
СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ
ДЛЯ КРОШЕЧНЫХ СОЗДАНИЙ, ВРОДЕ НАС
ОДИНОЧНАЯ И КООПЕРАТИВНАЯ НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

СОДЕРЖАНИЕ

Введение..... 1

Как начать играть..... 3

Персонаж

Создание персонажа..... 5

Детство..... 7

Юношество..... 8

Зрелость..... 9 – 10

Цели..... 11 – 13

Необычные способности..... 14

Под Присягой..... 15 – 16

Сослуживцы

Создание Сослуживца... 17 – 18

Нужды..... 19

Черты..... 20 – 24

Навыки..... 25 – 27

Звездолет

Звездолет..... 29 – 30

Бортовые Системы..... 31 – 47

Покрас..... 48

Симы..... 49 – 50

Челнок..... 51 – 52

Груз..... 53 – 54

Игровой процесс

Начинаем играть..... 55

Планетарная информация.... 56

Передвижение..... 57 – 58

Знакомства..... 59 – 60

Преступления..... 61

Палево..... 62

Контрабанда..... 63

Взлом..... 64

Кража..... 65

Вне закона..... 66

Репутация и Звания..... 67 – 71

Действия со Звездолетом..... 72

Дрейф..... 73 – 74

Бой..... 75 – 76

Космобой..... 77 – 79

Абордаж..... 80

Совместная игра..... 81 – 82

Планеты

Урожайск..... 83 – 86

Кузня..... 87 – 90

Ветропев..... 91 – 94

Волногреб..... 95 – 98

Руины..... 99 – 102

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ

ОБРАЗЕЦ

Удача..... 103 – 106
Могильник..... 107 – 110
Единство..... 111 – 114
Прогресс..... 115 – 118
Тень..... 119 – 122
Шестерня..... 123 – 126
Порт Свобода..... 127 – 130
Станции..... 131 – 134
Неизведанные Миры. 135 – 138
Создание событий..... 139 – 140
Заработок..... 141
Доска Заданий..... 143 – 144
Создание Заданий..... 145 – 148

Задания

Перевозки..... 149 – 154
Грузоперевозки..... 155 – 160
Эвакуация..... 161 – 164
Торговля..... 165 – 168
Охота за Головами.... 169 – 174
Исследования..... 175 – 180
Дипломатия..... 181 – 184
Разведка..... 185 – 190
Расследования..... 191 – 194
Преступления..... 195 – 200
Добыча ископаемых.. 201 – 204
Утилизация..... 205 – 208
Сбор химикатов..... 209 – 212
Азартные игры..... 213 – 214
Раскопки..... 215 – 218
Старые Звездолеты.... 219 – 222
Гонки..... 225 – 228
Гоночные события..... 229 – 230

Путешествие

Зеленая Зона ♥..... 231 – 232
Зеленая Зона ♦..... 233 – 234
Зеленая Зона ♣..... 235 – 236
Зеленая Зона ♠..... 237 – 238
Оранжевая Зона ♥ и ♦ ..... 239 – 240
Оранжевая Зона ♣ и ♠ ..... 241 – 242
Красная Зона ♥ и ♦.. 243 – 244
Красная Зона ♣ и ♠.. 245 – 246

Игровые Листы

Лист Капитана..... 252
Лист Сослуживца..... 253
Лист Звездолета..... 254 – 255
Лист Трассы..... 256
Карта..... нахзац

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Первопроходцы

Благодаря этим крошечным созданиям, выход этой игры на русском языке стал возможным:

Алекс Грю, Алекс У., Александр Даниловский, Александр Е., Андрей "Light" Юшков, Антон К., Богдан Воронов, Брагин Василий, Валерий "Dabra" Веников, Владислав Моржеедов, Внезапный, Воробьев Илья, Гарипова Ландыш, Десантник Зла, Джо, Дмитрий "Hoot" Щербинин, Дядя Кока, Евгений «Snokyan» Минаев, Елизавета Черкасова, Игорь К., Инженер, Йа-Ша, Клаус Ф. Рау, Командор Мышь, Константин 2b3 Бастылев, Крошечное создание Шрум, Кузуб Владислав Антонович, Лаврухин А. Е., Леонид и Артем, Линс Лу, Ллановар, Магистраж, Максим Янков, Марк, Мартынов Артур, Мурыскин Антон, Назаров Артем, НеЛесной НеЖилец, Олег Венедиктов, Оля kotomango, Опоссум Лазерский, Орфей, Псковская заря, Птах, Раздутый Шар, Рушан А., Рыжий Йети, Сергеев Никита, Сергей Арцибасов, Сергей Воинков (Leonius), Сергей Юлин, Советник, Тиняев Александр, Тоня хомяк, Хродберг, Цирк, AaA Games, abnormalize, Alexbombus, Alies, Altodafe, Amoriada, ankel96, Anton_Sabaton, Astolfich, At1as, BIGBIOS, bugagashkovich, Chees, CipherAzure, DAX, Demonkind, dr_MID, DredRabbit, Endura, evgen97, EvKam, Frozen Crusader, Geell, GriinWan, HeyOrange, IRpartizan, Kancelar, klish, kuz512, linkisexpired, Mamay_Razdolbay, MrRomik, muxacko, Nefaris, NickStacheck, NtsDK, NucMuz, Odettic, Phoenix_NewDragon, Reamald, rekvet, Rihthoffen, serejkus, ShAN, Shell of a man, silvero, Siri, Sufjan, The_Chiprel, TrickyKat, Ultramarine, Undead_Alien, Viryz, Xcube, xNova, Xsankor, Xuzooth, Zaurask

И хотя здесь не все, и многие имена остались неизвестны, их вклад останется не меньшей частью этой истории.

СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

Эти немыслимые просторы одна только любовь может сделать пригодными для крошечных созданий, вроде нас
— Карл Саган

Написано и разработано

Анна Блэквэлл

Помощь в разработке

Шанис Фаган

Редактор

Кристофер Джон Эггет

Иллюстрации

Джейсон Кафо, Джош Кларк,
Сага Макензи, Фиона Рутвен

Прочие Иллюстрации использованы по лицензии Adobe Stock Art

Звездолет, Гаечный ключ, Стетоскоп и Гоночные Флаги взяты с thenounproject.com

Команда локализации на русский язык

Перевод
Диана Ирисова

Верстка и руководство проектом
Евгений Дорожинский

Огромное спасибо за помощь с корректурой
Антон Мурыскин, Константин Звягин, Юлия Рудык

Он просто очень-очень хотел в титры
Дамир Ильяшенко

© 2025 Анна Блэквэлл, Все права защищены

Студия «Офиздат!»
Москва, 2025

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ВСТУПЛЕНИЕ

«То, что жизнь существует где-то еще, кажется почти неизбежным. То, что мы можем что-то знать об этом, кажется почти невозможным»

Доктор Арик Кершенбаум

Добро пожаловать на борт, Капитан, мы рады вас видеть. Если вы на Звездолете впервые, пожалуйста, ознакомьтесь с этим руководством, поскольку в нем вы найдете советы по уходу за Звездолетом и командой, а также по ведению журнала ваших многочисленных приключений.

Это руководство, «**Для крошечных созданий, вроде нас**», названное в честь знаменитой цитаты Карла Сагана, содержит одиночную ролевую игру, в которой вы окажетесь на месте Капитана-человека, отправляющегося в довольно мирную галактику с недавно нанятой командой инопланетян.

В процессе игры вам предстоит наладить отношения между персонажем и Сослуживцами, узнать об уникальных культурах, биологии и личностях Сослуживцев; выполнять Задания ради прибыли или цели; исследовать множество Планет со своими Событиями и Услугами; вместе преодолевать многочисленные трудности в путешествии по Космосу.

Смысл игры «**Для крошечных созданий, вроде нас**» в том, чтобы дать вам место для исследования с инопланетными Сослуживцами, с которыми вы познакомитесь по ходу игры. Это намеренно медленная игра, вдохновленная циклом Wayfarers Бекки Чемберс. В частности, *Долгий Путь к Маленькой Злой Планете*. В рамках этой игры ваша команда в начале состоит всего из двух-трех Сослуживцев и редко будет превышать 6. Кроме того, вам придется выполнять Задания, чтобы покрывать расходы на Рационы, Топливо и Стыковку на различных Планетах.

Ее вторичная цель — побудить вас, читателя, изучать окружающий мир и познавать все возможное. Поэтому я настоятельно рекомендую прочитать *Путеводитель Зоолога по Галактике*, поскольку это невероятно доступное введение в эволюцию, и оно оказало неоценимую помощь в создании моих собственных инопланетян. Аналогично, цикл *Очень Краткие Введения* — отличный ресурс для изучения огромного количества предметов, как и Википедия, хотя ее, как впрочем и все, следует воспринимать с долей скепсиса.

И наконец, хотя я поощряю создание странных и удивительных инопланетян, нет абсолютно ничего плохого в том, чтобы команда состояла из двуногих млекопитающих с разными ушами и лбами, подобно *Звездному Пути*.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Что такое ролевая игра?

Ролевая игра, или просто РИ, — это игра, в которой вы берете на себя роль персонажа, подобно актеру в пьесе. У вашего персонажа есть имя и личность, которую определяете вы, и он совершает действия в ходе повествования.

В большинство ролевых игр играют с группой других игроков, где обычно есть некий организатор, который служит судьей правил и определяет, как мир реагирует на действия игрока.

Что же такое одиночная ролевая игра?

Одиночная ролевая игра — это то же самое, только вы берете на себя роль и актера, и режиссера, а книга — ваше руководство. В **ДКСВН** вы полностью контролируете действия своего персонажа и во многом Управляете реакцией окружающего вас мира , но книга предоставляет сцены и вводит случайные результаты с помощью игральных Карт и шестигранной кости, она же 1к6.

«**Для крошечных созданий, вроде нас**» относится к нише, известной, как одиночная игра-журнал, в которой вы пишете (или рисуете, ведете блог, записываете и т. д.) действия своего персонажа и сцены, происходящие во время игры. Это значит, что у вас будет история, которую вы сможете хранить и перечитывать, когда захотите, и что вы сможете легко начать играть, просто перечитав и напомнив себе, что происходило.

Что мне нужно для игры?

Для игры «**Для крошечных созданий, вроде нас**» нужно:

- Игральная колода из 52 Карт с Джокерами
- Шестигранная кость
- Что-то, куда вы будете записывать вашу историю
- Эта книга

Если вы играете в ДКСВН с другими людьми, рекомендуется каждому игроку вести свой собственный журнал, чтобы записывать информацию о своем персонаже и других, но об этом мы поговорим подробнее в разделе «Совместная Игра» (стр. 81).

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

КАК НАЧАТЬ ИГРАТЬ

Каждый раздел книги подробно описывает, как осуществлять такие действия, как Починка Системы или определение Навыка Сослуживца. В этом разделе рассказывается о базовой механике взаимодействия с игрой.

В процессе игры вы будете сталкиваться с различными Событиями, Вытягивая Карту и проверяя, какому Событию она соответствует. Многие События дают возможность узнать получше Сослуживцев и требуют от вас только умения думать и писать, тогда как другие содержат в себе испытания, требующие, например, Вытянуть Карту для Сослуживца и Карту для испытания, в котором побеждает тот, чья Карта Выше.

Никаких хитростей здесь нет — это простая проверка двух Карт. Если карта вашего Сослуживца больше, получите пользу, указанную в списке за победу. Если Карта вашего Сослуживца меньше, вам придется столкнуться с последствиями из списка.

Независимо от результата вам стоит написать об этом — и как отчет о событиях, и как способ осмыслить их. Подумайте, какие эмоции испытываете вы и ваша команда. Какие запахи, звуки и виды окружают вас. Что происходило до и что после. Все это вы можете решать сами и использовать для создания яркой Картины быта на вашем Звездолете.

Вы вольны писать мало или много, как вам захочется, но никогда не позволяйте страху или самосознанию встать на вашем пути. Это все лишь для вас и тех, с кем вы решите поделиться, и уверяю вас, оно лучше, чем вы можете подумать.

Игровые Термины

Возможно, вы заметили, что некоторые слова, вроде «Карта» и «Выше», написаны с заглавной буквы. Это означает, что они очень важны и часто требуют от вас каких-то действий. Например, Вытяните Карту и проверьте, Выше она или Ниже другой.

Перетасовывание

Когда игра просит вас Вытянуть Карту, она хранится до тех пор, пока вы не завершите это Событие. Затем она и все остальные Карты, Вытянутые из колоды, заменяются, а колода перетасовывается. Таким образом, шанс наступления любого События остается неизменным.

СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

Значения Карт

Фигурные Карты (Валет, Дама, Король) оцениваются в 11, 12 и 13 соответственно. Хотя вы сами определяете, кто есть кто и что, традиционно с темных времен оценивалось, что Король > Дамы, и в связи с узнаваемостью, оно так и используется в Таблицах в этой игре. Неважно, что вы выберете, главное — соблюдать постоянство.

В ситуациях, когда эффект Джокера не оговорен явно, он считается Фигурной Картой и оценивается в 14.

Кости

«**Для крошечных созданий, вроде нас**» задумана как максимально дос-тупная игра, поэтому в ней используется только шестигранная кость, которую вы можете взять из любой старой настольной игры. Сокра-щение к6 и подразумевает шестигранную кость, к3 — это просто шестигранная кость, результат броска которой делят на 2 с округле-нием в большую сторону.

Если перед сокращением стоит цифра, вроде 2к6, это значит, что надо Бросить 2 шестигранных кости или Бросить одну дважды и использовать оба результата.

Если цифра стоит после сокращения, вроде 3к6 + 2, значит, надо Бросить 3 шестигранных кости и прибавить 2 к результату.

Циклы, Путешествия и Посещения

Цикл используется для обозначения дня и является основной мерой времени в ДКСВН. Если написано, что что-то займет 1 Цикл, значит, действие займет 1 день для всех Сослуживцев, участвующих в нем. В основном это используется при Передвижении и в Сроках Заданий, но некоторые действия Сослуживцев также могут измеряться в Циклах.

Путешествие — это время, проведенное в Космосе между Посещениями Планет/Станций, поэтому оно не имеет фиксированной продолжительности. Во время Путешествия вы будете отслеживать Отпуск ваших Сослуживцев, и если время Путешествия превышает это значение, они будут Терять Счастье каждый Цикл, пока вы не Посетите Планету или Станцию.

Начинаем Играть

Для начала вам нужно подумать о своем персонаже. Кто он? Как стал Капитаном? Откуда он родом? Перейдите на следующую страницу, чтобы найти правила Создания Персонажа.

СТАНЦИЯ РОДНАЯ ОБРАЗЕЦ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

В «**Для крошечных созданий, вроде нас**» вы можете быть уверены только в одном: вы — Капитан своего Звездолета.

Но как вы пришли к этому? Используя генератор жизненного пути на следующей странице, вы можете сгенерировать подробную предысторию своего Капитана, которая поможет сформировать связи между вами, вашими Сослуживцами и Галактикой. Или, если вы предпочитаете придумывать сами, смело берите до трех Эффектов из разных Детства, Юношества и Зрелости и переходите к следующему разделу.

В стандартной игре ДКСВН предполагается, что вы человек. Это делается для того, чтобы подчеркнуть различия между вами и вашими инопланетными Сослуживцами, и дать вам ориентир, по которому можно сравнивать. В связи с этим все жизненные пути рассчитаны на человека. Если вы играете совместно (стр. 81) или хотите играть за инопланетянина, вам придется внести свои коррективы.

Создание Капитана

1) Начните со Стартовой Ячейки и выберите Ячейку из каждого кольца. Соседние Ячейки обеспечивают очевидную прогрессию, выбирайте на свое усмотрение — все варианты верны.

ИЛИ Используйте правила Создания Случайного Персонажа, как описано далее. В результате вы получите Детство, Юность и Зрелость. Начинайте отсчет с правой верхней соседней ячейки либо с ближайшей к этой позиции.

2) Запишите эти результаты и их Эффекты (стр. 7 – 10), а также вашу Цель (стр. 11 – 13) в журнал или на листе персонажа (стр. 247), если вы его используете.

3) Перейдите к Навыкам (стр. 25) и выберите 2 Первичных и 1 Вторичный Навык, которые соответствуют предыстории вашего Капитана на базе результатов из Пункта 1.

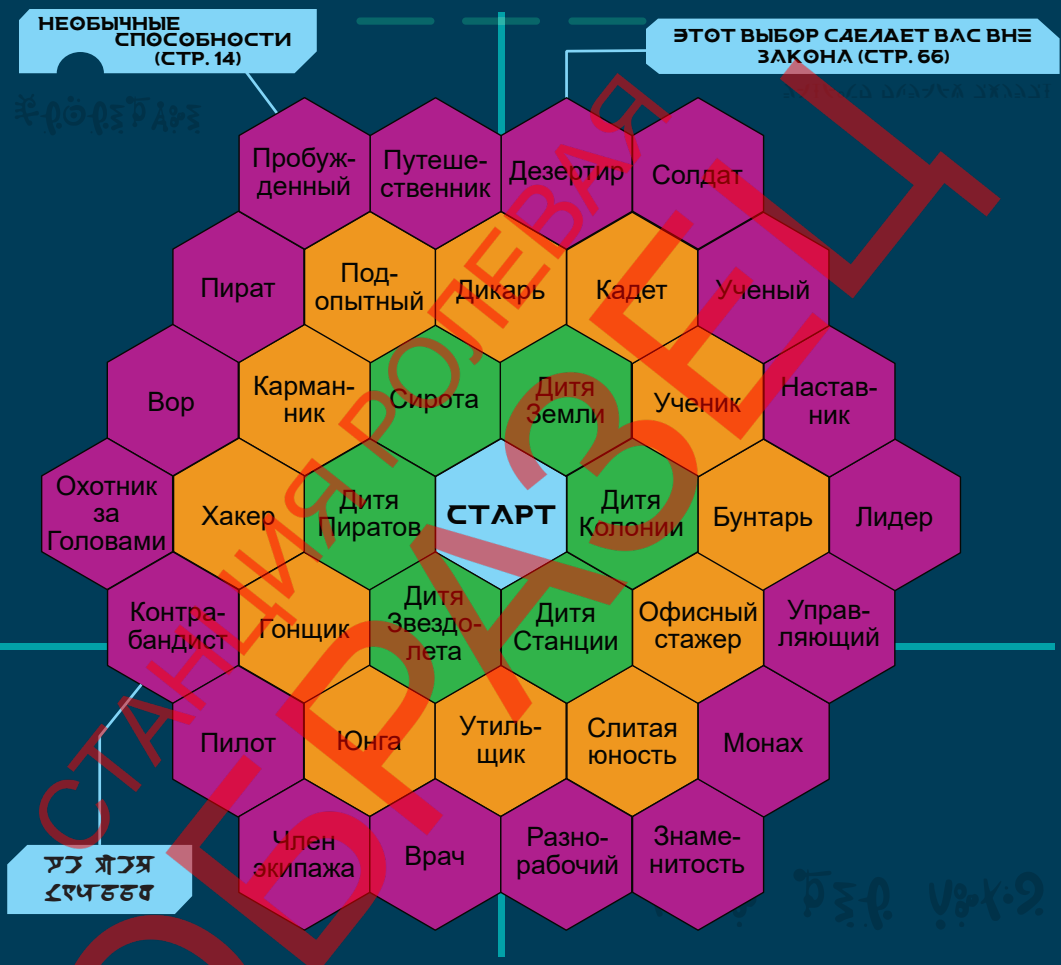
4) У вас 10 Здоровья. Вы не отслеживаете Счастье и Отпуск вашего Капитана.

5) Получите 1000₹ (ваша валюта в ДКСВН) и поставьте 1 Разряд Задания каждому Типу в нижней части листа персонажа, а Общей Репутации — 0, если только одна из ваших предысторий не увеличивает это значение.

6) Наконец, выберите Ячейку Планеты или Космоса, с которой начнется ваша история, имя Капитана и внешность.

После создания Капитана пора придумать Сослуживцев (стр. 17) и Звездолет (стр. 29). До встречи!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ



СОЗДАНИЕ СЛУЧАЙНОГО ПЕРСОНАЖА:

Детство: возьмите из Колоды Карты с Туза по 6, перетасуйте и Вытяните одну.

Юношество: возьмите из Колоды Карты с Туза по Даму, перетасуйте и Вытяните одну.

Зрелость: возьмите из Колоды Красные Карты с Туза по 10 и Черные Карты с Туза по 8, считая Черные как с 11 по 18.
Перетасуйте и Вытяните одну.

Если у вас есть доступ к интернету, онлайн-бросалки — быстрейший вариант. Просто бросьте к6 для Детства, к12 для Юношества и к18 для Зрелости.

СТАНИСЛАВ ОЗЕРОВ
ОБРАЗЕЦ

ДЕТСТВО

Результат	Предложения	Эффект
Дитя Земли	Где вы выросли? Какой была Земля в ваши годы? Самое яркое ваше воспоминание?	Вы можете выбрать 2 Юности
Дитя Колонии	На какой Планете/спутнике вы родились? Каково было взрослеть там? Адаптировались ли вы как-то к жизни не на Земле?	Выберите в качестве дома Планету. Здесь вы не платите за Рационы и Стыковку
Дитя Звездолета	Как назывался ваш родной Звездолет? В чем было его назначение? Где он сейчас?	Вы можете Вытянуть 2 Карты, пытаясь Починить (стр. 72)
Дитя Станции	На какой станции вы родились? Какой она была? Почему вы улетели?	Поместите свой дом, Станцию, на Карту (стр. 247) или запишите ее Координаты (стр. 146)
Дитя Пиратов	Каково было расти пиратом? Каким было ваше первое преступление? Было ли у вас пиратское имя?	Начинаете с Криминальной Репутацией 5 (стр. 61) и 2 Криминальными Знакомствами (стр. 59)
Сирота	Что случилось с вашими родителями? Как вы выжили? Где вы выросли? Кто или что взрастило вас?	Вы можете один раз спасти Сослуживца от смерти

СТАНЦИЯ ВОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Результат	Предложения	Эффект
Кадет	Почему вы пошли в армию? Какой была для вас базовая боевая подготовка?	Получаете +2 на проверках Сражений и Космобоя
Ученик	Какой у вас был любимый предмет? Каким вы были учеником?	Выберите Масть: +2 к Проверкам при вытягивании
Бунтарь	Против чего вы бунтовали? Каким был ваш самый мощный бунт?	Начинаете со Знакомством (стр. 59)
Офисный стажер	Какой работой вы занимались? Как вы пришли к этому?	Получаете +10⁕ со всех Планетарных Возможностей
Слитая юность	Чем вы были одержимы в юности? Что вы хотели бы вместо этого сделать?	Получите Вторичный Навык «Одержимость» (стр. 27)
Утильщик	Какие опасности вы встречали на Звездолетах? Какие на вас остались шрамы?	Вытягивайте Дважды при Разведке Старых Звездолетов (стр. 219)
Юнга	На какую роль вы обучались? На кого вы равнялись?	Начинаете со Знакомством (стр. 59)
Гонщик	Зачем вы гоняли? Какая была ваша любимая гонка и почему?	Начинаете с Навыком «Пилот» (стр. 26) и Соперником (стр. 227)
Хакер	Как вы начали взламывать? Ловили ли вас когда-нибудь?	Вытягивайте +1 или -1 Карт во время Взлома (стр. 64)
Карманник	Почему вы воровали? Доставалось ли вам когда-нибудь?	Вытягивайте 2 Карты во время Кражи (стр. 63)
Подопытный	Было ли это добровольно или вас заставили? Частью какого эксперимента вы были?	Выберите Необычную Способность (стр. 14)
Дикарь	Почему вы так надолго ушли из общества? Каково это — быть на природе, в неизвестности?	Потратьте 1 Цикл на Поиск 3к6 Рационов, Посещая Планету

СТАНЦИЯ ЗОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

ЗРЕЛОСТЬ

Результат	Предложения	Эффект
Пробуж-денный	Странные способности начали пробуждаться в вас. Какие? Что вы об этом думаете?	Выберите Необычную Способность (стр. 14)
Путеше-ственник	Какие Миры вы посетили? Как вы обычно путешествуете?	Начинаете с 3 Зна-комствами (стр. 59)
Дезертир	Почему вы сбежали из армии? Как вы ее избегаете?	Начинаете игру Вне закона (стр. 66), но Вытягивайте +2 Кар-ты во время Сраже-ний и Космобоя
Солдат	Какова ваша роль? Какое Событие было для вас величайшим? Убили ли вы кого-либо?	Начинаете Под Присягой (стр. 15) и Вытягивайте +1 Карту во время Сражений и Космобоев
Ученый	Какова ваша специальность? Каким было ваше величайшее открытие?	Начинаете с Лабора-торной Системой (стр. 42) и Вытягивай-те Дважды при Сборе Данных (стр. 17)
Наставник	Как давно вы наставляете? Это был ваш выбор или вас заставили?	Один из ваших Сослуживцев — ваш Ученик. Вытягивайте вторую Зрелость для вашей области Наставничества
Лидер	Что вы хотите донести? Против чего вы боретесь? Что делает вас хорошим лидером?	Начинаете с 2 Зна-комствами и Вытяги-вайте Дважды для Зова Помощи (стр. 73)
Управ-ляющий	На какую корпорацию вы работаете? Каковы ваши обязательства как управляющего?	Начинаете Под При-сягой (стр. 15), но с пониженными на ¼ тратами Систем
Монах	Что привело вас к этой жизни? Какую религию вы проповедуете? Как вас видят другие?	Начинаете с Храмом (стр. 36), бесплатно на Ветропеве Рацион/Топливо/ Стыковка

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Результат	Предложения	Эффект
Знаменитость	Чем вы знамениты? Чего вы боитесь больше всего? Как вы описали бы своих фанатов?	Один раз за Посещение Планеты: отметьте Цикл на Получение 1к6 × 20₹ за выступление
Разнорабочий	Какими странными работами вам приходилось заниматься? Сложно ли у вас с деньгами?	Вытяните +1 Карту на любой Проверке. Если это ♦ — добавьте ее Номинал
Врач	Что заинтересовало вас в медицине? Какая у вас область медицины? Что вы никогда не забудете?	Здоровье Сослуживца восстанавливается на 2 за Передвижение
Член экипажа	Какова была ваша роль на Звездолете? Кто был вашим Капитаном? На каком Звездолете вы служили?	Начинаете с Репутацией 5 и Знакомством (стр. 59)
Пилот	Каким Событием вы гордитесь? На каком Звездолете вы обычно летаете?	Получаете Навык «Пилот» (стр. 26) и Вытягивайте Дважды на обгон в Гонках
Контрабандист	Кем вы себя видите? С какими личностями вы обычно работаете?	Вытягивайте Дважды при Обыске вашего Звездолета (стр. 63)
Охотник за головами	Легальный вы охотник или криминальный? Кто был вашей первой целью? Какой ваш фирменный стиль?	Вытягивайте Дважды во время Выслеживаний (стр. 172)
Вор	Какая у вас кличка/псевдоним? Какой была ваша самая дорогая кража?	Вытягивайте +1 Карту во время Кражи (стр. 65). Вытягивайте +2 Карты на Ограбление (стр. 197)
Пират	Кто был вашим Капитаном? Самый запомнившийся момент вашей «карьеры»?	Начинаете с Криминальной Репутацией 5 и Знакомством (стр. 59)

СТАНЦИЯ ПОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ