



Абордажник

Отважный лихач, что шпагой и остротами прокладывает себе дорогу к славе.

Начальные характеристики (выбери один вариант):

- ☐ дерзость 2, изворотливость 1, дальновидность -2;
- ☐ дерзость 2, изворотливость 0, дальновидность -1.

Снаряжение (получи всё):

- вьющиеся по ветру волосы (нравятся дамам и юношам);
- пара пистолетов (3 пункта урона, дальнобойные, требуют перезарядки);
- шпага (2 пункта урона, ближний бой).

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

- ☐ добиться взаимности от неприступной красавицы;
- ☐ излечиться от смертельной болезни;
- ☐ прослыть лучшим дуэлянтом архипелага.

Развитие

За 5 дублонов славы, помимо стандартных небылиц, ты также можешь взять эту:

- **Остроглазый дозорный.** Корабль получает +1 к навигации.

Ходы абордажника

Выбери один ход должности.

☐ **Дамский угодник/роковая женщина**

Когда ты флиртуешь с незнакомкой (или незнакомцем), пройди проверку репутации. При результате 7+ она открывает тебе тайну или дарит нечто полезное. Если выпадает 7-9, в сцене появляется разгневанный ухажёр. При провале ухажёр появляется сразу, в компании вооружённых друзей или слуг. Картограф делает ход.

□ КАК НА КРЫЛЬЯХ

Когда ты прыгаешь в неизвестность или летишь куда-то по воздуху, пройди проверку **дерзости**. При успехе ты окажешься именно там, где рассчитывал. А если выпало 10+, выбери один вариант:

- нанести кому-то урон;
- получить расходуемый +1;
- заметить нечто важное.

□ НАСМЕШНИК

Когда ты дразнишь и оскорбляешь противника в разгар боя, расскажи, чего ты хочешь добиться, и пройди проверку **изворотливости**. При успехе противник поступает так, как ты и рассчитывал. Если выпало 7–9, то сперва тебе придётся чем-то рискнуть. При провале ты заболтался и оказался в опасности. **Картограф** делает ход.

Если этот ход применяется против другого **пирата**, тот получает **дублон славы**, если ведётся на провокацию (при успехе).

□ НЕ ЖДАЛИ?

Когда ты сражаешься в одиночку на чужом корабле или в логове врагов, получи постоянный +1 на ход **сойтись якорями**.

□ СПЛЕТНИК

В начале игровой встречи ты можешь выбрать другого члена команды и пустить о нём слух. Он получает +1 к **репутации**. Один раз за сессию ты можешь потребовать с него то, что приписывает ему твоя сплетня. Если он откажется, то потеряет подаренную тобой **репутацию**.

