

--

Хаддок, Вэнс, Джек, Фабер, Тэтч, Уолдинн, Ахаб, Мэл, Воробей,
Органа, Роуз, Виктория, Тетра, Марика, Серенити, Сайрус

Внешность

Глаза: осторожные, авантюрные или повязка на
глаз
Протез руки, протез ноги или животное на плече
Тело: потрепанное, стройное или толстое
Официальный костюм, заплата на заплате или
царственное одеяние

Распредели по своим характеристикам: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(+0), 9 (+0), 8(-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
■ Слаб -1	■ Потрясен -1	■ Болен -1	■ Оглушен -1	■ Растерян -1	■ Шрам -1
Сил	Лов	Тел	Инт	Мдр	Хар
Урон	D6	Броня		Хиты	Текущие Макс.
					Твои макс. хиты: 8 + Тел

Стимул

Риски собой ради своего корабля и команды

Рискни собой или кораблем ради наживы

Предприни безрассудное и внезапное действие, которое поставит союзника под угрозу

История

Ты связан с армией какой-то страны. Когда ты *Рекрутируешь* на военном аванпосте или базе, получи +1 и полученные таким образом наемники получают цену "Слепой патриотизм".

Когда ты общаешься с кем-то, кто ценит деньги, можешь потратить 1 Товар и ничего не бросать, когда Договариваешься. Когда ты это делаешь, ты получаешь рычаг воздействия и результат 10+.

Твой корабль знаменит, как ужас небес. Тебе никогда не надо делать ход *Старые проблемы* - местные власти слишком тебя боятся, чтобы рискнуть что-нибудь устроить и все и так слышали о тебе и твоих деяниях.

СВЯЗИ

Корабль

КАПИТАН

Уровень
ХР

Снаряжение

Твоя нагрузка 7 + Сил

Ты начинаешь с любым количеством пайков (5 использований на 1 вес), кожаным капитанским камзолом (броня 1 вес 1), своим кораблем, 5 зарядами для пушек и 14 монетами.

Выбери оружие:

- __ Взятая в бою абордажная сабля (рядом, вес 1)
- __ Офицерская рапира (рядом, точная, вес 1)
- __ Жуткий крюк (вплотную, проникающее 1, вес 1)

Выбери два:

- __ Метательные ножи (недалеко, метательные, вес 1), заряд 3
- __ Снаряжение для путешествий (5 использований, вес 1)
- __ Припарки и травы (2 использования, медленно, вес 0)
- __ Кремневый пистолет (на расстоянии, недалеко, +1 урон, перезарядка, вес 1) и сумка патронов (3 заряда, вес 1)

Ход смерти

Когда ты умираешь, выбери одного из персонажей. В твоём завещании ты отдал ему свой корабль. Ход, связанный с выбранной тобой *историей*, теперь работает и для этого персонажа. Если у корабля еще нет *клабаутермана*, с ближайшим рассветом он появится, и это будешь ты. Если клабаутерман есть – ты станешь еще одним. В любом случае спроси Мастера, какие навыки ты можешь выбрать. Кроме того, в ходе последующей игры, ты можешь один раз за игровую встречу использовать один из следующих ходов:

- Мы ж герои, черт возьми!
- Слово капитана
- Сорвиголова

даже если их у тебя не было.

Улучшенные ходы

Когда ты получаешь 2-5 уровень, выбери один из этих ходов.

Разборчивый дилетант

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход так, будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не требует бросить+Мдр или не улучшает твои чувства.

Не вешать нос!

Твоя команда обучена производить ремонт судна, хотя без ресурсов их способностям есть пределы. Когда ты *Встаешь лагерем* и на твоём корабле отмечены Повреждения, твоя команда (кое-как) отремонтирует их - наполовину уберет одну из полных отметок Повреждений. Команда не может убирать половинные отметки, только полные. Когда у твоего корабля отмечена половина Повреждения, ему требуется всего 6 урона от одного попадания, чтобы отметить Повреждение. Ты должен полностью отметить половинные Повреждения, прежде чем отмечать полные.

Не отмечено ☐ Половина ☒ Полное ☒

Сера и ад!

Добавь следующие варианты улучшения своего корабля и получи один из них:

- *Ядра из черного железа*: Базовый урон твоих пушек 2d10.
- *Разрушительный залп*: Твои пушки получают метку Область.
- *Драконы пушки*: Твои пушки получают метку Стихия (огонь).

Душа компании

Когда ты *Гуляешь*, на 12+ выбери столько вариантов, сколько захочешь. Люди годами будут рассказывать об этой гулянке и ты станешь местной знаменитостью.

Модернизация

Выбери еще два улучшения своего корабля: Добавь следующий вариант к списку в ходе *Доля капитана*:

- Замени одно имеющееся на твоём корабле улучшение другим.

Полет валькирий

Когда ты устраиваешь целое представление, являясь в последний момент, чтобы всех спасти, ты и все, кто тебе помогает получают +1 к следующему броску.

Сорвиголова (Мдр)

Когда ты на ходу придумываешь дерзкий план, брось+Мдр. На 10+, получи 3 шанса. На 7-9, получи 2 шанса. На 6- получи 1 шанс, но Мастер тоже получает 1 шанс для использования в пользу врага. Трать шансы в любое время на следующее:

- Чтобы перепрыгнуть, обогнуть или пробиться через препятствие на твоём пути
- Создать отвлечение или препятствие с которым врагу придется разобраться
- Отвлечь внимание от себя на союзника или наоборот.

Встать во главе (Хар)

Когда ты ставишь на место группу негодяев, брось+Хар. На 10+ они успокаиваются и делают то, что ты им скажешь. На 7-9 они либо успокоятся, но не сделают то, что ты скажешь, либо делают, но не успокаиваются, на выбор Мастера. На 6- тебя ждет бунт.

Неторная тропа

Когда ты путешествуешь по сложному маршруту, путь запоминает тебя.

Когда ты возвращаешься обратно, природные опасности и угрозы не беспокоят тебя и тех, кто с тобой.

Трофеи

Когда ты одерживаешь великую победу над городом или богатым человеком, получи 1d4-1 Товар. Если ты не получил Товара таким образом, ты получаешь карту пути к сокровищам! Если ты следуешь карте до указанного места, ты находишь вещей на 1d4 Товара.

Охотник за сокровищами

Охотясь за сокровищами, получи 1 Награду каждый раз, когда терпишь серьезную неудачу или кто-то успевает раньше тебя. Когда сокровище наконец попадает тебе в руки, потрать все Награды. За каждую Награду получи одно:

- 1d4 Товара
- Великолепный уникальный предмет
- Карту пути к сокровищам
- Любое количество повседневного снаряжения
- Мгновение сладкой мести или иронии

Награда:

Когда ты получаешь 6-10 уровень, выбери один из этих ходов или один из ходов 2-5 уровня.

Мы ж герои, черт возьми!

Когда это сюжетно оправданно, твоя команда приведет корабль тебе на помощь в трудной ситуации. Если надо - применит пушки.

Слово капитана (Хар)

Требует: Встать во главе

Когда ты отдаешь приказ не враждебному персонажу Мастера, брось+Хар. На 10+ он, не задумываясь, подчиняется тебе настолько хорошо, насколько сможет. На 7-9 Мастер выбирает одно:

- Он делает это, но не очень хорошо или не точно так, как ты хотел
- Он предлагает тебе то, что, как считает, ты хочешь
- Он прерывает свои дела и все внимание обращает на тебя

Разборчивый посвященный

Требует: Разборчивый дилетант

Получи один не-мультиклассовый ход из списка любого класса. Выбери этот ход будто ты на один уровень ниже, чем на самом деле, если только ход не требует бросить+Мдр или не улучшает твои чувства.

Клабаутерман

У корабля появился дух-хранитель. Этот дух - персонаж Мастера с параметром Священник +2, Защитник +2, Верность +2 и Ценой: Защищать корабль. Он слушается только приказов Капитана. Этот дух никогда не покинет корабль и, если потребуются, может сам им управлять. Если его убьют, но корабль останется в целости, на рассвете он вернется.

Легендарный корабль

Требует: Модернизация ИЛИ Сера и ад!

Добавь следующие варианты улучшения своего корабля и получи один из них:

- *Корабль-призрак*: твой корабль постоянно испускает ауру темного тумана, который не мешает тебе ориентироваться. Преследователи потеряют твой корабль из вида.
- *Летающий дворец*: твой корабль отделан шелками, драгоценными камнями и золотом. Когда ты получаешь Товар, получи в два раза больше Товара.
- *На крыльях бури*: твой корабль работает на электричестве и стреляет молниями. Твои пушки получают метки Стихия (молния) и Игнорирую броню.

Командир корабля

Когда ты за штурвалом своего корабля, получи +1 Управление и ты и твой корабль получаете на 2 урона меньше от всех атак. Метки Проникающее и Игнорирует броню не обходят данное уменьшение урона.

Добро пожаловать на борт

Когда ты проводишь время в населенном месте, получи до двух наемников, с навыками на твой выбор.

Хорошо обеспечен

Когда ты *Встаешь лагерем* на своем корабле, ты и твои союзники могут восстановить до 3 использований пайков, бинтов, снаряжения для путешествий или зарядов (каждый игрок выбирает одно).