

## Ходы

☐ \_\_\_\_\_

☐ \_\_\_\_\_

☐ \_\_\_\_\_

## Небылицы

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Легенды

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Раны

☐ \_\_\_\_\_

☐ \_\_\_\_\_

☐ \_\_\_\_\_

Должность

Имя

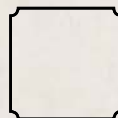
Предыстория

## Цель

\_\_\_\_\_



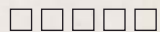
ДЕРЗ



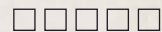
ИЗВОР



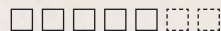
ДАЛЬН



ДУБЛОНЫ СЛАВЫ



ЖЕТОНЫ ЗАСАДЫ



ФАРТ

СУНДУКИ ДОБРА

## Репутация

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
-2	-1	0	1	2	3

## Обещания

Клятва?

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

## Снаряжение

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Кодекс

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## ВЫКРУТИТЬСЯ

Когда ты *рискуешь в трудной ситуации*, чтобы избежать наихудшего:

- пройди проверку **изворотливости**, если пытаешься добиться своего хитростью;
- пройди проверку **дерзости**, если идёшь напролом;
- пройди проверку **дальновидности**, если опираешься на точный расчёт.

Опиши, что ты делаешь, и отметь выбранный вариант. Ты не можешь использовать его повторно, пока не будут отмечены все три. Когда это случится, сотри отметки — теперь можешь снова использовать любой вариант.

Если выпало 7+, ты избежал опасности и тебе удалось задуманное.

Если выпало 7–9, выбери следствие:

- потеряй **жетон засады**, если он у тебя есть;
- потрать 1 пункт **фарта**;
- окажись в новой опасности.

При провале ты не смог выкрутиться или попал в ещё худший переплёт. **Картограф** делает ход.

## СМЕКНУТЬ

Когда ты *исследуешь что-то* или *пытаешься разобраться в ситуации*, задай **картографу** вопрос и пройди проверку **дальновидности**.

Если выпадет 7+, **картограф** даст тебе честный (но необязательно полный) ответ. Ты получаешь постоянный +1, пока действуешь в соответствии с полученной информацией.

Если выпадет 10+, также выбери одно:

- найти что-то ценное;
- получить **жетон засады**;
- ответ на твой вопрос окажется **тайной**;
- задать ещё один вопрос и получить честный ответ.

При провале ситуация окажется опаснее, чем выглядела, либо кто-то узнает твою **тайну**. **Картограф** делает ход.

## ЗАТАИТЬСЯ

Когда ты *наблюдаешь из тени, чтобы собрать информацию или спланировать засаду*, пройди проверку **изворотливости**.

Если выпало 7+, выбери одно.

Если выпало 10+, выбери два:

- узнай **тайну**;
- задай вопрос **картографу** и получи честный ответ;
- укради что-то;
- подбрось что-то;
- исполни часть плана;
- получи **жетон засады**.

При результате 7–9 выбери также следствие:

- получи –1 к **репутации**;
- потеряй нечто важное;
- кому-то станет известна твоя **тайна**.

При провале ты сам попадаешь в западню или иную опасность. **Картограф** делает ход.

Если у тебя уже есть **жетон засады**, ты можешь его потратить и сразу получить 12+ на этот ход. Но в таком случае ты не сможешь выбрать вариант «получи жетон засады».

## СОЙТИСЬ ЯКОРЯМИ

Когда ты *вступаешь в схватку с противником*, пройди проверку **дерзости**.

При результате 7+ вы с противником нанесли друг другу урон, и ты можешь поставить противника в **уязвимое положение**.

Если выпало 10+, выбери дополнительный эффект:

- ты или твой союзник получаете расходуемый +1;
- ты наносишь ужасный урон (+1);
- ты получаешь меньше урона (–1);
- ты получаешь **жетон засады** или отдаёшь его союзнику.

Если же выпало 12+, к списку добавляется пункт:

- ты получаешь +1 к **репутации**.

При провале дела идут совсем не туда — зря ты ввязался в драку. **Картограф** делает ход.

## ПОЛАДИТЬ

Когда ты *ставишь условия, провоцируешь* или *угроживаешь другого что-либо предпринять*, пройди проверку **репутации**. Если выпадет 7+, собеседник сделает, как ты хочешь. При результате 7–9 выбери цену:

- ты должен немедленно выполнить его ответное требование;
- ты получаешь –1 к **репутации**;
- кто-то узнаёт твою **тайну**.

Если выпало 10+, ты можешь также узнать чужую **тайну** или получить +1 к **репутации**.

При провале ты кого-то разозлишь или выдашь секрет, который не собирался выдавать. **Картограф** делает ход.

## УГРОЖАТЬ НАСИЛИЕМ

Когда ты *угрожаешь насилем* уязвимой жертве, пройди проверку **дерзости**.

При результате 10+ жертва выполняет твои требования.

Если выпадет 7–9, жертва выполняет требования, если ты немедленно исполняешь озвученную угрозу.

При провале ты либо ненароком прикончишь жертву, либо окажется, что ты здорово её недооценил. **Картограф** делает ход.

## УДАРИТЬ В СПИНУ

Когда ты *пытаешься навредить кому-то исподтишка*, сам оставаясь в безопасности, потрать **жетон засады** и пройди проверку **изворотливости**.

При результате 7+ ты нанёс урон, отвлёк врага или заманил его в ловушку. Если выпало 10+, выбери одно следствие, а если 7–9, выбери два:

- ты привлёк лишнее внимание;
- ты что-то теряешь, ломаешь или расходуешь;
- ты задел союзника;
- твой удар запоздал или случился не вовремя;
- даже твои союзники сочли выходку подлой — вычти 1 из **репутации**.

Если выпало 12+, ты не выбираешь следствие.

При провале ты сам получаешь удар в спину.

**Картограф** делает ход.

## ВСТРЕТИТЬСЯ С СУДЬБОЙ

Оказавшись в *смертельной опасности*, расскажи, как ты пытаешься спастись, и брось 2d6 без модификаторов. Наглость, хитрость и слава уже не спасут от капризов Судьбы.

Если выпало 10+, ты везунчик и выкручиваешься в последний момент. Если выпало 12, ты восстанавливаешь 1 пункт **фарта**.

Если выпало 7–9, тебя настигает Судьба.

Ты выбываешь из сцены. Выбери один вариант из списка ниже.

Если выпало 6–, Судьба безжалостна.

Ты выбываешь из сцены. Вариант из списка для тебя выбирает **картограф**.

Когда вариант выбран, вычеркни его из списка до конца кампании. Список общих для всех игроков:

- ты получаешь искусственную часть тела;
- ты получаешь уродливый шрам;
- ты становишься рабом тёмных сил;
- высшие силы спасают тебя, но ты получаешь трудное задание;
- ты приходишь в себя неведомо где;
- ты погибаешь, успев совершить последнее действие.

Если пират должен выбрать вариант, когда все варианты уже вычеркнуты, злую судьбу несчастного озвучивает **картограф**.

## Пират получает дублон славы, когда:

- делая ход, получает провал (6–);
- должен повысить свою **репутацию**, но она уже +3;
- отвечает на *вопросы в конце игровой встречи*.

## Вопросы в конце игровой встречи

- Преодоле ли ты грозную опасность?
- Завладе ли ты ценной добычей?
- Достиг ли ты своей цели?
- Нарушил ли ты пиратский кодекс, чтобы выполнить **обещание** или достичь цели?

Если пират отвечает «да» на 1 или 2 вопроса, он получает 1 **дублон славы**. Если пират отвечает «да» на 3 или 4 вопроса — 2 **дублона славы**.

Памятка пирата