



Штурман

*Тот, кто прокладывает путь по волнам
и лучше всех разбирается в картах.*

Начальные характеристики (выбери один вариант):

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

Снаряжение (получи всё):

- компас;
- секстанты и циркули;
- футляр с картами.

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

- ☐ разыскать свою семью в далёких землях;
- ☐ найти способ предугадывать шторма;
- ☐ обогнать морское чудовище.

Развитие

За 5 дублонов славы ты можешь взять любую
из стандартных небылиц.



Ходы штурмана

Выбери один ход должности.

☐ Если верить преданиям...

Когда вы попадаете в неизведанные воды, ты можешь поведать старую пиратскую байку об этих местах. Твоя байка должна содержать хотя бы один запрет или предостережение. Команда получает *постоянный* +1, когда соблюдает предписания байки, и *постоянный* -1, если нарушает их.

☐ Попутный ветер

Когда ты управляешь кораблём, который пытается *не пойти ко дну*, пройди проверку **навигации**.

☐ Прямо в бездну!

Когда ты намеренно направляешь корабль навстречу опасности, он получает 1 пробоину или поломку, но также 1 к **навигации** или **боевой мощи** на твой выбор до конца сцены.

☐ Слышал об этом месте

Когда вы впервые оказываетесь на неизведанном острове, пройди проверку **дальновидности**. При результате 7+ задай **картографу** один вопрос об этих землях и получи честный ответ. Если выпало 7-9, **картограф** также расскажет тебе о жутком ужасе, что скрывается здесь. При провале рассказов не требуется: жуткий ужас нашёл вас сам.

☐ Теперь мы совсем потерялись

Когда вы сбились с курса и не знаете, куда плыть, пройди проверку **навигации**. При успехе вы отыщете что-то, связанное с **целью плаваний**. При результате 7-9 вы также столкнётесь с опасностью или затруднением. При провале корабль немедленно попадёт в беду.

