



Спонсор

*Таинственная личность с сомнительными целями,
которая наняла корабль и команду.*

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (выбери один вариант):

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

СНАРЯЖЕНИЕ (получи всё):

- ларец с ценными бумагами и тайными письмами;
- перстень с личной печатью;
- сундук с тайником.

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

- ☐ устранить влиятельную фигуру с политической доски;
- ☐ выполнить волю своего тайного покровителя;
- ☐ найти источник вечной молодости.

РАЗВИТИЕ

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

- Лучшие карты. Корабль получает +1 к навигации.

Ходы спонсора

Выбери один ход должности.

☐ **ДРУЗЬЯ В ВЫСШЕМ СВЕТЕ**

Когда ты встречаешься с важным лицом в незнакомом тебе порту, можешь заявить, что уже вёл дела с этим человеком. Пройди проверку дальновидности, чтобы вспомнить подробности.

Если выпало 10+, ты знаешь его тайну или он тебе за что-то должен. При результате 7-9 ты также знаешь его тайну, но он затаил на тебя зло «за тот раз». При провале у тебя на него ничего нет, а он с удовольствием поквитается за былые обиды.

□ Подлый план

У твоей щедрости есть скрытый мотив, о котором ты не сказал никому из команды. Если твоя цель просто эгоистична, получай один **шанс** каждую игровую встречу. Если твоя цель подразумевает гибель кого-то из команды (или всей команды), получай два **шанса** каждую игровую встречу.

Используй **шансы**, чтобы в удобный момент подставить члена команды и обратить любой свой бросок в 10+. Каждое использование такого шанса вычитает 1 из **репутации**.

□ Трус

Ты можешь потратить **жетон засады**, чтобы скрыться от опасности, даже если ты у всех на виду. Опиши, как тебе это удалось.

□ Чёрный рынок

Когда ты **закупаешься**, при результате 10+ ты услышишь о товаре, который в цене на местном рынке, хотя об этом и не принято распространяться. Запиши эту информацию как **тайну** фракции.

□ Шпион

В начале любых **переговоров** пройди проверку **изворотливости**. При успехе твои лазутчики и шпионы заранее осведомили тебя о планах и целях оппонента.

Если выпало 7–9, получи один шанс, если 10 и более — два **шанса**. В течение этих **переговоров** потрати **шансы**, чтобы:

- узнать **тайну** оппонента;
- узнать, на какую ценность оппонент точно не поставил в этом раунде.

Plate 3^d

