



Исследователь

Исследователь

Тот, кого влекут секреты неведомых далей и тайные знания.

Начальные характеристики:

- репутация 1;
- фарт 6.

Снаряжение:

- 2 сундука добра.

Цели (выбери одну из перечисленных или посмотри цели должности):

- ☐ нанести на карту новый остров;
- ☐ совершить научное открытие;
- ☐ вернуть из мёртвых близкого человека.

Ходы героя

Выбери один ход предыстории. Далее выбери либо один ход предыстории, либо один ход должности.

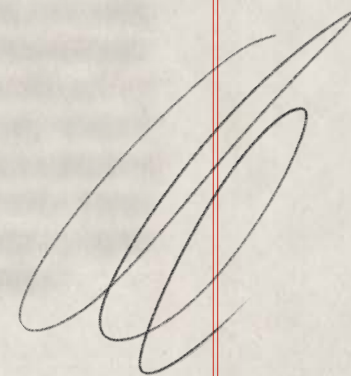
☐ Лингвист

Ты знаешь великое множество языков и обычаев. Когда ты ведёшь **переговоры** с чужаками, в одном из раундов ты можешь заявить, что они имели в виду совсем другое, и поменять их ставку так, чтобы раунд завершился ничьей.

☐ Письмена и шифры

Когда ты вчитываешься в древние или зашифрованные письма, пройди проверку **дальновидности**. При результате 7+ задай 2 вопроса:

- К какому сокровищу здесь указан путь?
- О каких ловушках здесь предупреждают?
- Что здесь советуют сделать?
- Что здесь делать запрещено?



Если выпало 7–9, одна деталь в каждом ответе картографа будет ложью. При провале ты или кто-то другой запускает ловушку или выполняет именно то, чего не следовало. Картограф делает ход.

□ «ПОДАЙ-ПРИНЕСИ»

Тебя сопровождает слуга, способный выполнять простые приказы и поручения. Когда ты отправляешь слугу с поручением или на разведку, пройди проверку дальновидности. При результате 7+ выбери один вариант из списка.

Твой слуга:

- принесёт то, о чём ты просил;
- ответит на один твой вопрос;
- откроет тебе какую-нибудь тайну.

Если выпало 7–9, слуга также:

- приведёт за собой угрозу;
- создаст угрозу там, где её не было;
- откроет кому-то твою тайну.

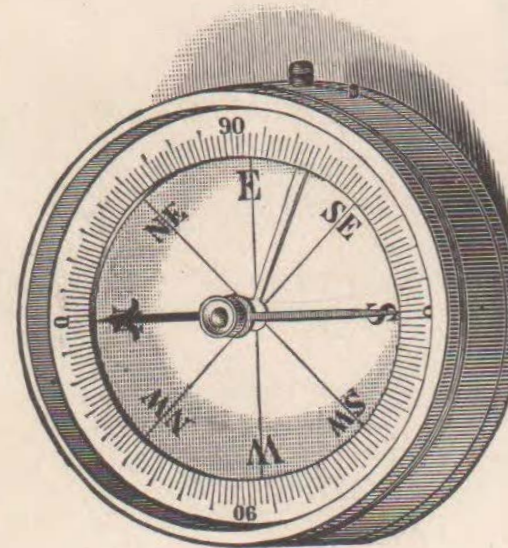
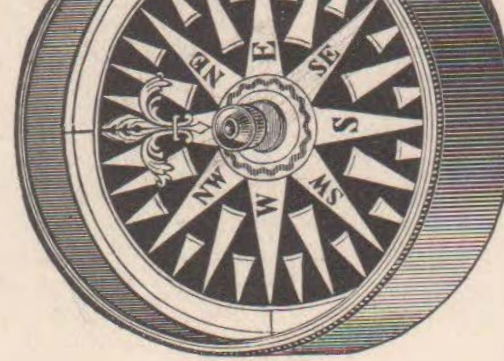
□ По моим расчётам

Когда ваш корабль оказывается в опасности, можешь дать экипажу совершенно безумный совет. Если экипаж последует ему, подними любую характеристику корабля на 2 и опусти любую другую характеристику корабля на 1 до конца сцены.

□ Химик

Когда ты изготавливаешь опасный химический состав во время заварушки, получи лёгкую рану (опалённые брови) и выбери один вариант:

- ты напугаешь, отвлечёшь или собьёшь противника с толку;
- ты нанесёшь +3 пункта урона в следующий ход;
- ты что-то заберёшь у противника.

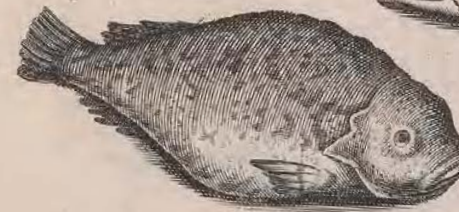


Mariner's Compass

Pocket Compass.



Leo Marinus 8



Frater

Hugo

9