



ДИЛЕМА

ПІДВІСНИЙ МІСТ

Під час переходу підвісного мосту ви помітили, як в одного з ваших Шукачів із кишені випав якийсь предмет. Ви його підняли і думаєте, що робити:

- А. Забрати предмет собі.**
- Б. Повернути предмет власнику.**

Результат



А. Заберіть з руки іншого гравця будь-який артефакт на ваш вибір. Ваші колеги помітили ваш вчинок:

- + 1** жетон токсичності;
- 1** від турботи.

Б. Ви зміцнили дружні стосунки в команді:

- + 1** до турботи;
- + 1** жетон доброчесності.

БОЛОТЯНИК-НОВАТОР

Ви зустрічаєте старого Болотяника, який пропонує обмінятися магічним зіллям. Ваше зілля дороге і перевірене часом, а про його рецепт ви ніколи не чули.

А. Обмінятися зіллям.

Б. Відмовитися від обміну.

Результат



А. Рецепт виявився дуже прогресивним. Так іще ніхто не чаклував, і вам навіть трохи моторошно:

+ 1 до винахідливості;
- 1 від впевненості.

Б. Ви залишилися зі своїми думками і впевнено продовжуєте шлях:

+ 1 до впевненості.

ЗАГУБЛЕНА МАВКА

Молода Мавка заблукала на новому острові і не може знайти шлях додому. Вона пропонує вам винагороду за допомогу. Що робити?

А. Провести Мавку додому.

Б. Продовжити свій шлях.

Результат



А. Мавка живе на сусідньому острові, тож пошуки її дому зайняли час:

- + 1 жетон доброчесності;
- + 1 до турботи;
- 1 дія в наступному раунді.

Б. Ніхто не може вас засуджувати, та місцеві жителі дивляться на вас із недовірою:

- + 1 жетон токсичності;
- + 2 до впевненості.

ТОКСИЧНИЙ АРТЕФАКТ

Ви знайшли невідомий магічний артефакт, що може наростити ваші можливості, але наслідки його використання для екології острова поки що невідомі.

- А. Використати артефакт.**
- Б. Приберегти на потім.**

Результат



А. На щастя, нічого страшного не трапилось, але люди перелякались:

+ 2 до сміливості;
+ 1 жетон токсичності.

Б. Ви виїхали за межі острова і задіяли магію. Ніхто не постраждав, але час було втрачено:

+ 1 жетон доброчесності;
- 1 дія в наступному раунді.

УРОК МАГІЇ

Ви зустрічаєте маленьку дівчинку, яка просить вас навчити її трошки чаклунства. Але ж ви поспішаєте... Що робити?

А. Провести урок магії.

Б. У вас купа справ, відмовитись.

Результат



А. Дівчинка залишилася задоволеною, а ви попрактикували вчительські навички. Та й батьки її вам вдячні:

- + 1** до мудрості;
- + 1** жетон доброчесності;
- 1** дія в наступному раунді.

Б. Ви залишилися зі своїми думками і впевнено продовжуєте шлях:

- + 1** до впевненості;
- 1** від турботи.

МІСТ ІЗ МИНУЛОГО В МАЙБУТНЄ

Вас попросили розсудити суперечку будівельників навколо старовинного моста, що став аварійним, але є історичним символом міста.

А. Старий знести і побудувати новий. Це дешевше.

Б. Старий зберегти і побудувати новий. Це дорожче.

Результат



А. Новий безпечний і сучасний міст є, але втрачено історичну пам'ятку:

+ 1 до турботи;
- 1 від впевненості.

Б. Тепер у міста є два мости, але довелося підвищити податки. Мешканці незадоволені.

- 1 від турботи;
+ 1 до впевненості.

ГРИФОН

Ви дізналися, що домашнього улюбленця доньки правителя острова поцупив великий грифон, що живе на скелі. Що робити?

А. Відбити улюбленця силою.

Б. Викупити улюбленця.

Результат



А. Ви подолали Грифона у двобої. Захисники природи вас ненавидять:

- + 2 до сміливості;
- + 2 до впевненості;
- + 1 жетон токсичності.

Б. Грифони мудрі та рідкісні птахи. Ви зберегли життя.

- + 1 до турботи;
- + 1 до мудрості;
- + 1 жетон доброчесності.

МАГІЧНИЙ НАПІЙ

На острові ви зустрічаєте Бродницю, яка пропонує вам магічний напій, що піде вам на користь. За це вона хоче, щоб ви прогнали з міста старого чаклуна – її конкурента.

А. Прогнати чаклуна.

Б. Прогнати Бродницю.

Результат



А. Чаклун точно не пропаде, а зілля на дорозі не валяється:

- + тягніть із колоди магії карти, поки не витягнете зілля. Інші карти поверніть у колоду та перемішайте її;
- + **1** жетон токсичності.

Б. Як виявилось, ця Бродниця звела зі світу не одного чесного чаклуна:

- + **1** жетон доброчесності.

ПРИМАРНИЙ ОСТРІВ

Ви дізнаєтеся про примарний острів, де, за легендами, розташована одна з частин розбитого маяка. Але звідти ніхто не повертався живим.

А. Звернути на незвідану стежку.

Б. Краще піти в обхід.

Результат



А. Отримайте:

- + 1 до сміливості;
- + тягніть додаткову підказку;
- 1 від мудрості.

Б. Ніхто не повернувся – це погана статистика. Краще піти в обхід:

- + 1 до мудрості;
- 1 від сміливості.

КНИГА ВЛАДИ

Ви знаходите в торговця старовинну книжку, що може надати вам величезну мудрість, і він не знає про її високу цінність.

- А. Купити книгу за безцінь.**
- Б. Доплатити за книгу.**

Результат



А. Треба знати, що ти продаєш.
Але друзі вас засуджують:

- + 1** жетон токсичності;
- + 3** до мудрості.

Б. Торговець вражений
вашою чесністю:

- + 1** жетон доброчесності;
- + 1** до кожної з 5-ти характеристик.

МАГІЧНА КЛУМБА

На краю острова ви знаходите захищену територію, на якій росте рідкісна рослина з лікувальними властивостями. Ваші дії:

А. Пройти повз.

Б. Вкрасти кілька рослин для посилення команди.

Результат



А. Це чужа територія, і невідомо, хто й для чого вирощує ці рослини:

+ 1 жетон доброчесності.

Б. Хоча ваші друзі вдячні вам за турботу, власники рослин вас викрили:

+ 1 жетон токсичності;

+ 2 до турботи;

- 1 від впевненості.

ВІДЛЮДНИК

Вас зустрічає старий відлюдник, який пропонує вам взяти участь у магічному ритуалі та хоче почути від вас останні новини сусідніх островів.

А. Поспілкуватися зі старцем.

Б. Відмовитись.

Результат



А. Ритуал виявився дуже древнім і сильним, а маг вдячний за компанію:

+ 1 до турботи;

+ 1 до мудрості;

- 1 дія в наступному раунді.

Б. Ви впевнено йдете своєю дорогою до визначеної мети:

+ 1 до впевненості;

- 1 від турботи.

СПІВУЧИЙ КАМІНЬ

Ви натрапили на зачарований камінь, що вміє співати. Місцевий музей магії хоче викупити у вас цю знахідку, щоб усі охочі могли насолоджуватися дивом.

А. Залишити камінь собі.

Б. Продати камінь у музей.

Результат



А. Така штука в небезпечній дорозі покращуватиме настрій:

+ 2 дії в наступному раунді;

+ 1 жетон токсичності.

Б. Нехай всі жителі та гості острова насолоджуються дивним співом. Тягніть карти магії, поки не отримаєте зілля. Поверніть решту карт до колоди та перемішайте її.

+ 1 жетон доброчесності.

ПРАДАВНІЙ ЛАБІРИНТ

Ви стоїте біля входу в таємний лабіринт, що збудувала прадавня цивілізація. Місцеві жителі просять вас дослідити його. Для цього потрібно чимало часу.

А. Зайнятися дослідженням.

Б. Відмовитися від пропозиції.

Результат



А. Ви знайшли багато цікавого:

+ 1 до мудрості;

+ 1 до винахідливості;

- 2 дії в наступному раунді.

Б. Ви залишилися зі своїми думками і впевнено продовжуєте шлях.

+ 1 до впевненості.

ДУХИ ПРЕДКІВ

Ви дізналися про магічний ритуал, за допомогою якого можна викликати духів предків у закинутому храмі. Та цей ритуал на острові заборонений.

А. Відмовитися від ритуалу.

Б. Здійснити ритуал.

Результат



А. Отримайте:

+ 1 до турботи.

+ 1 жетон доброчесності.

Б. Це ж мої предки.

Кого хочу, того і викликаю:

+ 2 до мудрості;

+ 2 дії в наступному раунді;

+ 1 жетон токсичності.

СЕЛИЩЕ ДІТЕЙ

Ви натрапили на селище, в якому живуть лише діти. «Це дуже дивно, – подумали ви, – що ж робити?».

А. Провести дослідження.

Б. Йти собі далі.

Результат



А. Як виявилось, дорослі у селищі є, але вони зачакловані. На щастя, ви знали заклинання та звільнили їх:

- + 2** до турботи;
- + 1** жетон доброчесності;
- 1** дія в наступному раунді.

Б. Яюсь жили без мене.
Може, так і має бути:

- + 1** жетон токсичності;
- + 2** дії в наступному раунді.

ПІДВОДНЕ ЦАРСТВО

Місцеві жителі пропонують вам занурення в підводне царство, щоб визволити доньку правителя та здобути незліченні скарби.

А. Вирушити по скарби.

Б. На жаль, ви поспішаєте до друзів.

Результат



А. Виявилось, що жодних скарбів не було. Але принцесу ви визволили:

- + 1 до сміливості;
- + 1 до турботи;
- + 1 жетон доброчесності;
- 2 дії наступного раунду.

Б. Час важливий, нема коли відволікатись, треба поспішати:

- + 1 жетон токсичності;
- + 2 дії наступного раунду.

ДЖЕРЕЛО ЗДОРОВ'Я

Легенда свідчить, що на цьому острові є джерело вічного здоров'я. Але місцевий правитель захопив його і більше нікого не допускає, а воду продає.

А. Відвоювати джерело.

Б. Вам не до того, ви шукаєте частини Маяка.

Результат



А. Всі вам безмежно вдячні:

- + 1 до сміливості;
- + 1 до турботи;
- + 1 жетон доброчесності.

Б. Ви придбали собі в дорогу у правителя чарівної води:

- + 1 до винахідливості.
- + 2 дії наступного раунду.
- + 1 жетон токсичності.

СУДДЯ

Вас запросили бути суддею на конкурсі музичного мистецтва. Як виявилось, один із Шукачів теж бере в ньому участь.

- А. Погодитися бути суддею.**
- Б. Відмовитися через ризик бути необ'єктивним.**

Результат



А. Іншим конкурсантам стало відомо про ваші дружні стосунки з їхнім конкурентом:

+ 1 жетон токсичності;
+ 1 оберіть одного з гравців, який витягне собі додаткову карту з колоди Магії.

Б. Отримайте:

+ 1 жетон доброчесності.

ДРЕВНІЙ ЛІС

Ви зустріли духа древнього лісу, який просить вас про допомогу. Вже понад сто років місцеві жителі вивозять сміття в ліс.

- А.** Це не ваше сміття і у вас є серйозна місія, відмовитись.
- Б.** Зупинитись і поприбирати.

Результат



А. Отримайте:

- + 2** дії наступного раунду;
- + 1** жетон токсичності.

Б. Ви витратили багато часу, але отримали від древнього духа нові знання:

- + 2** до мудрості;
- + 1** жетон доброчесності;
- 2** дії наступного раунду.

ВІЧНЕ ЖИТТЯ

Ви виявили стародавнє підземне місто, де живуть дивні істоти. Вони пропонують вам приєднатися до них і жити вічно, але потрібно відмовитися від минулого життя.

А. Спокуситися на вічне життя.

Б. Щось підозріле, йти собі далі.

Результат



А. Безкоштовний сир буває лише в пастці. Вас хотіли принести в жертву під час кровожерливого ритуалу:

- **3** від впевненості;
- **2** дії наступного раунду.

Б. Ви впевнено йдете своєю дорогою до визначеної мети:

- + **1** до впевненості;
- + **1** до мудрості.

СТРАЖ УРВИЩА

На шляху до вершини гори на краю урвища виникає Бездонник, який пропонує загадку або двобій, щоб пройти далі.

- А. Вступити в бій.**
- Б. Розгадати загадку.**

Результат



А. Страж здивувався вашому вибору, бо завжди всі обирали загадку. Тож від здивування він пропустив вас далі просто так:

+ 1 до сміливості.

Б. Страж так довго загадував загадку, що аж заснув. Ви йдете далі:

+ 1 до мудрості;

+ 1 до винахідливості;

- 1 дія в наступному раунді.

ЛІКАРКА-ВІДЬМА

Після важкого переходу вас зустрічає на острові страхітлива лікарка-відьма, яка може загоїти всі ваші рани, але ціна за її послуги – невідома.

А. Ризикнути і піти з лікаркою.

Б. Відмовитися від пропозиції.

Результат



А. Жінка виявилася видатною знахаркою, зовнішність оманлива:

- + 1 до турботи;
- + 1 жетон доброчесності;
- + 1 дія в наступному раунді.

Б. «Ти страшна відьма», – кажете ви і оминаєте жінку, йдете далі:

- + 1 жетон токсичності.

ВЕЛИКА ЦІНА

Ви побачили на острові скульптуру, що має магічну дію. Ви отримаєте під час ритуалу велику силу, але втратите щось дуже дороге вам.

А. Відмовитись і йти собі далі.

Б. Провести ритуал.

Результат



А. Отримайте:

+ 1 дія в наступному раунді.

Б. Ритуал проведено. Ціна, яку ви заплатите, – забуття. Тепер ви не можете обмінюватися повідомленнями з іншими шукачами ні на відстані, ні на островах:

+ 2 до сміливості;

+ 2 дії в наступному раунді;

+ 2 жетон токсичності.

МИНУЛЕ ТА МАЙБУТНЄ

Ви натрапляєте на дзеркало часу.
Ви можете обрати один із
альтернативних шляхів.

- А.** Повернутися в минуле
і виправити свої помилки.
- Б.** Вирушити в невідоме майбутнє.

Результат



А. Ви повертаєтеся на стартовий
острів. З вас знято усі заклинання
та всі артефакти (*карти помістіть
вниз колоди Магії*):

+ 2 до мудрості;
- 2 від впевненості.

Б. Майбутнє показує вам,
як пришвидшити вашу місію:

+ 1 додаткова підказка.

СМІЛИВЕ РІШЕННЯ

Ви знайшли заклинання, яке можна використати тільки раз, і воно або дає подвоєння врожаю для місцевих жителів, або посилює вашу команду.

А. Допомогти жителям.

Б. Посилити команду.

Результат



А. Місцеві жителі обожнюють вас:

+ 2 до турботи;

+ 1 жетон доброчесності.

Б. Під загрозою доля світу, ви підвищуєте собі і всім шукачам будь-яку одну характеристику на 1 пункт. Місцеві жителі ображено дивляться на вас, як на представника Ордена егоїстів:

+ 1 жетон токсичності.

АЗАРТНІ ГОСТІ

Ви сіли грати в азартну гру з гостями місцевої таверни. Вже за дві години гри ви виграли в суперників усі їхні гроші.

- А.** Повернути гроші.
Це лише гра.
- Б.** Залишити гроші собі.

Результат



А. Отримайте:

- + 1** до турботи;
- + 1** жетон доброчесності.

Б. Це буде їм хорошим уроком на майбутнє про шкоду азартних ігор:

- + 1** до винахідливості;
- + 1** жетон токсичності.

СКАРБ ОСТРОВА

Ви знаходите багатий скарб. За переказами, все це майно належить громаді острова і було втрачено під час давньої війни.

А. Залишити скарб собі.

Б. Повернути скарб жителям острова.

Результат



А. Скарб і справді багатий не лише золотом, а й книгами мудрості. Про скарб усі давно забули, але люди помітили, наскільки ви раптово змінилися та збагатіли:

- + 1** до всіх ваших характеристик;
- + 2** жетони токсичності.

Б. Жителі безмежно вам вдячні:

- + 3** жетони доброчесності.

МОВА ДО МАЯКА ДОВЕДЕ

На острові ви зіткнулися з тим, що зовсім не розумієте мову місцевих жителів.

А. Найняти перекладача.

Б. Вивчити місцеву мову.

Результат



А. Швидко і надійно:

+ 2 дії наступного раунду.

Б. Ви згаяли багато часу, але вивчили дуже красиву і багату мову:

+ 2 до мудрості;

+ 1 до впевненості;

+ 1 жетон доброчесності;

- 2 дії наступного раунду.

МЕЛОДІЯ МРІЇ

Ви з дитинства мріяли стати музикантом. Почувши ваші тихі наспівування, місцевий гурт запрошує вас приєднатися до них.

А. Приєднатись.

Б. Відмовитись.

Результат



А. Ваші мрії здійснюються, але ви покинули своїх приятелів і місію:

- + 3** до впевненості;
- + 1** жетон токсичності;
- 2** дії наступного раунду.

Б. Інколи доводиться жертвувати своїми мріями на користь людства:

- + 1** до турботи;
- + 1** до мудрості;
- + 2** жетони доброчесності.

ДРУЖНЯ ТАЄМНИЦЯ

Ви помітили, як один із героїв Ордена шукачів не заплатив за обід у таверні та пішов займатися своїми справами.

А. Заплатити за нього.

Б. Нічого не робити.

Результат



А. Як виявилось, ваш побратим поспішав і просто забув, тож він вдячний вам за турботу:

- + 1** до турботи;
- + 1** жетон доброчесності.

Б. Офіціант вимушений віддати власникові свої гроші із зарплати:

- 2** від впевненості;
- + 1** жетон токсичності.

СПАДЩИНА

Ви дізнаєтеся, що вам належить велика спадщина від родича, про якого ви ніколи не чули. Але є умова: ви повинні оселитися на його острові й жити на ньому хоча б рік.

А. Оселитися на острові.

Б. Відмовитися від спадщини.

Результат



А. Спадщина була величезною, можливо, воно і варто того:

- + 1** тягніть з колоди магії 5 карт і залишіть собі зілля та артефакти, що вам подобаються, решту карт покладіть вниз колоди;
- наступні 2 раунди ви не можете покидати цей острів.

Б. Доля людства – понад усе:

- + 2** жетони доброчесності.

ДАВНІЙ БОРГ

Ваш товариш повернувся з тривалого походу і просить вас повернути йому борг. Але ви не пам'ятаєте, що щось йому винні.

А. Заплатити.

Б. Відмовитися платити.

Результат



А. Дружба значно важливіша за якісь там гроші:

+ 1 жетон доброчесності;

+ 2 до турботи.

Б. Пізніше ви знаходите запис у щоденнику про те, що справді позичали гроші:

+ 1 жетон токсичності;

- 2 від турботи.

ПОЛОВИНА КАТАСТРОФИ

Літаючий острів починає падати. Ви може врятувати лише половину його жителів.

А. Рятувати літніх і немічних.

Б. Рятувати дітей і молодь.

Результат



А. Ви зробили все, що могли. Врятовані вдячні вам і кажуть, що у вас не було правильного і неправильного вибору, але докори та жаль їдять вас зсередини:

+ 2 жетони доброчесності;

- 2 від впевненості.

Б. Ви зробили все, що могли. Врятовані вдячні вам і кажуть, що у вас не було правильного і неправильного вибору, але докори та жаль їдять вас зсередини:

+ 2 жетони доброчесності;

- 2 від впевненості.

ТАЄМНИЧИЙ ПОРТАЛ

На острові ви виявили портал в інший світ. Ви одразу зрозуміли, що ним іще ніхто не проходив і всі скарби можуть бути вашими.

- А. Розповісти всім і вирушити на дослідження разом.**
- Б. Зберегти таємницю для себе.**

Результат



А. Всі дружно вирушили досліджувати новий світ:

- + 2** до винахідливості;
- + 1** жетон доброчесності.

Б. Скільки ж тут нових знань, скарбів і можливостей, і все це тепер ваше:

- + 1** жетон токсичності;
- + 1** до всіх характеристик.

ПОВЕРНЕННЯ З МИНУЛОГО

Ви отримуєте лист від людини, з якою багато років не спілкувались. Ця особа просить вас зустрітися, щоб пояснити все.

А. Піти на зустріч.

Б. Проігнорувати лист.

Результат



А. Очікувано, це була пастка темних сил, варто бути обережнішими:

- 2 дії наступного раунду;

+ 1 жетон доброчесності.

Б. Це могла бути пастка темних сил, але докори сумління вас мучать:

+ 2 до винахідливості.

+ 2 дії наступного раунду.

+ 1 жетон токсичності.

НІЧНА ПЕРЕПРАВА

Вам потрібно швидко дістатись іншого берега річки, але пором уже заповнений і вільних місць немає.

- А.** Спробувати підкупити поромника, щоб він вас пустив.
- Б.** Чекати на наступний пором.

Результат



А. Поромник не проти підзаробити і впустив вас у свою каюту:

- + 1** жетон токсичності;
- + 2** дії в наступному раунді.

Б. Ви чемно дочекалися наступного порому з іншими людьми:

- + 1** жетон доброчесності.

ТИХЕНЬКІ ДРІБНИЦІ

Ви випадково побачили, як бідно вдягнений покупець у магазині пригостив цукерками свого сина і не заплатив за них.

- А.** Повідомити продавцеві та викрити злодюжку.
- Б.** Ніяк не реагувати.

Результат



А. Навіть дрібні злочини – це злочини:

+ 1 жетон доброчесності.

Б. Це ж лише цукерки:

+ 1 жетон токсичності.

НЕЗРУЧНИЙ СКАНДАЛ

Місцевий правитель усіляко гнобить своїх громадян. Він почув про ваш приїзд і готовий вам добре заплатити, щоб ви не втручались.

А. Не втручатись.

Б. Втрутитись і захистити людей.

Результат



А. Це їхні місцеві справи, вони самі собі обрали такого правителя:

- + 1 жетон токсичності;
- + тягніть додаткову карту Магії.

Б. Люди вдячні вам за захист:

- + 1 жетон доброчесності;
- + 1 до турботи;
- 1 дія в наступному раунді.

КОНКУРС ЧАРОДІЇВ

На острові оголосили конкурс на найкраще лікувальне зілля. У вас саме є старовинний манускрипт древнього чарівника.

- А.** Взяти участь у конкурсі й видати рецепт за свій.
- Б.** Проігнорувати конкурс.

Результат



А. Ви перемогли, вас вітають усі люди:

- + 1** жетон токсичності;
- + 1** до винахідливості.

Б. Кожен має вихвалитися власними здобутками:

- + 1** жетон доброчесності.

ВИПАДКОВА ЗУСТРІЧ

Через безсоння ви вийшли на нічну прогулянку та стали свідком пограбування таверни. Грабіжники готові купити ваше мовчання.

А. Взяти частину здобичі.

Б. Викликати охорону.

Результат



А. Ви впевнені, що власник таверни оббирав чесних громадян:

- + 1 жетон токсичності;
- + тягніть одну карту Магії.

Б. Власник таверни вдячний вам за впійманих злодіїв:

- + 1 жетон доброчесності;
- + 1 до турботи.

СВОЇ

Ви помітили, як один із героїв Ордена Шукачів викрав чарівний артефакт у місцевого чарівника.

- А.** Промовчати, це ж для полегшення вашої місії.
- Б.** Повідомити охорону про крадіжку та вказати на злодія.

Результат



А. Вам справді буде легше виконувати місію:

- + 1** карта підказки;
- + 2** жетони токсичності.

Б. Чим ми кращі за темні сили, проти яких боремось?

- + 2** жетони доброчесності;
- 2** від турботи;
- 1** дія в наступному раунді.

ШВИДКЕ РІШЕННЯ

Для продовження місії вам вкрай потрібен артефакт одного із героїв Ордена шукачів. Немає часу, щоб пояснювати.

А. Викрасти артефакт для справи.

Б. Втратити нагоду, але все пояснити.

Результат



А. Заберіть одну із карт артефактів у будь-якого іншого гравця:

- + **1** жетон токсичності;
- + **2** дії в наступному раунді.

Б. Ви втратили нагоду, але зберегли стосунки:

- + **1** жетон доброчесності;
- + **1** до турботи.

РИТУАЛ ПЕРЕТІКАННЯ

Ви можете неймовірно посилити себе, та для цього потрібно провести ритуал над іншими Шукачами і пожертвувати їхніми характеристиками.

А. Провести ритуал.

Б. Не задіювати інших Шукачів без їхнього дозволу.

Результат



А. В кожного іншого гравця знизьте будь-яку характеристику на 1 пункт і додайте 1 пункт такої ж характеристики собі:

+ 3 жетони токсичності.

Б. Отримайте:

+ 1 жетон доброчесності.

СПІРНЕ ПИТАННЯ

Вас попросили розсудити спір між іншим Шукачем і жителем острова. Ваш авторитет великий, тож люди погодяться з будь-яким вашим рішенням.

- А. Віддати перевагу Шукачеві.**
- Б. Кинути жереб, щоб залишитися неупередженим.**

Результат



А. Отримайте:

- + 1** до турботи;
- + 1** жетон токсичності.

Б. Отримайте:

- + 1** жетон доброчесності.

ДОБРО ЧИ СПРАВЕДЛИВІСТЬ

Ви є членом журі місцевого конкурсу художників. Картини сина місцевого володаря кращі, ніж малюнки доньки бідняка. Проте бідній дівчині винагорода за перемогу в конкурсі буде потрібніша.

- А.** Віддати заслужену винагороду переможцеві.
- Б.** Віддати винагороду бідній дівчині, багатій і так усе має.

Результат



А. Правила є правила, вони однакові для всіх:

- + 1 до мудрості;
- + 1 жетон доброчесності.

Б. Отримайте:

- + 1 до турботи;
- + 1 жетон токсичності.

ПОДЯКА

Правитель острова добре попрацював на своїй посаді цілий рік. Місцеві жителі роблять збір на спеціальний подарунок для нього.

- А. Долучитися до збору.**
- Б. Не долучатись.**

Результат



А. Посадова особа зобов'язана добре виконувати свої обов'язки, не розраховуючи на спеціальні подяки:

+ 1 жетон токсичності.

Б. Посадова особа зобов'язана добре виконувати свої обов'язки, не розраховуючи на спеціальні подяки:

+ 1 жетон доброчесності.

ЗА КОШТОРИСОМ

Біля переправи через урвище ви помітили чергу. Виявляється, є дві переправи – безкоштовна, де чекає багато охочих, і платна, де черги немає.



А. Заплатити гроші й швидко переправитись.



Б. Стати в чергу на безкоштовну переправу з усіма людьми.

Результат



А. Швидкість для місії дорожча за гроші:

+ 1 дія в наступному раунді.

Б. Не завжди варто економити:

- 1 дія в наступному раунді.

ЧОРНЕ СРІБЛО

Ви побачили, як сорока поцупила срібний годинник у заможного відвідувача таверни.

А. Розповісти власнику про це.

Б. Промовчати.

Результат



А. Власник годинника вам не повірив і наказав охороні вас обшукати. Хоча нічого не знайшли, та день був зіпсований:

+ 1 жетон доброчесності;

- 1 дія в наступному раунді.

Б. Багатій звинуватив свою служницю в крадіжці і запроторив її до в'язниці:

+ 3 жетони токсичності.

ХТО БЛИЖЧЕ

На острові стався потоп. У вашому рятувальному човні є одне місце, а просяться до вас двоє: Шукач і бабуся.

А. Допомогти герою з Ордена шукачів.

Б. Допомогти старенькій бабусі.

Результат



А. Будь-хто був би вам вдячний за порятунок:

- + 1 жетон доброчесності;
- + 1 до турботи.

Б. Будь-хто був би вам вдячний за порятунок:

- + 1 жетон доброчесності;
- + 1 до турботи.

ПРОГНОЗ ЧАКЛУНА

Мудрий чаклун, який завжди був авторитетом для жителів острова, заявив, що боги вимагають жертвоприношення. Ви відчуваєте, що це може бути помилкою.

А. Довіритись авторитету чаклуна.

Б. Виступити проти жертвоприношення.

Результат



А. Авторитети теж помиляються:

- + 1 жетон токсичності;
- 2 від мудрості.

Б. Ви маєте рацію, це помилка:

- + 1 жетон доброчесності;
- + 2 до мудрості.

ПРОГНОЗ ЧАКЛУНКИ

Королева-чарівниця, яка ніколи не помилялась, попереджає про майбутній неврожай і закликає готуватись. Багато хто вважає це лише маренням.

- А. Довіритись авторитету чаклунки.**
- Б. Виступити проти її рішення.**

Результат



А. Чарівниця не помилилась, ви готові до негараздів:

- + 1** жетон доброчесності;
- + 2** до турботи.

Б. Авторитети помиляються, але не цього разу:

- + 1** жетон токсичності;
- 2** від турботи.

ШЕПІТ ЗАБОРОНИ

Ви знаходите книгу заборонених чар, що надає велику силу, але її використання суворо заборонене на острові.

- А.** Використати книгу, знаючи, що ніхто не здогадається.
- Б.** Не використовувати книгу.

Результат



А. Так ніхто і не здогадався, але докори сумління вас не полишатимуть:

- + 2** до будь-якої характеристики на вибір;
- 3** від впевненості.

Б. Хоч ви і не покращили свої вміння, ваша впевненість у собі зросла:

- + 2** до впевненості.

ДОБРОВІЛЬНИЙ РЕМОНТ

У безлюдному місці ви натрапляєте на зруйнований прихисток для мандрівників. Можливо, варто його відремонтувати?

А. Витратити час, відремонтувати прихисток, знаючи, що ніхто не дізнається про ваш вчинок.

Б. Продовжувати подорож.

Результат



А. Так ніхто і не дізнався, але ви почуваетесь впевненіше:

+ 2 до впевненості;

- 2 дії в наступному раунді.

Б. Ваша подорож продовжується без подій.