Santo Tomás de Aquino

1685 n.e.

Tłumaczenie: Michał Magnuski
Redakcja: zespół Rebel

rebel

14+

6

Dzień 13

Niedaleko od wybrzeży Nowej Hiszpanii ścigaliśmy piracki slup i, w imieniu Korony, dokonaliśmy abordażu!

Po zaciętej walce zatopiliśmy tę „łódkę" i schwytaliśmy część załogi. Trzymamy ich teraz pod kluczem w ukrytym więzieniu.

Piraci zawisną, gdy tylko kapitan wyda na nich wyrok!

Santo Tomás de Aquino

1685 n.e.

Tłumaczenie: Michał Magnuski
Redakcja: zespół Rebel

rebel

14+

Małpa, którą widziałeś wcześniej, pojawia się na jednym z dział i patrzy na ciebie wyzywającym wzrokiem, trzymając pęk kluczy...

Aby odzyskać klucze:

Odrzuć PRZEDMIOT 3. ALBO Ukradnij je!

Następnie weź PRZEDMIOT 5.

Siedząc na beczce z wodą, starszy bosman zwija swój bat. Obok niego leży młody marynarz z zakrwawionymi plecami. Chłopak podnosi ku wam wzrok i szepcze:

– Myślą, że karami uda im się zapobiec wybuchowi buntu… Na dolnym pokładzie, w rogu składnicy, pod beczką oznaczoną krzyżem znajdziecie tajny składzik broni… Nie poddawajcie się...

Weź żeton .

Santo Tomás de Aquino

1685 n.e.

NINIEJSZY SCENARIUSZ JEST PROLOGIEM DO PEŁNEGO SCENARIUSZA *T.I.M.E STORIES.*

NIE ODZWIERCIEDLA POZIOMU ZŁOŻONOŚCI ANI CZASU TRWANIA NORMALNEGO SCENARIUSZA.

DO ROZGRYWKI WYMAGANA JEST PODSTAWOWA WERSJA GRY *T.I.M.E STORIES.*

WITAJCIE
w T.I.M.E STORIES

Jesteście agentami na usługach agencji T.I.M.E wysyłanymi w różne epoki za pomocą insercji tachionowej. Insercja przenosi was w ciała nosicieli – postaci, które będziecie kontrolować w czasie misji.

Aby wziąć udział w tej przygodzie, musicie posiadać podstawową wersję gry *T.I.M.E Stories* i znać jej zasady. Ten prolog ma na celu pokazać wam, na czym polega gra, i przedstawić jej głębię oraz mnogość możliwości. Scenariusz został zaprojektowany na około godzinę rozgrywki.

Przygotujcie się na podróż w czasie – zostaniecie przeniesieni na Karaiby z epoki złotego wieku piratów.

Przejdźcie do ***BAZY***!

W momencie ogłoszenia kolacji wszyscy marynarze gromadzą się razem wokół parującego garnka. Chwilę potem jeden z nich znajduje w swojej misce martwego szczura. Marynarz wymachuje zdechłym zwierzęciem ociekającym potrawką przed swoimi towarzyszami. Załoga denerwuje się i zaczyna krzyczeć! Bunt wisi w powietrzu!

Od teraz wspiera cię większość załogi!

– Madre de Dios! Płyniemy dopiero dwa tygodnie, a nie ma ani jednego cholernego dnia bez wymierzania kar. Ten kapitan to szaleniec, pozabija nas wszystkich!

– O tak, szaleniec z niego! Gdybym go nie znał, powiedziałbym, że mamy El Diablo na pokładzie! Czyżbyście nie zauważyli? W ładowni dziobówki zrobiło się dość ciepło i niektórzy twierdzą, że słyszeli głosy! Mówię ci! Cholernie przerażające głosy!

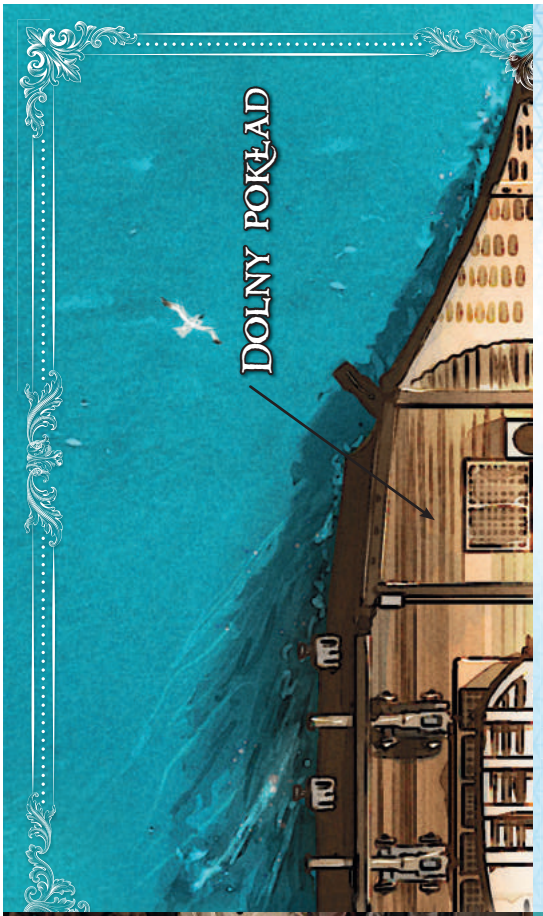
BAZA

A - B - C - D - E - F

3

18

48



Tego ranka odczuwacie niepokój – w końcu zostaliście wybrani do waszej pierwszej podróży! Oczywiście to tylko misja szkoleniowa, która ma na celu przygotować grunt pod właściwe zadanie, no ale od czegoś trzeba zacząć... Czas pobierania nauk w akademii dobiega końca i proszę – jesteście gotowi odbyć podróż w czasie. Gdy wchodzicie do pokoju transferowego, słyszycie metaliczny głos Laury.

Witajcie, agenci. Nazywam się Laura. Konsorcjum uznało, że możecie wziąć udział w misji szkoleniowej. Gratulacje! Zanim wejdziecie do kapsuł, poznajcie waszego instruktora, Boba.

Teraz po kolei odkryjcie i odczytajcie na głos treść kart od *B* do *F*.

José Luis składa ci serdeczne podziękowania, z radością bawiąc się kośćmi.

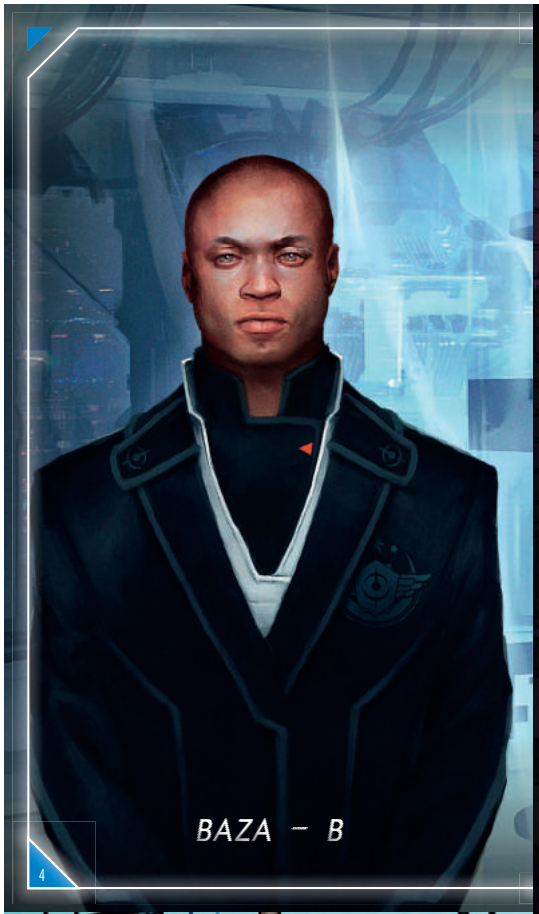
Tak jak ci mówiłem, znam tę cholerną łajbę jak własną kieszeń... Tak, wielu ludzi jest na dole... To korsarze uwięzieni w miejscu niedostępnym dla nieznających właściwych przejść. Kapitan zmusił mnie przed opuszczeniem Campeche do zbudowania tam specjalnej ścianki do przechowywania skarbu... Schowano tam coś dziwnego, co wytwarza straszną, niebieskawą łunę! Nikt nie może już tam wchodzić, tylko te gnoje z gwardii mają klucze.

Weź PRZEDMIOT 7.

Dwóch chorążych wymienia zdania.

– Co za stary cap! Mistrz-cieśla nie może nawet myśleć o zwycięstwie bez swoich szczęśliwych kości. Ofiarowałem je Señoricie Dolores z nadzieją, że pozyskam jej względy. Czeka na mnie w kwaterach oficerów...

– Daję 10 dublonów na Monestario, starszego mata! Honor Kastylii wisi na włosku. Tak czy inaczej, nie damy wygrać prostackiemu Katalończykowi!


BAZA – B
4

N
W
E
S
PLAN
19

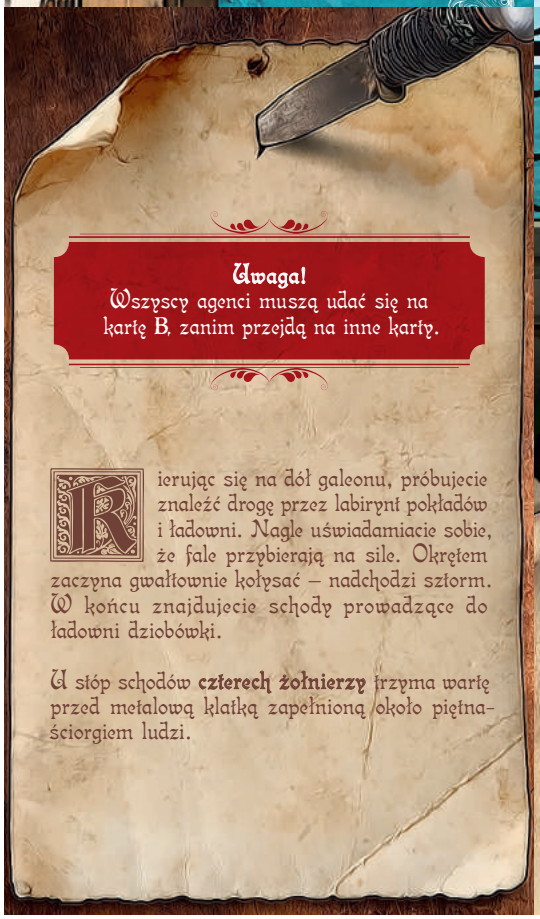
34
GÓRNY POKŁAD – F

OBSZAR 5
A
A – B – C – D
49

No, żółtodzioby, pospieszyć się!

Najwidoczniej Bob nie ma w zwyczaju się witać.

Nie mam pojęcia, czy jesteście tu dzięki czyjejś protekcji, czy może dobrze poszło wam na testach. Tak czy inaczej zaraz udacie się na próbną misję. Mogliście skończyć w kopalni węgla, oczyszczając przejście zatamowane błotem, tak jak ci, którzy trafili do pokoju numer 7, ale nie... Zobaczycie słońce i poczujecie morską bryzę...



Uwaga!
Wszyscy agenci muszą udać się na kartę B, zanim przejdą na inne karty.

Kierując się na dół galeonu, próbujecie znaleźć drogę przez labirynt pokładów i ładowni. Nagle uświadamiacie sobie, że fale przybierają na sile. Okrętem zaczyna gwałtownie kołysać – nadchodzi sztorm. W końcu znajdujecie schody prowadzące do ładowni dziobówki.

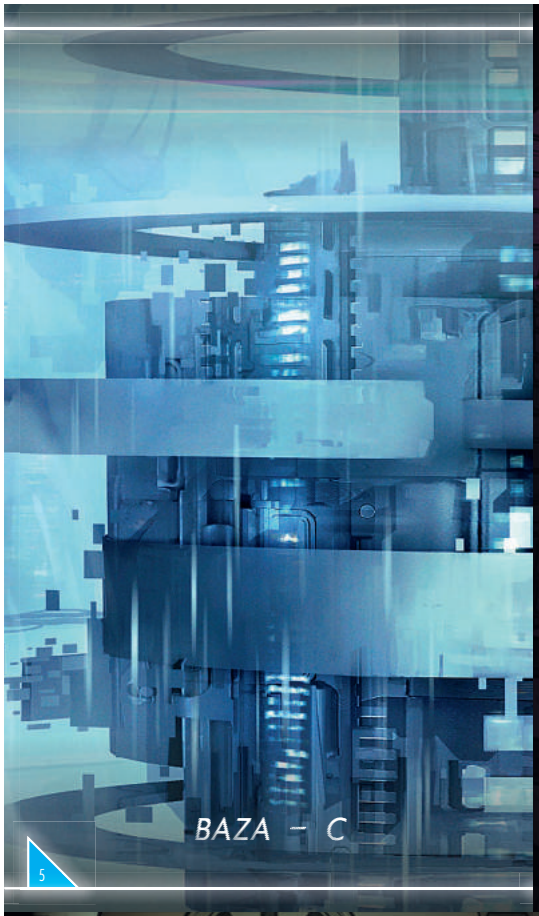
U stóp schodów **czterech żołnierzy** trzyma wartę przed metalową klatką zapełnioną około piętnaściorgiem ludzi.

W momencie, gdy podchodzisz do beczki, małpa chwyta martwego szczura i bezczelnie się na ciebie gapi.

3

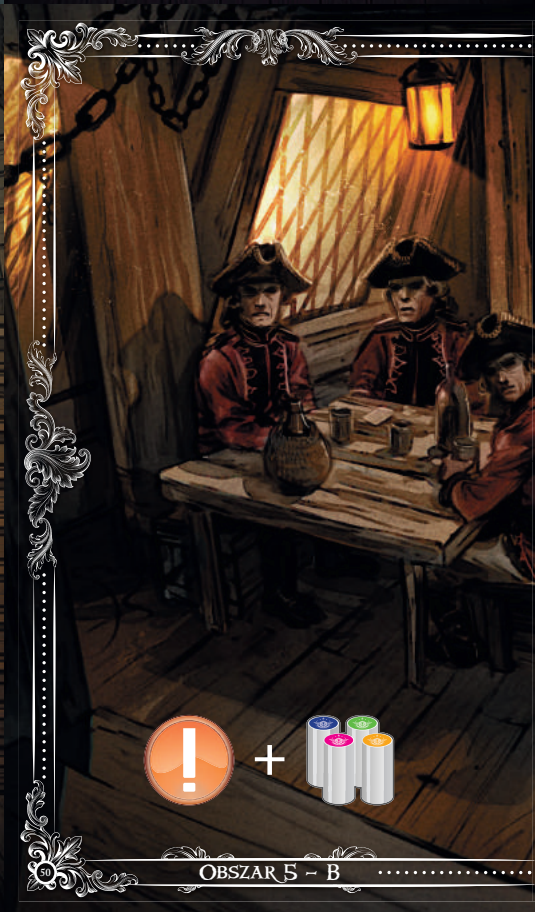
Możesz spróbować zabrać jej truchło szczura.

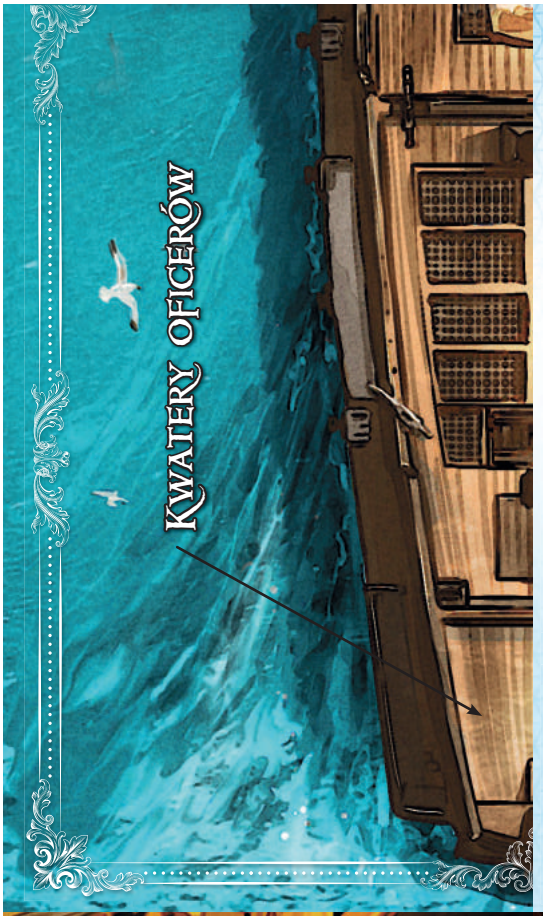
Jeśli się uda, weź PRZEDMIOT 3 i żeton .


BAZA – C
5

N
W
E
S
PLAN
20

KWATERY OFICERÓW
A – B – C – D – E – F
35

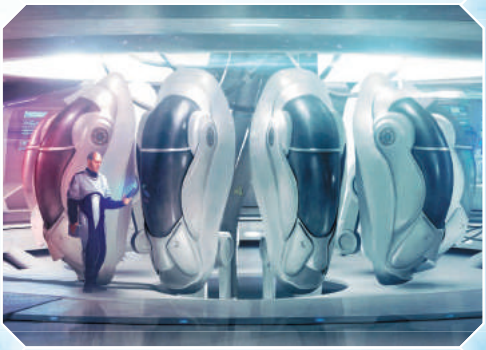

50
OBSZAR 5 – B



MISJA

Gdy wchodzicie do kapsuł mających przenieść was w inną czasoprzestrzeń, Bob nadal mówi.

Ta misja została zlecona przez Konsorcjum. Musicie wiedzieć, że w przypadku niepowodzenia wasze szanse na udział w prawdziwej misji znacznie spadną. Trzymajcie się!



Wasze zadanie polega na oswobodzeniu pojmanych korsarzy z galeonu płynącego przez Morze Karaibskie. Jednostki czasu przeznaczone na jego wykonanie będą mocno ograniczone. Mała rada ode mnie – postępujcie ostrożnie i wykażcie się sprytem, bo Agencja nie za dobrze znosi porażki. OK, to by było na tyle. Laura wyjaśni wam szczegóły techniczne.

Ledwo postawiliście stopę na schodach, a żołnierze już was zatrzymują.

Nic tu po was, wracajcie na pokład! Tylko gwardia królewska i kapitan mają prawo widzieć się z więźniami!

Pozbądźcie się strażników.

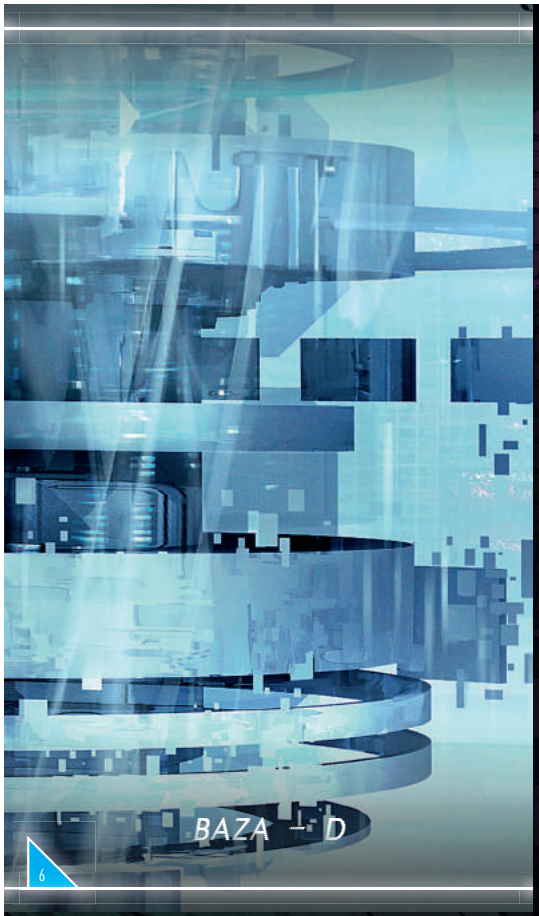
Uwaga!
Wszyscy agenci muszą się udać na kartę B przed przejściem na inne karty.

Kwatery oficerów znajdujące się na tyłach statku składają się między innymi z dużego pomieszczenia z ogromem okien zapewniających powiew świeżej bryzy znad Karaibów. Dwóch żołnierzy trzyma wartę przy drzwiach.

Niedaleko **zastępca kapitana** prowadzi dyskusję z kapelanem wojskowym.

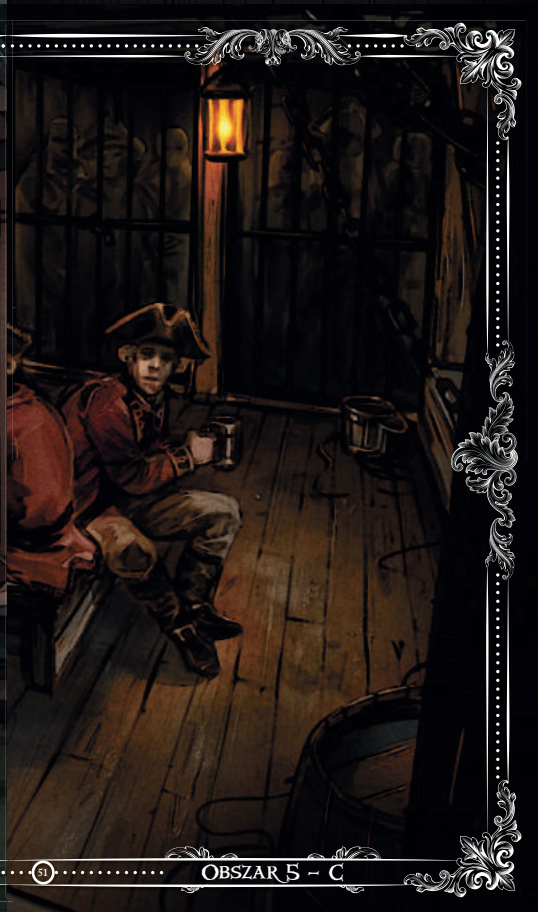
Hiszpańska dama, szlachcianka, stoi obok okna na rufie, trzymając wachlarz.

Z tyłu pokoju, na **biurku z kilkoma zamkniętymi szufladami** znajduje się mapa i dziennik pokładowy.


BAZA – D
6

N
W
E
S
PLAN
21

36
KWATERY OFICERÓW – B


51
OBSZAR 5 – C

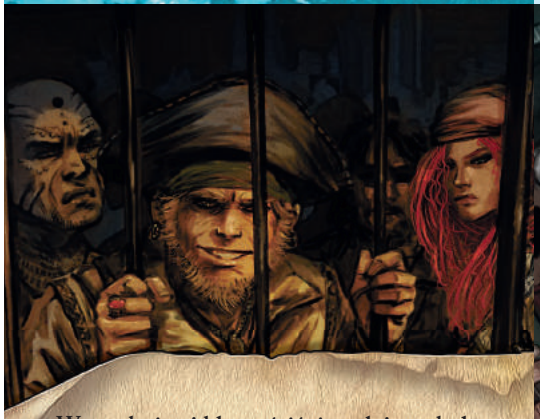
Szum kapsuł utrudnia wam usłyszenie tego, co Laura chce wam przekazać.

Agenci, zostaniecie przeniesieni w złoty wiek piratów, a dokładniej do 16 stycznia 1685 roku, na pokład galeonu „Santo Tomás de Aquino", okrętu floty królestwa Hiszpanii. Parę dni wcześniej pod dowództwem kapitana załoga okrętu zatopiła slup korsarzy. Niektórych pojmano. Znajdźcie ich i uwolnijcie!

UMIEJĘTNOŚCI

W bieżącej misji kontrolowani przez was nosiciele będą posiadać następujące umiejętności:

SIŁA | ZRĘCZNOŚĆ | ELOKWENCJA



W zamkniętej klatce ściśniętych jest około piętnaściorga korsarzy. Troje z nich podchodzi bliżej – wysoki, czarnoskóry mężczyzna cały pokryty rytualnymi bliznami, piękna, rudowłosa kobieta o dzikim spojrzeniu i gigantyczny blondyn, który woła do was.

Jestem Edward, bosman „Revenge". Ta tu, to Charlotte, a on to Cezar. Uwolnijcie nas i dołączcie do Bractwa Wybrzeża. Niech wiatr raz jeszcze powieje dla nas!

Aby uwolnić korsarzy, odrzućcie **PRZEDMIOT 5**, następnie natychmiast odkryjcie kartę ⊞.

W momencie, gdy się zbliżacie, obaj strażnicy pilnujący wejścia do kwater oficerów podchodzą do was, a jeden z nich komenderuje:

– Zatrzymać się! Powinniście odejść, jeśli nie macie dobrego powodu, aby tutaj być.

IGNACIO i **MARÍA** są jedynymi nosicielami, którzy mogą zbadać ten obszar (inni nosiciele pozostają na tej karcie). Jeśli odrzucicie **PRZEDMIOT 1**, strażnicy pozwolą wejść całej grupie.

BAZA – E

7

MISJA NIEUDANA (JC)

22

37 KWATERY OFICERÓW – C

OBSZAR 5 – D

52

Słuchajcie mnie uważnie, szczury lądowe! Byłoby świetnie, gdybyście nie nałykali się wody w czasie waszego pierwszego transferu! OK, udało się nam zarejestrować waszą pozycję i uzyskać kilka przydatnych informacji. Pozwolą wam zlokalizować tajny skład broni i miejsce przetrzymywania korsarzy. No cóż, do roboty!

Pozostawcie na miejscu kartę **PLANU** oznaczoną oraz żeton . Jeśli ich nie macie, weźcie je (**PRZEDMIOT 7** i).

Pozostałe elementy gry (odrzucone karty, **PRZEDMIOTY**, żetony, punkty życia itd.) wracają na swoje początkowe miejsca albo przyjmują wartości startowe.

Przeczytajcie ponownie karty **Bazy E** i **F**, następnie zastosujcie się do instrukcji Laury. W tym skoku możecie zacząć przygodę **w dowolnie wybranym obszarze**.

BUNT

- Umieśćcie rewersem do góry kartę **BUNTU** na polu CODEX 1.

W czasie wykonywania tej misji niektóre z waszych działań mogą pogorszyć i tak już napiętą sytuację na pokładzie „Santo Tomás de Aquino".

- Za każdym razem, gdy zobaczycie na karcie ikonę , umieśćcie 1 na karcie **BUNTU**.
- Gdy na tej karcie znajdą się co najmniej 3 , odwróćcie ją.

OSTATECZNE PRZYGOTOWANIE

Laura kontynuuje.
Zanim dokonamy transferu, przeczytajcie instrukcję poniżej.

Weźcie kartę *OBJAŚNIENIE IKON* i umieśćcie ją w pobliżu obszaru gry w zasięgu wszystkich graczy. Dzięki temu zapamiętacie funkcje różnych ikon, które zauważycie w trakcie misji.

Gdy klatka zostaje otwarta, korsarze serdecznie wam dziękują, obejmują i poklepują po plecach. Po czym przemawia Edward.

Przejmijmy ten okręt, bracia, i wciągnijmy czarną flagę na górę masztu. Królowie okradają biednych, korzystając z praw spisanych dla ich korzyści, a my okradniemy bogatych, korzystając tylko z siły! Ruszajmy! Nie powinno być ciężko. Widziałem, jak kapitan i ten odrażający, ujadający klecha zabrali skarb. Pobiegli na górę, jak gdyby od tego zależało ich życie.

+

Jeśli nie doszło do **BUNTU** (mniej niż 3 na karcie), przeczytajcie kartę *MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM*.

Nieopodal dużego stołu kapelan wojskowy i zastępca kapitana dyskutują w ciszy.

Ten klecha z klasztoru Izamal dziwnie się zachowuje. Prawie nigdy nie opuszcza swojej kabiny, nic, tylko wznosi modły i się zaczytuje w swoich pogańskich tekstach, do tego mamrocze coś pod nosem. Nigdy nie widziałem kapitana bardziej zdenerwowanego niż po rozmowie z tym mnichem.

2

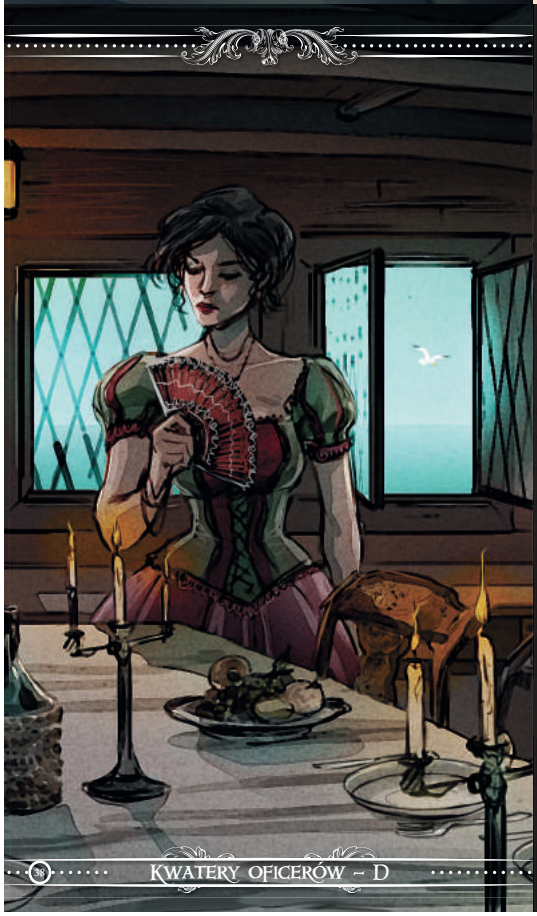
Możesz spróbować ukraść pęk kluczy.

Jeśli się uda:

Jeśli masz , odkryj kartę .	Jeśli nie, weź **PRZEDMIOT 5**.

BAZA – F
8

MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM
23


KWATERY OFICERÓW – D
36

OBSZAR 6
A – B – C – D – E
53

No, no, jak na nowicjuszy nie najgorzej... Przyglądałem się wam uważnie. Nie licząc kilku niedociągnięć, które zwykle zdarzają się przy pierwszym transferze, poradziliście sobie całkiem nieźle. Uwolnienie przyszłych... powłok nie było aż tak trudne, no ale cóż... Taaak, ci korsarze mają dla nas kluczowe znaczenie. Użyjemy ich jako nosicieli do następnej misji.

BRACTWO WYBRZEŻA

1685 n.e.

Wypijcie za mnie kieliszek rumu, zasłużyliście sobie!

Następnie umieśćcie:

1 • Karty **PRZEDMIOTÓW** na wyznaczonym miejscu.

2 • 4 karty **PLANU** awersami do góry na wyznaczonych miejscach.

3 • Znacznik grupy na **POKŁADZIE** – to miejsce, w którym się pojawicie.

4 • Znacznik czasu na 15 JC.

5 • Karty *MISJA NIEUDANA (JC)/MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM* w wyznaczonych dla nich miejscach rewersami do góry.

– Nadchodzi moment transferu. Następny przystanek – Indie Zachodnie! – wykrzykuje Laura, próbując przebić się przez szum pracujących maszyn.

TRANSFER

Każdy z graczy wybiera nosiciela (nie zapomnijcie umieścić na jego karcie ♥). Następnie wyznaczcie kapitana czasu. Ten gracz składa karty *BAZY*, umieszcza je obok planszy, a następnie rozkłada karty obszaru **POKŁAD**. Kapitan czasu czyta na głos treść karty **A** i tak oto rozpoczyna się wasza przygoda.

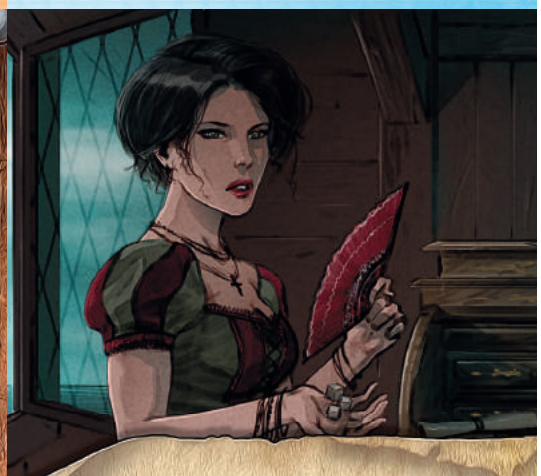
Gdy jesteście w tym OBSZARZE, a znacznik czasu dotrze do pola „0”, przeczytajcie kartę *MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM*.

Gdy wchodzicie na górny pokład, stajecie się świadkami nadejścia burzy; deszcz i wiatr przekształcają się w ogromną zawieruchę. Wydaje się, że wasze wysiłki na pokładzie „Santo Tomás de Aquino” zdziałały cuda – marynarze wraz z korsarzami dają upust gniewowi i podnoszą broń przeciw oficerom i żołnierzom. Walki toczą się w każdym miejscu na statku.

Mając garstkę **żołnierzy** u swego boku, oficer z furią w oczach przedziera się przez tłum walczących i wbiega do magazynu prochowego, trzymając w ręku beczułkę z prochem.

Po drugiej stronie statku **kapitan** osłaniany przez walczących z buntownikami oficerów próbuje dostać się do wiszącej nad wzburzonym morzem łodzi wiosłowej. Trzyma w ręku jakiś przedmiot.

Dostrzegasz oszalałego z wściekłości **mnicha** dzierżącego w ręku sztylet i klnącego z powodu burzy.



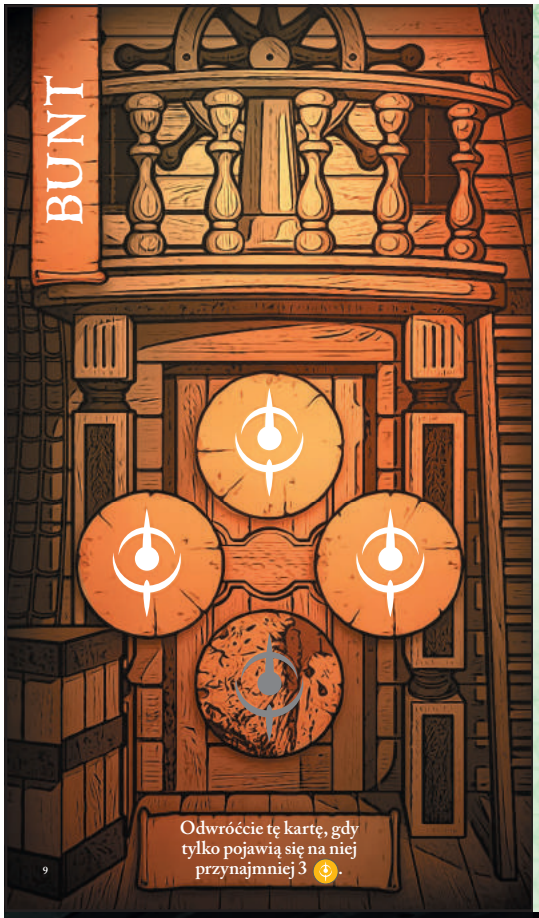
Podchodzisz do Señority Dolores trzymającej w prawej ręce kości do gry.

Jakiś młody oficer podarował mi te kości. Nie powiem, prezent oryginalny, choć zarazem trochę za prostacki jak dla mnie.

4

Spróbuj przekonać Señoritę Dolores, aby dała ci kości.

Jeśli się uda, weź PRZEDMIOT 4.


BUNT
Odwróćcie tę kartę, gdy tylko pojawią się na niej przynajmniej 3 .
9

TRADYCJONALNA • INSERCJA • W MOMENTY • EPOKOWE •
MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM
24

39
KWATERY OFICERÓW – E

54
OBSZAR 6 – B

Moi drodzy! Radziłbym wam zrobić zdjęcie mojej twarzy, bo nieczęsto będziecie widzieć na niej uśmiech. Zatkało mnie! Nie dość, że uwolniliście korsarzy, co było głównym celem misji, to jeszcze podjęliście się walki z Hiszpanami. Imponujące! A, nie przejmujcie się tym, że statek zatonął. Powinniście wiedzieć, że oswobodzenie tych korsarzy było dla nas kluczowe. Posłużą nam jako nosiciele w kolejnej misji.

BRACTWO WYBRZEŻA

1685 n.e.

Stawiam wszystkim kieliszek rumu, zasłużyliście sobie!

Opuśćcie aktualny OBSZAR, zmieńcie kapitana czasu, a następnie rozłóżcie OBSZAR 6 (przeczytajcie kartę A itd.).

Oficer z furią w oczach rzuca się do ucieczki przez pokład zdecydowany podpalić beczułkę i wysadzić w powietrze magazyn prochu, czym przyspieszyłby zatonięcie statku!

4

Chwyć beczułkę i wyrzuć ją za burtę (tylko jeden rzut kością na agenta).

W przypadku niepowodzenia beczułka wybucha na pokładzie i wszyscy agenci na tym polu tracą 2 ♥. Po eksplozji mogą opuścić to pole.

Mahoniowe biurko przy ścianie z tyłu kwatery jest zawalone papierami. Na górze biurka, obok map mórz, leży dziennik pokładowy. Po dokładniejszych oględzinach znajdujesz interesujące notatki.

Weź PRZEDMIOT 6.

OBJAŚNIENIE IKON

UMIEJĘTNOŚCI

SIŁA

ZRĘCZNOŚĆ

ELOKWENCJA

INNE

Za każdym razem, gdy zobaczycie tę ikonę, umieśćcie 1 na karcie **BUNTU**. Gdy na tej karcie znajdą się co najmniej 3 , odwróćcie ją.

Co najmniej jeden agent musi umieścić piona na polu odpowiadającym karcie, gdy tylko grupa wejdzie do obszaru.

Aby zapoznać się z treścią takiej karty, cała grupa musi stanąć na polu nad tą kartą.

Agent nie może opuścić karty, zanim nie zakończy testu.

OBJAŚNIENIE IKON

UMIEJĘTNOŚCI

SIŁA | ZRĘCZNOŚĆ | ELOKWENCJA

INNE

Za każdym razem, gdy zobaczycie tę ikonę, umieśćcie 1 na karcie **BUNTU**. Gdy na tej karcie znajdą się co najmniej 3 , odwróćcie ją.

Co najmniej jeden agent musi umieścić piona na polu odpowiadającym karcie, gdy tylko grupa wejdzie do obszaru.

Aby zapoznać się z treścią takiej karty, cała grupa musi stanąć na polu nad tą kartą.

Agent nie może opuścić karty, zanim nie zakończy testu.

Wymachując mieczem, kapitan z szaleństwem w oczach chowa w rękawie kanciasty przedmiot, od którego bije niebieskawa łuna.

Por Dios! Nie zbliżać się! To diabelstwo trzeba wrzucić w otchłań oceanu, zżera mi duszę i niszczy ten okręt.

3 2 1

Walcz z kapitanem!

Jeśli się uda, natychmiast odkryj kartę .

Mijając zastępcę kapitana, korzystasz z okazji i zgarniasz pęk kluczy. Gdy zbliżasz się do okna, aby wyciągnąć je z kieszeni, nie chcąc wzbudzać niczyich podejrzeń, jakaś małpa, pewnie ta, którą już widziałeś na pokładzie, wyskakuje i kradnie ci klucze. Ucieka, hałasując całą drogę na dolny pokład.

Weź żeton .

I
I
1
PRZEDMIOT
11

IGNACIO DE CÓRDOBA
26
WILK W OWCZEJ SKÓRZE

DOLNY POKŁAD
A
A – B – C – D – E – F – G – H
41

56
OBSZAR 6 – D

Ignacio de Córdoba

A JAKŻE!
MY, ANDALUZYJCZYCY,
MÓWIMY TROCHĘ INACZEJ!

2 1 3 3 2

Wilk w owczej skórze

Ignacio to młody oficer hiszpańskiej marynarki pochodzący ze skromnej andaluzyjskiej szlachty.

Tak naprawdę to Alexandre Oexmelin z Tortugi, którego celem jest uwolnienie swoich towarzyszy uwięzionych na „Santo Tomás de Aquino". Korzystając z postoju statku w jednym z portów po drodze, podszył się pod oficera.

LECZENIE

Raz na skok Ignacio może przywrócić dowolnemu nosicielowi znajdującemu się na tym samym polu co on wszystkie stracone ♥.

I

Posiłek oficerski

Posiłek przygotowany przez kucharza okrętowego. Tylko dla oficerów!

Pomimo sędziwego wieku mnich obdarzony jest potężną, napędzaną furią siłą. Wykrzykując jakieś tłumione hukiem burzy słowa, usiłuje dźgnąć kapitana sztyletem! Widać, że jest zdeterminowany, by odebrać dowódcy trzymany przez niego przedmiot. Gdy podbiegasz, obraca się w twoją stronę i cię atakuje!

2 2 Walcz!

Na dolnym pokładzie panuje potworny smród i gorąco. Idąc dalej, natrafiacie na skrzynki i hamaki używane przez tuziny marynarzy żyjących w tej duchocie.

Po waszej lewej znajduje się coś na kształt **kambuza**. Marynarz z drewnianą nogą siedzi na stołku, nerwowo oskubując kurczaka.

Niedaleko **czarnoskóry niewolnik** miesza w garnku ogromną chochlą.

Wielu marynarzy otacza **mężczyznę siedzącego na skrzyni**.

W tyle znajdują się **skrzynie i worki** przewiązane mocnymi linami.

2
2
2
PRZEDMIOT
12

MARÍA
27
KREOLSKA NIEWOLNICA

DOLNY POKŁAD – B

OBSZAR 6 – E
57

María

1 3 3 2 2

Kreolska niewolnica

Urodzona na Hispanioli i sprzedana jako niewolnica domowa w wieku dziesięciu lat. Na służbie u Señority Dolores, córki gubernatora Campeche.

Niechętnie udaje się do Hiszpanii, gdzie jej pani ma wyjść za mąż. Podsłuchując rozmowy w domu gubernatora, dowiedziała się, że zbiegli niewolnicy żyją swobodnie w górach. Odtąd marzy o wolności…

SPRYT

Podczas rzutu albo María może przerzucić wybraną kość.

2

Pistolet skałkowy

Udajesz się w miejsce, które wskazał jeden z niewolników, i znajdujesz kilka sztuk broni zawiniętych w płótna. Korzystasz z okazji, by ukradkiem zwinąć pistolet skałkowy.

Pistolet jest naładowany. Odrzuć tę kartę, aby usunąć podczas rzutu siły.

W ostatnim momencie, gdy jesteś o włos od wyrwania przedmiotu z rąk umierającego kapitana, olbrzymia fala wyrasta nad prawą burtą! Rozpaczliwie tulisz do siebie artefakt, gdy grzywacz wysoki na 30 stóp uderza w pokład galeonu, zmywając wszystkich z pokładu. Wpadacie do wody niczym wiązki słomy. Morze pochłania kolejne ofiary. Zapadasz się pod powierzchnię, gubiąc kamień w otchłani oceanu. Ostatnim dźwiękiem dobiegającym do twoich uszu jest trzask fal miażdżących okręt.

Przeczytajcie kartę MISJA ZAKOŃCZONA SUKCESEM.

Szef kuchni to stary marynarz z drewnianą nogą, zaczerwienioną twarzą i nieświeżym oddechem. Oskubuje chudą kurę.

Hijos de puta madre! Zanieś oficerom te talerze! Madre de Dios! Czekają od godziny. Wolałbym, żeby nie skrócili mnie o drugą nogę!

Weź PRZEDMIOT I.

ODKRYJ TRZY NAJNOWSZE MISJE T.I.M.E STORIES

ŚWIATŁO WIARY

KATALONIA, 1419 n.e.

ALEJA GWIAZD

KALIFORNIA, 1982 n.e.

BRACTWO WYBRZEŻA

KARAIBY, 1685 n.e.

JUAN

3 2 1 3 4

UDRĘCZONA DUSZA

Zamustrowany do służby jako 9-letni majtek nigdy nie wyrażał sprzeciwu wobec oficerskiej samowoli i przemocy. Osiągnął najwyższy stopień zaawansowania w sztuce milczenia, jednak zwraca uwagę wszystkich, kiedy już zabiera głos.

Znany z wybuchowego temperamentu, z powodu którego nikt nie śmie stanąć mu na drodze. Juan ma dość okrucieństwa kapitana, a myśl o kolejnym rejsie pod jego dowództwem nie daje mu spokoju. Od opuszczenia portu w Hawanie nie marzy o niczym innym jak tylko o wstąpieniu w pirackie szeregi i, tym samym, wolnym życiu.

PCHNIĘCIE

Podczas rzutu Juan może zmienić wynik na 1 dowolnej kości na .

3

ZDECHŁY SZCZUR

Szczur. Zdechły. I do tego diabelnie cuchnie!

ODKRYJ CIĄG DALSZY TEGO SCENARIUSZA W PONIŻSZYM DODATKU!

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O DOSTĘPNYCH I PRZYSZŁYCH SCENARIUSZACH, ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ
WWW.SPACECOWBOYS.FR/TIME-STORIES

Z ogromnego garnka ustawionego pomiędzy dwoma belkami rozchodzi się delikatny zapach rzepy gotowanej w wywarze ze słoniny. Obok ledwie żywy czarnoskóry mężczyzna przygotowuje kolejny posiłek dla marynarzy galeonu.

2

Jeśli masz **PRZEDMIOT 3**, możesz „doprawić" posiłek marynarzy (tylko jeden agent i jeden rzut kością).

Jeśli się uda, odrzuć **PRZEDMIOT 3** i odkryj kartę .

Jeśli nie, ten test nie będzie już dostępny w tym skoku.

4
4
PRZEDMIOT
14

GÓRNY POKŁAD
A
A ~ B ~ C ~ D ~ E ~ F
29

44
DOLNY POKŁAD ~ D

Minęły dwa tygodnie, odkąd „Santo Tomás de Aquino" wypłynął z portu w Campeche w Nowej Hiszpanii, kierując się na stary kontynent, do Sewilli. Teraz trójmasztowiec żegluje z dala od brzegu po turkusowych wodach oceanu i pod lazurowym niebem.

Większość załogi zgromadziła się na górnym pokładzie statku, aby obserwować wymierzenie kary. Na ich twarzach próżno szukać litości.

Na rufie **kapitan otoczony swoimi oficerami** przygląda się chłoście **młodego marynarza** przywiązanego do grotmasztu. Plecy marynarza spływają krwią.

Za szeregiem żołnierzy **załoga** obserwuje w milczeniu osuwające się na pokład ciało młodego mężczyzny. Niektórzy z nich wypowiadają po kilka słów przyciszonym głosem.

Po prawej **dwóch uśmiechających się oficerów** bacznie się wam przygląda.

Nieopodal na beczce siedzi **małpa** obserwująca ledwo żywego szczura.

Trzy kości

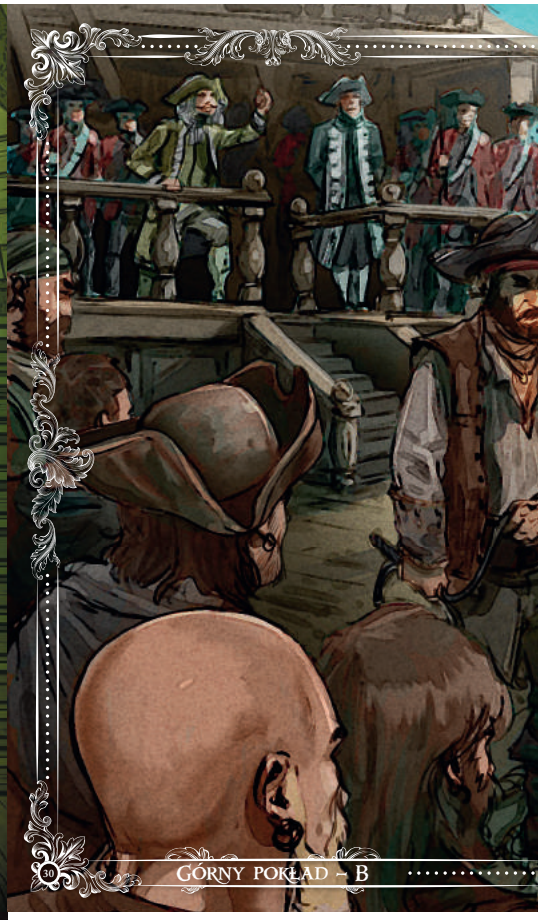
Trzy kości otrzymane od Señority Dolores.

Mężczyzna siedzący na skrzynce i otoczony przez około trzydziestu marynarzy mierzy cię wzrokiem.

Jam jest mistrz-cieśla… I tak, znam tę cholerną łajbę jak własną kieszeń! Zagram w kości ze starszym matem i tymi niegodziwcami z garnizonu, aby pomścić honor kumpli z dolnego pokładu! Ale nigdy nie gram bez moich szczęśliwych kości! A więc, dopóki się nie znajdą, pozostanę cicho jak mysz pod miotłą i nieruchomy jak 20-funtowa kula armatnia!

Jeśli masz PRZEDMIOT 4, odkryj kartę ⊞.

5
5
5
PRZEDMIOT
15


30
GÓRNY POKŁAD – B

45
DOLNY POKŁAD – E

W grobowej ciszy, zlustrowawszy zgromadzonych marynarzy z góry do dołu, kapitan oświadcza pogardliwym głosem:

– Przypatrzcie się i zapamiętajcie sobie – Hiszpania jest ciągle daleko stąd, a ja nie zamierzam tolerować żadnych występków na moim okręcie, nawet najmniejszych!

Wypowiedziawszy te słowa, wraca do kajuty poprzedzany przez oficerów.

Pęk kluczy

Pęk kluczy z paska zastępcy kapitana.

Znajdują się tutaj: armata, skrzynie i beczki. Ciężka metalowa krata jest przymocowana do podłogi. Pod nią zauważasz wielu półprzytomnych z powodu upału niewolników. Nieszczęśnicy leżą w ciasnocie niemal jeden na drugim.

Jeśli masz żeton ✚, weź PRZEDMIOT 2.