům nové hry inspirované tvými cestami a dobrodružstvími. Herecká společnost se ti postará o štěstí a dostatek jídla, nikdy navíc nezažiješ den nudy. Po tvé smrti sice tvá díla pomalu upadají v zapomnění, za tvého života však dokázaly rozesmát, nadchnout i rozplakat tisíce lidí.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Během svých plaveb po mořích sesbíráš pro hraběte a jeho dvůr spoustu skvělých příběhů, nemluvě o slušném množství ukořistěných pokladů. Každý rok si říkáš, že potřebuješ už jen pár měsíců na moři, než se můžeš k hraběti vrátit, ani se ale nenaděješ a zjistíš, že tě dohlosto stárí! Nakonec ti (5) dá tvou vlastní loď, na které (3) slouží jako první důstojník. Brzy se proslaví jako ta nejbarevnější a nejzdobnější pirátská loď všech moří a mnoho obchodních lodí padne pod útokem tvé veselé posádky pirátských šašků. I celé generace poté, co se odebereš na věčnost, se hry a příběhy, kterými jsi bavil(a) svou posádku, vyprávějí po celém širém světě.



TEATRÁLNÍ PIRÁT

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum	★	★				✕	✕
Síla	★		★			✕	✕
Lov		★		★			✕
Míření		★	★	★		✕	✕
Krutopřisnost	★	★		★	★		
Mořeplavba	★	★	✕	✕	✕	✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.













1. Hospodářské zvíře: _____
2. Masová pochoutka: _____
3. Pirátské jméno jiného hráče: _____
4. Kus oblečení: _____
5. Vymyšlená známá osobnost: _____

PŘÍBĚH TEATRÁLNÍHO PIRÁTA

Od dětství mě přitahovalo jeviště. V útlém věku mě mezi sebe přijala kočovná herecká společnost, kterou sponzorovala firma Jondrumovy nakládané ⁽¹⁾ nožky. Cestovali jsme od města k městu a pořádali vystoupení jak pro šlechtu, tak pro veřejnost. V jednom městě tamního hraběte natolik oslovil můj výkon, že mě najal jako dvorního šaška. Od té doby mám za sebou stovky her, písní a komickech skečů, mezi kterými si hrabě oblíbil hlavně tituly Tragédie krále Žličky III., Pýchavka a předsudek a samozřejmě vždy populární ⁽²⁾: Příběh lásky. Teď už ale hrabě viděl celej můj repertoár až do poslední scénky, a tak bylo načase sepsat pro máho mecenáše nový příběhy. Rozhodl(a) jsem se proto opustit jeho dvůr s cílem připojit se k posádce jedny pirátské lodi a pak se zase za hrabětem vrátit s nově nasbíranými zkušenostma. Tihle piráti sice jsou otrhaná sebranka, zdá se ale, že si moje umění skutečně užívají, a už teď mi odvyprávěli tolik nových příběhů! Doufám jen, že přežiju a zvládnou se vrátit k hraběti...

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  Ve volném čase s ⁽³⁾ navčičujeme souborový techniky pro divadlo. V jednom cvičném kole jsme dokonce použili rajskou jako falešnou krev, to aby nám diváci soubor spolkl i s navijákem. Můj výkon byl asi až moc přesvědčivý, několik pirátů totiž tvrdí, že mě tý noci vidělo umřít, a jsou přesvědčeni, že jsem duch.
Přehození  +1. Věhlas  +1.
-  Kapitán(ka) se rozhodl(a) využít mé schopnosti k pár úskočnejm fintám. Ze své úctyhodný sbírky ⁽⁴⁾ a paruk se mi podařilo dát dohromady slušnej převlek a proklouznout na každoroční bál admirála Chezwitze. Kapitán(ka) má zjevně radost a jednoho dne z toho bude boží báseň nebo píseň!
Vezmi si kartu **31 Stylověj převlek** z balíčku příběhových karet. Věhlas  +2.
-  Povedlo se mi přesvědčit ⁽³⁾, že už je naše hra připravená. Stavili jsme se do města a na ulici ji improvizovaně předvedli. Davu se hra moc líbila, ale pasáž o tom, jak bývalá holka ⁽³⁾ uvařila a snědla milovanýho mazlíčka ⁽¹⁾, byla asi až moc osobní. Budeme ji muset trochu přepsat.
Zásoby  +2. Poklad  +1.
-  Kapitán(ka) mi dal(a) za úkol odpoutat pozornost jednoho barona, zatímco zbytek posádky spustí propracovanej plán loupeže na palubě jeho galeony. Jak tak ostatní loupili, zahráli jsme spolu s máma hereckýma kolegama Sesterstvo putovních ⁽⁴⁾. Příhodně hra obsahuje scénu, ve který přihlouplýmu aristokratovi vykradou hrad, když sleduje divadelní hru. Mám obavy, že tahle ironie baronovi nedojde, dokud se nevrátí na svoji loď.
Všichni hráči: Poklad  +1.
-  Za celou hereckou kariéru mě nenapadlo, že se mi naskytne příležitost hrát pro ⁽⁵⁾. Ale nezdá se mi to, fakt sedí v hledišti a tleská mi, když hraju v ⁽²⁾ 2: Rozchod. Vzpomínku na tenhle den budu nadosmrti opatrovat!
Vylepši si 1 dovednost dle své volby. Věhlas  +5.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

____(3)____ a ____ (5)____ toho nikdy nenechají a nakonec si uvědomíš, že je skutečně možné, že jsi magicky oživený kostlivec. Naneštěstí tento pro společnost nový stav dříve zesulé osoby značně snižuje zájem většiny pirátských lodí přijmout tě mezi svou posádku, a to i přes tvé skvělé zkušenosti i doporučující dopisy od předchozích kapitánů. Život jde dál, nemáš ovšem ani pěták a skončíš na ulici, kde zjistíš, že kouzly oživení kostlivci sice můžou pocítovat hlad, ale nemůžou zemřít hlady. Začínáš pochybovat o své existenci a přemýšlíš, jestli tě náhodou nemučí v jednom z pekél, dokud jedné noci náhodou nevyděláš zedníka nesoucího perlik, který jednoznačně prokáže, že magicky oživené kostlivec lze znovu zabít.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Jednoho dne tvá loď v rušném přístavu přijme zakázku na odvoz slavného lékaře na vzdálený ostrov. Když je na palubě, začne se velice zajímat o tvé kostlivé vzezření.

„Tak si říkám,“ zeptá se tě jednou, „nedostal(a) jste někdy kousanec od ____ (1)____?“ Nic takového si nevybavuješ, lékař ti ale vysvětlí, že ztráta paměti patří mezi vedlejší účinky tohoto kousnutí, spolu s naprostou průhledností všech tkání a orgánů oběti. Předepíše ti silný protijed a najednou se ti kolem kostí zase začne objevovat maso! ____ (3)____ a ____ (5)____ s ohromením zjistí, že byl(i)y celou dobu na omylu. Již nejsi pouhá kostra, ale běžný pirát. Naneštěstí nejsi zrovna nejkrásnější, takže je to výhra a prohra zároveň.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Když si z tebe střelil jeden komik během svého vystoupení, nezbyvá ti než si přiznat, že opravdu jsi magicky oživený kostlivec. Čas jde dál, a zatímco ostatní členové tvé posádky postupně všemožnými osklivými způsoby zemřou, ty přetrváváš. Nakonec se ujmeš velení vlastní lodi, které dáš jméno Starý/á dobrý/á ____ (4)____. Právě v tu chvíli zjistíš, že mít za kapitána magicky oživeného kostlivce v srdcích nepřátel probouzí strach, a tak začneš ve své nové pozici rychle vynikat. Nashromáždíš značné jmění a žiješ téměř celou věčnost. Naprosto si užíváš, že ničíš každého, kdo se ti opováží zkřížit cestu, a že jsou na tebe kardinálně naštvani kapitáni všech lodí duchů, protože mají pocit, že jim lezeš do zelí.



PIRÁT KOSTLIVEC

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum		★			★		✕	✕
Síla		★		★	★			✕
Lov		★	★	★		★		
Míření		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Krutopřísnost			★	★				✕
Mořeplavba		★			★		✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Šupinaté zvíře: _____
2. Mytické stvoření: _____
3. Pirátské jméno jiného hráče: _____
4. Chutná zelenina: _____
5. Pirátské jméno dalšího hráče: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA KOSTLIVCE


Sloužil(a) jsem na tuctu pirátských lodí, pod kapitány jako byli Dvojočko Jonesy nebo vobávaná Mariah řečená ⁽¹⁾ _____ jazyk. Chlapi pod mým velením porazili hromadu nepřátel, každou chvíli prokazují svou chrabrost mezi námořníky a válečníky. Patří mi spousta pokladů, mezi kterými nechybí ani Koruna orlů, Karminová kápe kavalírů nebo Pozlacená šavle ze Szaranu. Cestoval(a) jsem do vzdálených krajín a navštívil(a) mimo jiného Svatyni šeptajícího salamandra, Zakázaný město Golvara a Chrám spících ⁽²⁾ _____. Patřím mezi skutečný piráty, miluju moře, dobrodružství mám v oku a nejsem, jak někteří členové mé posádky pořád tvrdí, magicky voživenej kostlivec. Tyhle fámy mě pronásledují jak pejsek vod lodí k lodí, ale jak bych asi tak mohl(a) být kouzelný kostlivec? To přece není možný. Jsem skutečnej člověk a patřím mezi ty nejlepší piráty, nejsem žádná bohém zatracená a z mrtvejch vyvolaná kostra.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ



Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.


-  *Narazili jsme na vrak vobchodní lodi. Poslali mě spolu s jiným pirátem pod vodu, abysme sebrali co nejvíc kořisti. Povědlo se mi k vraku dostat bez problému, málem ale jsme přišli o ⁽³⁾ _____. Určitě to bude tím, že jsem na vrcholu svých fyzických sil, a ne kvůlivá tomu, že jsem magicky voživenej kostlivec a nemusím proto dejchat, jak tvrdí ostatní.*

Poklad +2. ⁽³⁾ _____ získá neštěstí +1.


-  ⁽⁴⁾ _____ mor zasáhl naši loď a spousta z nás vonemocněla, a to včetně mě. Jdou na mě mđloby a určitě mám i horečku, ale když vostatní poprosím, aby mi dali ruku na čelo a zkontrolovali teplotu, dostanu akorát pitomý výmluvy jako: „Vždyť na čele nemáš kůži,“ nebo, „Nemůžeš vonemocnět, přece jsi kouzlama voživenej kostlivec.“ Snažím se aspoň vodpočítat a dostat do sebe hodně tekutin.

Věhlas +2. Přehození +2.

-  *Nevede se nám dobře. Dostali jsme rozkaz dávat zásoby na přiděly, vobzvlášť prej mně. Já jsem teda navrhnul(a), že se klidně vzdám svého jídla sakumprům, protože je pro mě spokojenost a zdraví celý posádky důležitější než mů vlastní, a ne kvůlivá tomu, že jsem magicky voživenej kostlivec a nemusím proto nic jíst. Vylepši si i dovednost dle své volby. Zásoby +3.*

-  *Umět splynout s okolím je pro piráta smrtelně důležitý. Voholil(a) jsem ⁽⁵⁾ _____ horní ret a trochou vosku jsem si ty vousy přilepil(a) na vobličej. S tímhle vychytralým přestrojením splynou jedna radost. Teď vypadám jako každej pirát a ne jako kouzlama voživená kostra, což, jak musím neustále připomínat, ani ve snu nejsem.*

Vezmi si kartu **30 Falešnej knír** z balíčku příběhových karet.

-  *Radši hlídám venku, zatímco zbytek prohledává tuhle vopuštěnou kryptu. Představu, že jsem tam dole se všema téma kostrama, mi nahání husinu! Ale teď, když tu se mnou nikdo není, začínám přemejšlet, jestli se fakt vod vostatních kapánek nelíším. Uznávám, že mám docela bledou plet.*

Přehození +4.

KONCE

≤ (!!!) = ŠPATNÝ

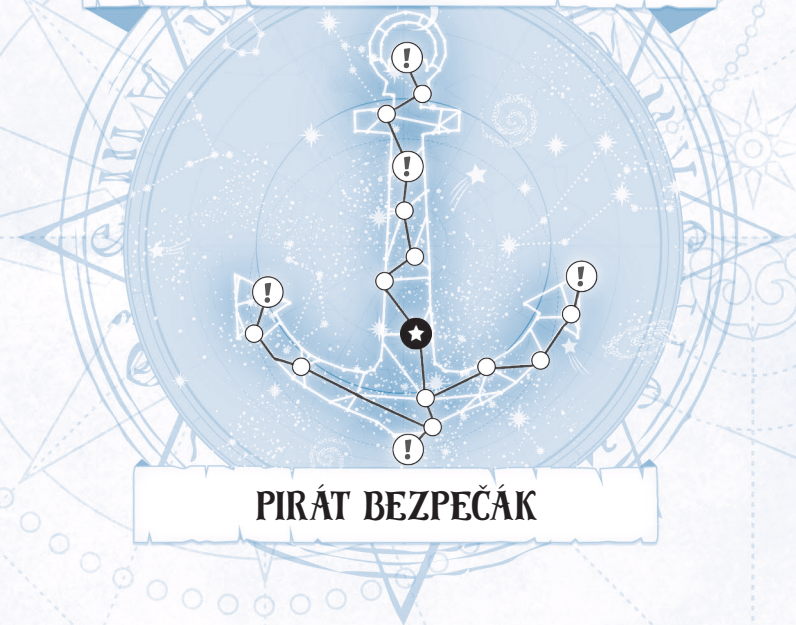
Posádku nakonec začne otravovat, jak neustále trváš na dodržování bezpečnostních předpisů, a tak tě vysadí na opuštěném ostrově a nenechají ti nic než pytel hniјících (2), aby tě naučili, jak se chovat. Časem se z ostrova dostaneš do rušného přístavu, kde zatímco hledáš zaměstnání, zaslechneš, že se tvá bývalá loď potopila po děsivé nehodě způsobené střelným prachem, několika narozeninovými svíčkami a mísou pudinku s rumem a (4) lojem, který někdo bez dozoru nechal na vyhřátém slunci. Snažíš se, aby ti těch mrtvých pitomců bylo líto, ale přece jen si za to mohli sami.

(!!!!) = DOBRÝ

Po několika dobrodružstvích tvou posádku zajme královské námořnictvo poté, co jste se snažili odlehčit několika obchodníkům od jejich nákladu vzácných (1) žaludků. Ke tvému překvapení naleznáš na palubě královské fregaty zvláštní pohodlí. Všechno tady mají uklizené a srovnané a bezpečnost je neustále na prvním místě. Jakmile si odpykáš svůj trest, přestěhuješ se do pevninského přístavu, kde spolu s mazlíčkem (4) strávíš zbytek života vytvářením bezpečnostních příruček a evakuačních plánek pro loď v královském námořnictvu.

(!!!!!) = LEGENDÁRNÍ

Jedné noci se (3) rozhodne pobavit posádku tím, že načůrá do otevřené lampy. Po obzvláště nadšeném pokusu skončí lucerna na podlaze a loď bez prodlení začne hořet. Jakákoliv jiná posádka by byla odsouzena k smrti, ta tvá ale rychle, klidně a v jednotném zástupu odejde nejbližším východem. Loď je sice zničena, avšak bez jediné ztráty na životech, ba i bez sebemenšího zranění (5). Posléze se Velká pirátská rada rozhodne, že tvé postupy patří na každou loď, a zbytek života strávíš cestováním a vedením informativních přednášek pro každého kapitána a jeho posádku.



PIRÁT BEZPEČÁK

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum 	★	★				✕	✕
Síla 		★		★		✕	✕
Lov 	★		★	★			✕
Míření 	★		★			✕	✕
Krutopřísnost 	★		★	★	★		
Mořeplavba 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.
















1. Nebezpečná ryba: _____
2. Štiplavé ovoce nebo zelenina: _____
3. Pirátské jméno jiného hráče: _____
4. Páchnoucí hospodářské zvíře: _____
5. Část těla: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA BEZPEČÁKA

Oba mí rodiče zemřeli, když snědli špatně připravenou porci ⁽¹⁾, a ze mě se stal sirotek. Po mnoha letech se ke mně dostala informace, že kuchař, který tohle vosudný jídlo připravoval, skladoval přísady v hromadě ⁽⁴⁾ hnoje, což vedlo ke skonu mejch rodičů. Toho blázna jsem bez prodlení zabil(a) a potom jsem s novou identitou utekl(a) na pirátskou loď. Život na oceánu je těžkej sám o sobě, ale sami piráti si ho moc neulehčujou. Štířnej prach skladujou nahodile, plaví se po moři, i když jsou vopílí ⁽²⁾ vínem, a odmítaj na palubě nosit správný plovací vesty. Nebýt mě, jsou už ti blázni dávno na dně! Kdyby se mi tak podařilo přesvědčit ⁽³⁾ umejt si alespoň jednou za pár tejdnu ruce, měli bysme šanci bejt tou nejlepší pirátskou posádkou pod sluncem.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  *Plísňák Pete v noci přepadl přes palubu. Kdyby měl tu vestu na sobě, hned bysme si ho všimli a vylovili bysme ho. Ale ne, on na sobě musel mít ten svůj oblíbenej tmavej koňskej kostým. No nic... odpočívej v postroji.*
Posádka -1. Nespokojenost -1. Vezmi si kartu **56 Reflexní vesta** z balíčku příběhových karet.
-  *Tohle jsem prostě musel(a) ⁽³⁾ zabavit. Možná mu to vrátím, až se s tím naučí bezpečně zacházet.*
Ukradni 1 poklad  jinému hráči. Věhlas +2.
-  *Každou chvíli těm pitomcům, co mají vilejšej místo mozku, vysvětluju, že prostě děla nemůžou bejt imrvře nabitý a připravený k palbě! Stačí sebemenší jiskřička a naše loď se rozletí na kousky! Proč je nemůžem nabíjet, až když je budem potřebovat? Nejspíš do všech děl nacpu ⁽²⁾, to jim ukáže!*
Zásoby +2. Otoč jedno dělo nenabitou stranou vzhůru, je-li to možné.
-  *Přihnala se hustá mlha a zahalila celou loď, zapálil(a) jsem proto pár pochodní, aby bylo na palubě vidět. Mělo mě ale napadnout, že ⁽³⁾, pitomější než oliheň, jednu z nich převrhne a zapálí celou loď. Udržovat tyhle piráty naživu je práce na plnej úvazek.*
Věhlas -1. Trup -1, NEBO zásoby -1.
-  *Stálo mě to trochu uplácení, ale kapitán(ka) mi konečně povolil(a) uspořádat pro naši posádku celodenní seminář o bezpečnosti na palubě! Zahnu do něj tolik důležitějch témat, například jak si správně čistit svou zbraň nebo kolik trofejí z odseknutých ⁽⁵⁾ nepřátel může mít každý pirát ve své kajutě.*
Přehození +2. Odhod 1 kartu pokladu , je-li to možné.

KONCE

≤ (!!!) = ŠPATNÝ

Příštích deset let svého život strávíš bezvýsledným pátráním po (1). Během svého pátrání poznáš jen deprese a bídu a ve stáří nakonec skončíš v zaplivané putyce U Navátého narvala, kde si vyděláváš tancováním (4). Jednoho dne do přístavu připluje loď nesoucí znamení (3) a její posádka stráví několik hodin na tvém pracovišti. Kapitán této lodi je zarostlý a prošedivělý, nemůžeš si ale pomoci a zkrátka v něm poznáváš svého dlouho ztraceného syna. Jeho kalhoty navíc vypadají, jako by pod nimi stále nosil pleny (5) stejně jako tehdy. Stydíš se ale za sebe, takže mu nic neřekneš, on brzy odejde a už jej v životě nespatříš.

(!!!!) = DOBRÝ

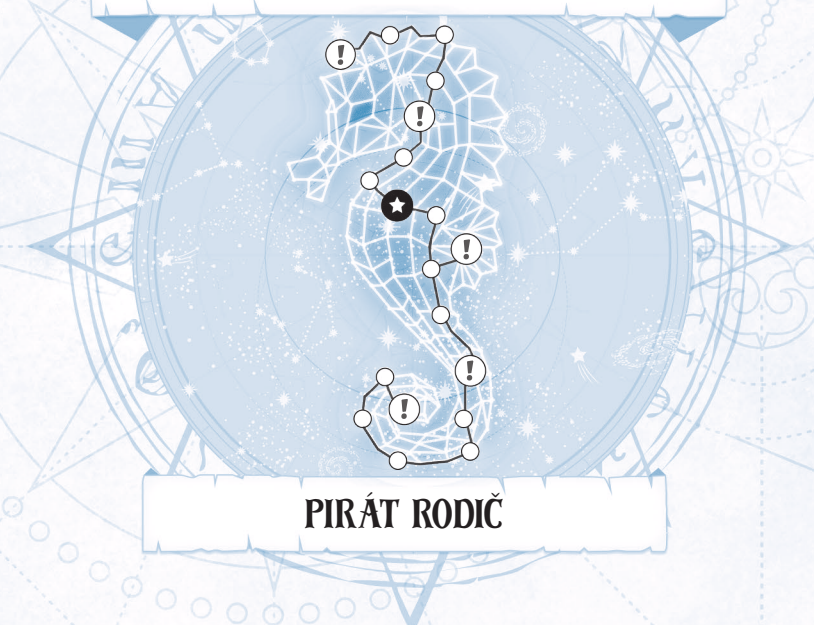
Po měsících pronásledování lodi s(e) (3) na vlajce konečně objevíš jejich příští cíl: obchodní loď s nákladem koření a drahého sýra. Přesvědčíš proto (2), aby se s tebou propíčil(a) na její palubu, a společně tam počkáte, dokud se neobjeví vaši pirátské soko-
vé. Jakmile se nalodí na palubu obchodní lodi, vyskočíš z úkrytu a požaduješ, aby ti řekli, kde se nachází tvůj (1). Zavolají Ulhanýho Larryho a za chvíli přijde malý pirát, který podivuhodně připomíná (1).

„Promiň mi ten podfuk, kámo,“ říká. „Náš kapitán chtěl, abych špicloval na vaši loď, tak jsem předstíral, že jsem malej sirotek. Ve skutečnosti mi je čtyřicet sedm.“ Vrátíš se s podivným pocitem uspokojení, že se tato kapitola tvého života uzavřela, zároveň ale lituješ toho častého přebalování plenkami (5).

(!!!!) = LEGENDÁRNÍ

Dorazíš na Ostrov železných lebek, jak se psalo v dopise. Poblíž pobřeží spatříš zakotvenou loď s(e) (3) na vlajce. Když se blížíš do vnitrozemí ostrova, narazíš na skupinu pirátů, která za sebou táhne svázaného (1)! Konečně se ti podařilo najít svého ztraceného chlapce! Když se k nim ale přiblížíš, všimne si tě jejich kapitánka a zvedne ruku. Vysvětlí ti, že chlapec může jít, pokud jí předáš kouzelný kompas, který se v tvé rodině dědí již celé generace. Když trváš na tom, že netušíš, o čem to mluví, pirátka si prohlédne své poznámky a se zavrčením uzná, že si tě s někým spletla.

„No tak sorry jako!“ pronese kapitánka a pokrčí rameny. „Nic ve zlým, hm?“ Konečně tak zachráníš svého milovaného (1) a společně se vrátíte na vaši loď.



PIRÁT RODIČ

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum		★	★		★			✕
Síla				★	★		✕	✕
Lov			★		★		✕	✕
Míření		★	★		★	★		
Krutopřisnost		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Mořeplavba		★		★			✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Druh hlasitého ptáka: _____
2. Pirátské jméno jiného hráče: _____
3. Zlověstný symbol: _____
4. Název tanečního pohybu: _____
5. Vymyšlená značka plen: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA RODIČE

Celej život jsem strávil(a) stejně jako všichni piráti – těžkou dřinou na týhle nebo oný lodi, hledáním pokladů a snadnejch kořistí. Byl to jednoduchej život a v tu dobu mi to stačilo. Pak mi ale do života vletěl tenhle (1) a rázem byl celej vzhůru nohama. Ten kluk byl sirotek, jeho rodinu zmasakrovali královský vojáci v jedny ze svejch zbytečnejch politickejch válek a k naší posádce se přidal, když hledal nověj domov. Přitom si našel novou rodinu, rychle jsme se ho totiž vzali za svého. Klikař Joe ho naučil všechno o plachtění a navigaci na moři, Kuchtík mu ukázal, jak z každý šlichty udělat pořádný jídlo, a díky (2) zase umí vymodelovat hezký malý postavičky z ušního vosku. Mně se ten kluk obzvlášť zalíbil, byl jako můj vlastní. Ukazovat mu naše pirátský způsoby mi přinášelo takovou radost jako nic jinýho v životě. Jednou ráno jsme se na loď vraceli z vobzvlášť prohýřený noci v přistavu, a co jsme našli, nebylo ani trochu hezký. Kajuta (1) byla vyrabovaná a kluk nikde. Na jeho posteli jsme našli akorát kus pergamenu s nakresleným znamením (3). Je to jediná stopa k nalezení mýho chlapce a přísahám, že nespočinu, dokud ho nenajdu nebo dokud ti hanebný parchanti, co ho unesli, nezaplátí životem.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý (1) níže a přeči příslušný odstavec.

- (1) Načapal(a) jsem Gerolda, jak se prohrabával ve věcech (1), jako by je ten kluk už nepotřeboval. „Teď už mu přeče k ničemu nebudou!“ bránil se. „Tak uděláme líp, když si je vezmem!“ Jednou ranou jsem mu zlomil(a) čelist a za jeho drzost jsem ho nechal(a) viset přes palubu, dokud se nerozbrečel.

Poklad (1)+1. Věhlas (1)+2.

- (1) Konečně mám první stopu k odhalení toho, co se stalo (1). Nedaleko odsud spatřili loď s(e) (3) na vlajce. Když jsme dorazili na místo, nebylo po ní ani vidu, aspoň ale vím, že už jsme blíž k pravdě.

Přehození (1)+1.

- (1) Neustále kápovi říkám, že musíme být připravený udeřit, až se vobjeví ta loď s(e) (3) na vlajce. Zbytek posádky má za to, že přicházím vo rozum. Možná má pravdu. Ale ten kluk mě potřebuje a já ho nehodlám zklamat.

Otoč všechna děla nabitou stranou vzhůru.

- (1) Mám plán, jak se dozvědět víc o lodi, která podle mýho stojí za zmizením (1). Budu předstírat, že jsem vysoce postaveněj člen naší posádky, a domluvim si schůzku. Možná budu muset pro uspokojení cizích lidí zatančit trošku (4), ale je to moje nejlepšší šance, jak toho kluka najít.

Vezmi si kartu 94 Padělačí sada z balíčku příběhových karet.

- (1) Konečně jsme ji našli! Tu loď s(e) (3) na vlajce! Byla popuštěná a až na pár cetek a krabici plínek (5) úplně prázdná. V kapitánský kajutě ale byl dopis. Zpráva byla stručná: „Jestli chceš toho kluka, přijď za mnou na Ostrov železnejch lebek. Jenom ty.“ No, zdá se, že nemám na výběr.

Poklad (1)+1. Zásoby (1)+1.

KONCE

≤ (!)(!)(!) = ŠPATNÝ

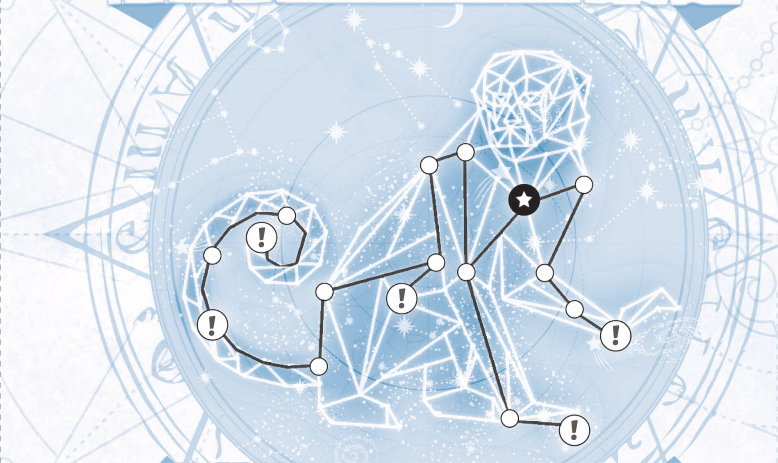
Po letech žertíků, které u posádky nepadají na úrodnou půdu, toho už má kapitán(ka) konečně dost a vykopne tě z loď. Celé roky se touláš po ulicích a postupně si uvědomuješ, že tvoje žertíky sice čas od času dokážou někoho rozesmát, ale rozhodně ti nezaplatí účty. Nakonec musíš začít pracovat jako obchodní cestující pro jednu sýrárnu a zbytek života strávíš nabízením tvrdých a hlavně smradlavých (1) otlým aristokratům, kterým se dokonce ani nepokoušíš nasypat svědivý prášek do kalhot.

(!)(!)(!)(!) = DOBRÝ

Jednoho dne za tebou přijde kapitán(ka) a zadá ti přísně tajný úkol. Máš předvést samostatné vystoupení pro Velkou pirátskou radu, zatímco se ostatní členové tvé posádky vloupají na loď vašich pirátských soků a vybilí ji. Dáš dohromady všechny klasické vtípy a předtím, než vejdeš na pódium, si nacpeš kapsy hrstmi (5). Tvé vystoupení jde podle plánu, dokud neřekneš, že nos jednoho pirátského pána vypadá jako klínek (1). Jen tak tak utečeš z rázem vzniklého chaosu, loupež ale proběhla bez chybičky. Spolu s posádkou jste nejen okradli člena pirátské rady, navíc jste i způsobili, že se jeden z nich bude vážně stydět za svůj nos.

(!)(!)(!)(!)(!) = LEGENDÁRNÍ

S nabytým bohatstvím ze svých pirátských dobrodružství se opět chopíš role věčně romantické a smolařské postavy (4) a rozhodneš se navštívit Petrklíčový ostrov. Dle tvých očekávání si profesor (2) nevybavuje tvou falešnou identitu a proud času snadno zastoupí slušný převlek. Rychle si získáš profesorovu přízeň a následujících pět let strávíš pronikáním do každé části jeho života. Tehdy a pouze tehdy, když máš pocit, že se ti podařilo získat naprostou profesorovu důvěru, mu trochou „crème de (1)“ ochutíš polévku ze škeblí na 23. ročníku soutěže o nejlepší polévku z mořských plodů pořádanou Klubem důchodců Petrklíčového ostrova. Když mu odhalíš svou skutečnou totožnost a svůj triumfální žertík, poražený muž se tě v klidu zeptá, jestli hledáš jeho dvojče, známého šprýmaře. Nenecháš se vyvést z míry, rozesměješ se na celé kolo a zamluvíš si cestu lodí na pevninu.



PIRÁT ŠPRÝMAŘ

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum 	★		★	★	★		
Síla 		★	★			✕	✕
Lov 	★	★	✕	✕		✕	✕
Míření 	★			★		✕	✕
Krutopřístnost 	★		★			✕	✕
Mořeplavba 	★	★		★			✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU

Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.

1. Vynikající sýr: _____
2. Důležitě znející příjmení: _____
3. Ovoce: _____
4. Tvé falešné jméno: _____
5. Ozdoba na večírek: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA ŠPRÝMAŘE

Nikdy bych se neoznačil(a) za zlého člověka. Koneckonců nechci nikomu ublížit. Teda né moc. Kdyby nebylo zbytlí, řekl(a) bych, že mám spíš lehce zlomyslný sklony. Mý mládí v přístavním městě (1) bylo převážně neškodný. Nikdy jsem nebyl(a) to největší děcko, ulice mě ale naučila, jak si vypomocet důvtípem. Bohužel mi pro drobný neshodě s místním prodejcem (3) v tom, co je vtipný a co zase ne, nezbejvalo než z přístavu (1) zadržnout. A tak se mým novým domovem stal Skálopevnej ostrov, kde si mě pod křídla vzal nechvalně známěj šarlatán, profesor (2). Učil mě jemnému umění humoru, vynikal(a) jsem v každý jeho lekci a právě tehdy se zrodilo mý alter ego (4), který často používám, když cílím svý šprýmy na nic netušící kolíky. Bohužel mě tehdy i profesor (2) naučil ten největší žertík, když mě zsměšnil na svatojánským večírku barona Dobroty. Ten žert byl ve všech vohledech dotáhnutej k dokonalosti, prováděl ho totiž pomalu v průběhu tří let. Tušite správně, celá moje výuka byla ve skutečnosti jen příprava na propracovanej vtípek, který byl ale tak kvalitní, že si zaslouží mý uznání. Po tomhle zostuzení jsem se přidal(a) k pirátům a snažím se levárnama zpestřit život těchhle nebezpečnejch a ozbrojenějch bezmozků.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý (1) níže a přeči příslušný odstavec.

- (1) Voblnout někoho, aby mi dal svoji kořist, je vážně sranda. Ale otočit se a hodit ji přes palubu, jako by neměla vůbec žádnou cenu? To je prostě legendární.

Vyber si 1 poklad (1) patřící jinému hráči. Můžeš jej ukrást, NEBO jej můžeš odhodit a získat věhlas (3)+3.

- (1) Mám je z trhu, přišlo mi totiž, že s nima pořádně rozesměju celou posádku! Když jsem je o večeri hodil(a) na stůl, Kuchtík málem umřel strachem. To má za to, že je to hovězí tak tuhý!

Vezmi si kartu 14 Klapající zuby z balíčku příběhových karet.

- (1) Ti pitomci vůbec nedokážou vocenit mý vtípky. Tak třeba můj klasicej žertík „(5) dělo“. Samozřejmě to bylo k popukání, i když náš kormidelník tvrdí, že budeme muset v přístavu koupit nový dělo.

Můžeš odhodit 1 kartu pokladu (1). Pokud to uděláš, získáš 1 nenabitě dělo úrovně 3 či nižší.

- (1) Blahosklonně jsem se nabídl(a), že Kuchtíkovi pomůžu s přípravou dnešní večere. Je to to nejmenší, co můžu udělat jako vmluvu celý posádce za tu „nehodu“ s dělem. Samozřejmě jsem Kuchtíkovi zapomněl(a) zmínit, že moje zvláštní přísada, crème de (1), je ve skutečnosti silný projímadlo.

Zásoby (1)+6. Všichni hráči: Nešťěstí (1)+1.

- (1) Doneslo se ke mně, že profesor (2) odešel do důchodu a tráví ho na nedalekém Petrklíčovým ostrově. Tomu starýmu kozlovi se vedlo dost dobře, zatímco jsem já mrhal(a) svým talentem na těchhle pitomejch pirátech. Třeba je na čase voživit mý starý alias (4) a navštívit drahého profu?

Věhlas (3)+7.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Jak plyne čas, stane se z tebe na lodi terč posměchu, posádka si z tebe střílí na každém kroku. Když už tě všichni zesměšnila a opustili, žádáš u ⁽³⁾ o pomoc s vytvořením ponorného obleku, ve kterém by se ti podařilo dostat na oceánské dno. Nakonec svolí a zanedlouho máš pěkný skafandr. Poté, co zbytku posádky ukážeš velice neslušné gesto, skočíš do moře. Po necelých dvou minutách však oblek začne propouštět vodu, a když o hodinu později posádka vytáhne skafandr zpátky na palubu, zjistí, že ti obličej ukousl(a) ⁽⁴⁾.

⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Po letech hledání se konečně doslechneš o kmeni mořského lidu, který má žít na jednom vzdáleném ostrově. Během krátké návštěvy zjistíš, že mezi nimi žije i tvá láska. Celý kmen však nedůvěřuje lidem, proto ti nedovolí mezi nimi žít. Naštěstí se ti ale, za pomoci svého pirátského know-how a s využitím kožešiny ⁽¹⁾, několika párů starých bot a šupin nespočtu tučů ⁽⁴⁾, podaří sestrojít poměrně přesvědčivý převlek, ve kterém vypadáš jako běžný zástupce mořského lidu. Nevoníš sice dvakrát nejlépe, ale díky tomuto mazanému kostýmu strávíš zbytek života se svým mořským miláčkem a dokonce se staneš váženým a produktivním soukmenovcem.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Podle mapy dorazíš k mocné pevnosti tyčící se z vody, kde tě zadrží stráž v uniformách nesoucích znak ⁽⁵⁾.

Odvedou tě ke králi mořského lidu, který praví: „Bylo mi řečeno, že chováte milostné city k jednomu z mých poddaných. Ty jsou, jak se zdá, opětovány, ale popravdě je to poněkud nechutné, neboť... no... však víte... kompatibilita? Propána všech moří, přece nejsem jediný, kdo nad tím přemýšlel, že ne?“ Rozhlédne se kolem sebe, doufaje, že ho někdo podpoří. „No tak co, vždyť je to fuk,“ zamumlá král. „Pokud vám to ale nějakým způsobem bude fungovat, netahejte prosím ty kříženecký zrůdičky na žádný rodinný sešlosti, kapišto?“ A tak žije šťastně až do smrti spolu se svou láskou a vašimi pěti tisíci potomky.



ZAMILOVANÝ PIRÁT

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum		★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Síla		★	★		★	★		
Lov		★		★			✖	✖
Míření		★		★	★			✖
Krutopřísnost			★	★			✖	✖
Mořeplavba		★		★			✖	✖

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.












1. Hlasitě zvíře: _____
2. Kulaté ovoce: _____
3. Pirátské jméno jiného hráče: _____
4. Druh ryby: _____
5. Romantický symbol: _____

PŘÍBĚH ZAMILOVANÉHO PIRÁTA

Zbytek posádky mě možná má za blázna, ale já vím jistě, co jsem viděl(a)! Bylo to brzo ráno a na palubě kromě mě nikdo nebyl, když jsem zaslechl(a) to, co podle mě byl řev ⁽¹⁾_____, co se ke mně nesl od moře. Nakráčel(a) jsem teda k zábradlí a zahlídl(a) jsem toho nejkrásnějšího tvora na světě! Jeho kůže se modrostříbrně leskla, každý oko bylo větší než ⁽²⁾_____, a krásný jako hvězda. Hned mi došlo, že mám před sebou zástupce mořského lidu! Zjevně se zamotal do rybářské sítě, kterou nastražil(a) ⁽³⁾_____, a zdálo se, že má trable dostat se z ní ven. Bez váhání jsem sít rozřezal(a), aby se z ní to překrásný boží stvoření osvobodilo. Pohlédlo mi do očí a pak s úsměvem plným vděku a polibkem na tvář odplavalo do dále. Vmžiku jsem do toho spadl(a) až po uši, a i když se snažím sebevíc, nedokážu ho dostat z hlavy. Rozhodl(a) jsem se, že vodteď budu jen a pouze následovat své srdce a udělám všechno pro to, abych se znovu setkal(a) s láskou svého života!

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ

Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  *Starej Finn mi udělal vážně pěkný tetování, co mi bude připomínat moji lásku. Nebo mi to aspoň tvrdí. Přece jen ho mám na zádech.*
Vezmi si kartu **77 Zamílovaný tetování** z balíčku příběhových karet.
-  *Možná je to tím, že mé srdce bije pro dítě moře, ale když se do sítě zachytilo to rozkošné ⁽⁴⁾_____, prostě jsem neměl(a) to srdce ho zabít. Kuchtič byl naštvanej, že jsem tu rybku pustil(a) zpátky do vody, ale když jsme sít vytáhli z moře podruhý, čekal v ní na mě dárek!*
Můžeš utratit 1 zásoby  a získat poklad +1.
-  *Naši loď zasáhla bouře a někteří si mysleli, že s náma bude ámen. V tom ale naše bárka začala proplouvat skrz vlny, jako by nás cosi táhlo z bouře pryč! Když se protrhaly mraky, všimli jsme si, že nás do bezpečí vodtáhla doslova flotila ⁽⁴⁾_____. Je to jasný, byli to partáci mé lásky!*
Trup +1. Věhlas +2.
-  *Zdálo se mi, že na pláži jednoho malého vostrova, kolem kterého jsme s Máklým Michaelem proplovali, vidím stopy mého miláčka. Potom, co Michael s člunem dovesloval na břeh, jsme našli truhlu označenou rytinou ⁽⁵⁾_____, uvnitř který byly tyhle dárky. Jsou snad od mé pravý lásky?*
Poklad +2.
-  *Vedle lodi plaval žralok, kterej měl v zubech vobří ⁽¹⁾_____, a k ocasní ploutvi měl přivázanou láhev. Jeden z chlapů ji sebral a zjistil, že je adresovaná mně! Uvnitř byla mapa, co údajně vede k městu mořského lidu, spolu s pokyny, jak vstoupit do jeho bran. Je načase jít za láskou mého života!*
Věhlas -3.

KONCE

⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

Nakonec si usmyslíš, že za to může čistě jen pohyb oceánu a v dalším přístavu opustíš svou posádku. Několik let se živiš lovm ⁽⁴⁾, dokud tě nenajdou královští vojáci a neuvězní tě za vraždu vévody ⁽²⁾. K tvému neštěstí tě odsoudí na doživotí na palubě Plovoucí(ho) ⁽⁵⁾, obrovské vězeňské lodi, kam se posílají ti nejstrašnější zločinci a piráti. Samozřejmě ti žaludek začne dělat kotrmelce v okamžiku, kdy vstoupíš na palubu. Ale co, přeče je to jen do konce života.

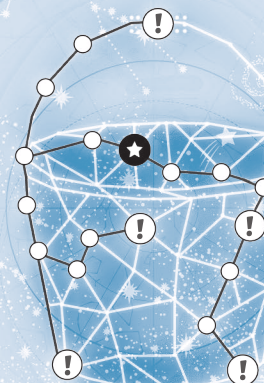
⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Celé měsíce strávíš unikáním odhodlaným lovcům, jež ti jsou jako psi v patách, nakonec ti ale štěstí vyprchá a královská fregata Nadýmající ⁽⁴⁾ dostane vaši loď do pastí.

„Vydejte nám vraha vévody ⁽²⁾ a ostatní pak můžou svobodně odplout!“ zakřičí nepřátelský kapitán. Tvá posádka však odpoví gesty a pokřiky šokující a neslušné povahy. Kdo by řekl, že se za tebe ti mošští vlci postaví? Královská fregata zahájí palbu, ostřílená pirátská posádka však odpoví takovou kanonádou, že své nepřátele vmžiku porazíte. O měsíc později zjistíš, že nepřátelský kapitán namísto příznání porážky tvrdil, že byla jeho loď poškozena poté, co tu vaši poslal do vodního hrobu. Hon na tvou osobu skončil s tvou údajnou smrtí, a tak se konečně můžeš vrátit domů, kde se shledáš se svou šťastnou rodinou.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

S falešným vousem, silnými brýlemi a novým krycím jménem se vrátíš domů do svého městečka. Jelikož se nezdá, že by královští přišli na to, že tvá ⁽⁵⁾ opět překročila práh rodného domu a shledala se se zbytkem tvé rodiny, rozhodneš se u ní zůstat. Zjistíš, že se po smrti vévody ⁽²⁾ tvůj domov stal rušným a prosperujícím městem. Vše je zpátky v původních kolejích, vrátíš se k pečením svých vyhlášených šátečků s ⁽¹⁾ pudinkem a vedeš krásný život. Sice vznikne drobný skandál, když se roznese, že se do pekárny vešel nějaký cizinec, ale jakmile všichni ochutnají ty lahodné šátečky, začne jim být úplně jedno, co jsi zač.



PIRÁT S MOŘSKOU NEMOCÍ

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum	★		★	★			✕
Síla	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Lov		★	★			✕	✕
Míření	★	★		★	★	✕	✕
Krutopřísnost	★		★			✕	✕
Mořeplavba	★		★				

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Veliké zvíře: _____
2. Jméno nábl věvodý: _____
3. Tvé neoblíbené jídlo: _____
4. Mořský tvor: _____
5. Typ obuvi: _____



PŘÍBĚH PIRÁTA S MOŘSKOU NEMOCÍ


Cele život jsem strávil(a) na suchý zemi. Měli jsme takovou malebnou pekárníčku, já, chot a naše děčka. Pekli jsme všemožný dorty a koláče pro královský typy, všechno se ale změnilo, když jsme začli vyrábět šátečky s ⁽¹⁾ pudinkem. Královští se jich nemohli nabažit a vydělali jsme slušný prachy. Nakonec si i vévoda ⁽²⁾ vobjednal vzorek tuctu šátečků. Jak jsem asi tak mohl(a) tušit, že bude alergické na hlavní přísadu? Královský vojáci mě hned vobvinili z vraždy a nezbyvalo mi než utýct, jinak by na mě čekala voprátka. Naštěstí, nebo snad naneštěstí, právě v tu chvíli v našem přístavu kotvili piráti a jejich kapitán souhlasil, že mě vezme na palubu. Byli jsme sotva pár hodin z přístavu, když mi došlo, že mi voceánský vlny vobraccj žaludek vzhůru nohama. Sotva v něm udržím ten plesnivej chleba, co skladujou v podpalubí, nemluvě o Kuchtíkově ⁽³⁾ v červený vomáče, co dycky pár minut po pozření hodím přes palubu. Jesli chci přežít, musím vočistit svý jméno, najít cestu zpátky domů a dostat se z týhle žalostný pirátský kocábky, než bude moc pozdě.


UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.



-  Jak se zdá, vařený ⁽⁴⁾ voči jsou voblíbenou pochoutkou celý posádky (a jak špatně se sháněj), stačí mi je ale jen cejtit a už běžím k vokrají lodí. Naštěstí někdo jinej s chutí spořádal moji porci.


Zásoby +1. Věhlas -1. Vezmi si kartu **95 Náhradní pytlík na blití** z balíčku příběhových karet.

-  Během útěku z města se mi podařilo propašovat jen pár mejch nejmilejších věcí. Teď se ale zdá, že to za tu námahu ani nestálo. Jednomu z členů posádky se zalíbila jedna z mejch tretek. Radši jsem se nezmiňoval(a), jak přesně se mi ji přes královský stráže povedlo pronýst.


Vylepši si 1 dovednost dle své volby. Poklad +1. Vyber jiného hráče, který získá poklad +1.

-  Moje dcerunka ⁽⁵⁾ mi poslala vzkaz, že jsou mi královští pořád v patách. Teď by bylo moc riskantní vracet se domů. Mám ale naději. Sladkej Jim si myslí, že by mi na voblíče dokázal nalepit dost přesvědčivý falešný vousy.

Věhlas +3. Přehození +2.

-  Mám tip na jeden způsob, jak dát svůj život a rodinu zase dohromady, ale budu muset ukrást potřebný vybavení. Tenhle sud plnej ⁽³⁾ nikomu chybět nebude, že ne?

Můžeš utratit 2 zásoby  a získat poklad +2.

-  Mám plán. Vráťím se domů do svý pekárny, znovu se setkám se svojí rodinou a potom všichni nastoupíme na loď s novejma identitama. Budem žít daleko voď všech těch zatracenejch hogo fogo nýmandů. Je načase začít novej život coby ⁽¹⁾ klan!

Věhlas +2. Nespokojenost -1.

KONCE

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ŠPATNÝ

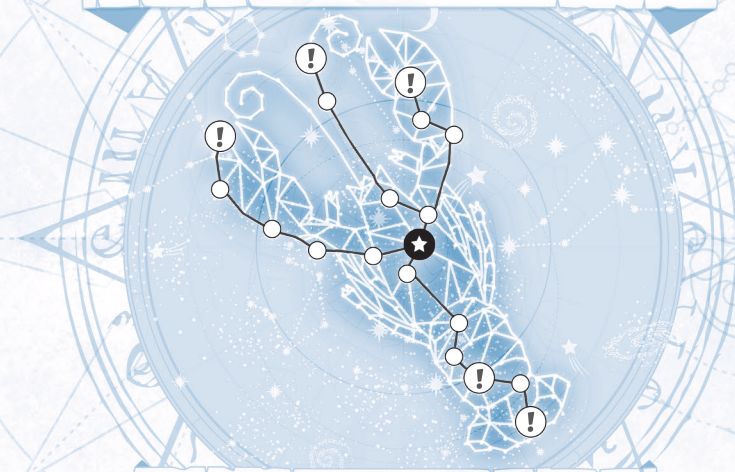
Dáváš dohromady jeden plán za druhým a vymýšlíš, jak od pirátů utečeš, bohužel ti to ale nikdy nevychází. Nakonec se po mnoha uplynulých letech smíříš s tím, že děláš na pirátské lodi jako kuchař(ka). Zatímco se tvé pirátské schopnosti zlepšují, tvé kuchařské umění uvadá, až se nakonec omezí jen na vaření masa a mačkání ____⁽⁵⁾ na kaši. Když zemře starý Kuchtilík, převezmeš jeho jméno, protože přesně vystihuje, co se z tebe stalo.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = DOBRÝ

Po týdnech plánování se ti konečně naskytne příležitost k útěku, když je posádka v podroušeném stavu po soutěži v popíjení alkoholu. Ukradneš ____⁽⁴⁾ pistoli z kalhot, spustíš člun do vody a odvedeš pryč. Ani ne po půl dni tě nabere loď Brundibáří doručovací služby. Laskavá posádka s tebou jedná jako s váženým hostem, když si ale prohlédneš jejich náklad, nemůže si tvůj pirátský mozek pomoci a začneš počítat hodnotu všeho, co vidíš. Uvaříš tedy posádce večeri, všechny zabiješ a s pýchou se vrátíš do svého nového domova spolu s královským darem.

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = LEGENDÁRNÍ

Až několik měsíců po tvém předchozím dobrodružství se ti konečně naskytne ta správná příležitost. Jednoho dne, zatímco celá posádka nekontrolovatelně zvrací po spořádání otrávené várky tvého sorbetu z ____⁽¹⁾ a smetany, dáš do pohybu svůj odvážný plán útěku, který zahrnuje suď střelného prachu, nějaké to lano a člun pokrytý ____⁽³⁾ peřím. Tohle ti pitomí piráti určitě nečekali! O několik dní později tě nabere loď Brundibáří doručovací služby, která má namířeno do jednoho královského přístavu. Když do něj dorazíš, všichni ti vzdávají hold jako hrdinovi a navíc dostaneš Řád zlaté(ho) ____⁽⁵⁾, nejvyšší ocenění pro kuchařské válečné zajatce.



PIRÁT ŠĚFKUCHAŘ

	1	2	3	4	5	6	7
Průzkum			★	★		✖	✖
Síla	★	★	✖	✖	✖	✖	✖
Lov	★		★			✖	✖
Míření	★			★		✖	✖
Krutopřísnost	★		★	★	★		
Mořeplavba	★	★		★			✖

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Podivný mořský tvor: _____
2. Strašidelný symbol: _____
3. Druh ptáka: _____
4. Pirátské jméno jiného hráče: _____
5. Rychle se kazící kuchařská přísada: _____

PŘÍBĚH PIRÁTA ŠĚFKUCHAŘE


Po celém světě se vo mně ví, že patřím mezi ty nejlepší kuchaře, jací kdy stanuli u sporáku. Bohatí šlechtici ze všech koutů světa mi platili cestovné, abych zajel do jejich dvorů a oni mohli své chutovny pohárky požehnat mým jídlem. Od uzenejch škeblí s olivovou paštikou přes cibulové fricasée s bejčím srdcem až po můj vyhlášenj sorbet z ⁽¹⁾ a smetany, o mým kulinářským umění se zkrátka vždycky mluvilo široko daleko! Na mý poslední výpravě do vzdálenejch krajin nás bohužel přepašli piráti. Na stožáru měli vlajku s vobávaným symbolem ⁽²⁾, rychle mě spoutali řetězy a prohlásili, že jsem jejich novej kuchař. Dělal(a) jsem, co jsem mohl(a), aby se mi podařilo utýct. Zkoušel(a) jsem vypáčit zámek na svejch řetězech. Pravidelně jsem nedovařoval(a) pečení z ⁽³⁾ ve snaze votrávit celou posádku. Nakonec ale přišli na to, že jsou se mnou jen potiže, a nechali mě lodi svejch pirátskejch rivalů. A život na týhle nové lodi vlastně vůbec není špatnej! Nejem v řetězech, kapitán(ka) má dobrý srdce a posádka je překvapivě zdvořilá a veselá. Ale jejich kuchař je slintající tupoun. Což takhle podpálit loď a utýct z ní, až budeme příště kotvit v přístavu?



UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

 ⁽⁴⁾ měl(a) narozeniny, takže jsem ukuchtil(a) dort pro celou posádku. Svíčkám stačilo jen pár vteřin, aby zapálily střelnej prach zapečenej v polevě a vvolaly výbuch. Doufal(a) jsem, že udělá díru do lodi, kterou by se dalo vyplavat ven, namísto toho akorát všem přítomným vohořelo vobočí. Zpátky ke kreslicímu prknu.


Zásoby +3.

 Kapitán(ka) se rozhodl(a) pozvednout náladu na palubě pomocí kuchařský sou-těže, ve který by celá posádka mohla ukázat svý, ehm, „kulinářský umění“. Na lodi se vo tom začalo hned mluvit. Navíc jsem pak dostal(a) menší odměnu za to, že jsem byl(a) členem poroty. Můj hlas dostalo jídlo s ⁽⁵⁾ protože vypadalo tak nedovařeně, že by mohlo všechny po pozření zabít.


Poklad +1. Vyber jiného hráče, který získá poklad +1.



 Posádka ulovila ⁽³⁾ a ptali se mě, jestli je bezpečný jíst to za syrova. Řekl(a) jsem, že jo, když maso předtím naloží do vobilný pálenky. Snad se jeden z těch pitomců vomylem podpálí nebo chcípne na votravu alkoholem.

Přehození +4. Všichni ostatní hráči: Přehození +1.

 Ukradl(a) jsem Kuchčíkovi všechny nože na steaky a každý z nich pořádně naostřil(a). Teď už si jen musím vyrobít pás, na který je všechny zavěším, a konečně budu moct pláchnout.

Vezmi si kartu **96 Pás nožů na steaky** z balíčku příběhovjch karet.

 Kapitán(ka) se doslechl(a) o mým sorbetu z ⁽¹⁾ a smetany a požádal(a) mě, abych ho připravil(a) pro posádku. Jako vobvykle slavil úspěch a kapitán(ka) se mi za tu laskominu dokonce vodvděčil(a) drobným dárkem. Další várku nejsjřší votrávím a konečně zdřhnu z lodi!

Poklad +1. V příštím kole si svou akci můžeš zvolit jako první, nehledě na pořadí na stupnici věhlasu .

KONCE

≤ (❗❗❗❗) = ŠPATNÝ

Nakonec tvá posedlost osudem nabude takových rozměrů, že se rozhodneš opustit svou posádku a pokusíš se zmizet. Po světě se začínou šířit zvěsti o ostatních bývalých členech posádky kapitána (1), kteří zemřeli nehezkou smrtí. Ve snaze utéct svému osudu se rozhodneš najít nový domov na opuštěném ostrově, kde kapitán v minulosti často doplňoval zásoby. Když vybíráš jednu z mnoha skrýší se zásobami, škrtněš zápalkou pro trochu světla. Poslední, co v životě zahlédneš, je symbol (3) vypálený do sudu se střílným prachem.

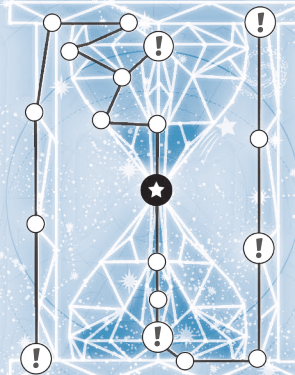
(❗❗❗❗) = DOBRÝ

Vprostřed dlouhé noci vedle vás zastaví jiná loď. Přirozeně se obáváš, že je to tvůj konec, ke tvému překvapení jsou na palubě bývalí členové posádky loď kapitána (1)! Smradoch Jeff, teď už kapitán Jeff, ti prozradí, že přišli na to, jak zlomit tu kletbu. Přejdeš na palubu druhé lodi, kde Jeff vysvětluje, že zaplatili hromady zlata za odstraňovače magických kleteb. Vyděsíš se, když zjistíš, že tyto dřevěné amulety mají tvar (3).

„Klatě, Jeffe,“ zavrčíš přesně v okamžiku, kdy dělová koule prorazí trup lodi. Zdá se, že někdo na druhé lodi omylem vypálil z děla a ti ostatní pitomci, protože si byli jistí, že se něco děje, začali střílet i z ostatních kanónů. „Tak to holt sedí,“ povzdechneš si a v klidu se odevzdáš svému osudu.

(❗❗❗❗❗) = LEGENDÁRNÍ

Zpočátku se sice obáváš příchodu posledního dne svého života, časem se ale naučíš přijmout svůj osud a smíříš se s ním. Když onen den konečně nastane, čekáš, že tě někdo nebo snad něco rozstřílí na kousičky či že tě napadnou nepřátelští piráti, namísto toho ale najdeš dopis, který na tebe čeká v přístavu a do jehož pečeti je vyražen symbol (3). Když dopis otevřeš, zjistíš, že tvůj prapradědeček zemřel na následky děsivé nehody ve své velice výnosné továrně na děla, kterou ti odkázal. Rychle opustíš pirátské řemeslo, převezmeš tovaru a strávíš zbytek svého života v bohatství a úspěchu. Když vzpomínáš na své pirátské období, máš pocit, jako by to tehdy byl úplně jiný život. Nebylo v něm nic než obavy z budoucnosti. Ani na večírcích ses neuměl(a) odvázat. Byť jen trochu.



PROKLETÝ PIRÁT

		1	2	3	4	5	6	7
Průzkum			★		★		✕	✕
Síla		★	★		★			✕
Lov		★	★		★	★		
Míření		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Krutopřísnost				★	★			✕
Mořeplavba				★	★		✕	✕

DOPLNĚNÍ PŘÍBĚHU


Před začátkem hry vyplň každý řádek níže. Prázdná místa v příběhu své postavy pak vždy doplň příslušným výrazem v odpovídajícím tvaru.


1. Vymyšlený pirátský kapitán: _____
2. Strašidelný ostrov: _____
3. Nějaký symbol: _____
4. Pirátské jméno jiného hráče: _____
5. Čistící pomůcka: _____


PŘÍBĚH PROKLETÉHO PIRÁTA


Jen pár pirátů bylo svědkem své vlastní smrti. A já patřím mezi ně. Když jsem se přidal(a) k posádce kapitána ⁽¹⁾, nemyslel(a) jsem na nic kromě pohodovejch plaveb po moři a rychlýho výdělku, ale ten blázen byl doslova posedlej poklady z prokletějch ruin prastarejch civilizací. Spolu s kápem jsme se na základě zkazek o starodávým pokladu v záhadný jeskyni vydali na vostrov ⁽²⁾, ten poklad ale byl prokletej. Každěj, kdo se ho dotknul, spatřil moment své smrti. Mě nevyjímaje. Ta vize přišla jakoby ve víru, jasně ale šlo vidět znamení ⁽³⁾ a slyšet burácející ránu. Ta vize mě starší ve snech, a tak se snažím přijít na to, jak změnit svůj osud, než bude moc pozdě.

UDÁLOSTI SOUHVĚZDÍ


Když dostaneš pokyn k vyhodnocení událostí souhvězdí, odhod všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton zaškrtni první nezaškrtnutý  níže a přeči příslušný odstavec.

-  ⁽⁴⁾ si myslel(a), že jsem blázen, protože měním náš kurz, nemohl(a) jsem ale ignorovat své instinkty. Viděl(a) jsem, co by se stalo s posádkou, kdybychom drželi kurz. Možná, že jsme neskončili na o moc lepším místě, neznamená to ale, že můžu změnit události ze své vize?


Přehození  +2. Prozkoumej 2 pole.



-  Propluli jsme kolem kouřícího vraku lodi doslova nacpanýho sudama s kořením a luxusníma ⁽⁵⁾. Ta loď spolu s pokladem, co jsem taďy vobjevil(a), byla v můj vizi. Úmyslně jsem si proto vzal(a) jinej poklad. Snad to znamená, že se vize můj smrti nutně nemusí naplnit.




Podívej se na vrchní 3 karty z balíčku pokladů . Vezmi si 1 z nich a zbytek odhod.

-  Vědět, že je můj osud zpečetěn v budoucnosti, má i svoje výhody. Například se vůbec nebojím toho, že bych měl(a) zatřepat bačkorama v současnosti. Začal(a) jsem si proto tříbit takovej bezstarostnej postoj „Hurá-za-Davy-Jonesem“, kterej zahrnuje bezhlavý útoky na nepřátele s ⁽⁵⁾ v ruce. ⁽⁴⁾ mi vyrobil(a) tuhle tuniku, že prý má oslavovat moji nově nalezenou odvalu.

Vezmi si kartu **II Tunika pokoušení osudu** z balíčku příběhových karet.

-  Den můj vosudnýho konce se rychle blíží. Připravuju se na něj tak, že jsem začal(a) cvičit piráta, co mě na lodi nahradí. Je to dobrej kluk, znám ho už voď svý služby na lodi kapitána ⁽¹⁾. Jestli nepřežiju, co se blíží, určitě mezi posádku zapadne.

Poklad  +1. Posádka  +1.

-  Nadešel můj čas. Vzdal(a) jsem se veškerýho svýho pozemskýho majetku a smířil(a) se s koncem. Ted' už nemůžu nic udělat, abych se vyhnul(a) svýmu vosudu. Můžeš odhodit až 2 karty pokladů . Za každou odhozenou kartu získáš přehození  +3.