



Юнга

*Подросток, покинувший отчий дом в поисках приключений.
Драит палубы и набирается ума-разума.*

НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ (выбери один вариант):

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

СНАРЯЖЕНИЕ (получи всё):

- ведро и швабра;
- кортик (1 пункт урона, скрытый);
- прочная верёвка.

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

- ☐ добиться взаимности от твоей пассии;
- ☐ показать себя в деле и получить стоящую должность;
- ☐ побывать в месте, о котором ты читал в книжках.

РАЗВИТИЕ

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

- **Чистота и порядок.** Корабль получает +1 к водоизмещению.

Ходы юнги

Выбери один ход должности.

☐ В БОЧКЕ С ЯБЛОКАМИ

Когда ты пытаешься *затаиться*, находясь среди врагов, по желанию получи 10+ в обмен на то, что случайно выдашь себя.

☐ ДЕЛАЙ КАК Я

Ты можешь потратить 1 пункт **фарта** и получить любой участвующий в игре ход товарища по команде до конца сцены. Ты не можешь получить более одного чужого хода за сцену таким способом.

☐ Приёмыш

Выбери члена команды, которого ты хотел бы впечатлить или у которого хотел бы чему-то научиться. В конце каждой сессии спроси его, снискал ли ты одобрение. Если он одобряет твоё поведение, получи 1 к **репутации**. Если ты разгневал его, потеряй 1 пункт **фарта** и, если хочешь, выбери себе другой пример для подражания. Смотри не разочаруй своего кумира, парень!

☐ Проныраливый щенок

Если ты разделяешься с командой в опасном месте, пройди проверку **изворотливости**. При результате 7 и выше выбери один вариант:

- ты нашёл что-то полезное;
- ты узнал **тайну**;
- ты добрался до искомого места.

Если выпало 7–9, выбери также один вариант из следующих:

- тебя обнаружили враги;
- ты оказался один на один с опасностью;
- у тебя что-то закончилось или испортилось.

При провале **картограф** выбирает 2 пункта из последнего списка и делает ход.

☐ Способный ученик

Когда ты пытаешься *смекнуть*, ты всегда задаёшь один дополнительный вопрос. При провале ты можешь задать 1 вопрос, но одна деталь в ответе **картографа** окажется ложью. **Картограф** делает ход.

