

## КОНЦОВКИ

☹☹☹☹ = ПЛОХАЯ

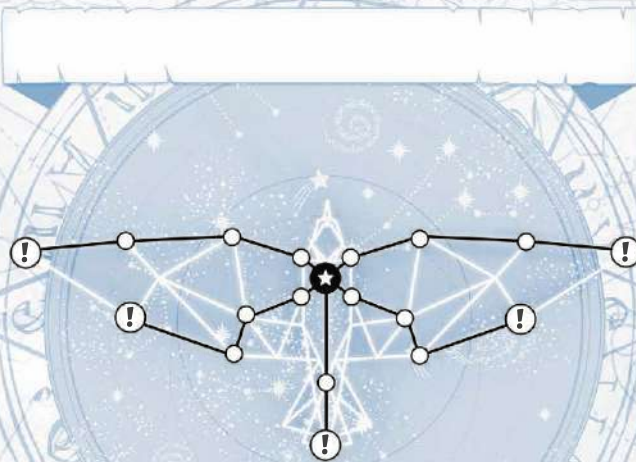
Вы знали, что покинете корабль, задолго до того, как наконец-то сделали это. Вы держали в руках        (4) — всё, что у вас осталось после окончания пиратского приключения. «Сувенир» выглядел омерзительно и жутко смердел, поэтому вы поспешили продать его, чтобы разжиться деньгами на путь домой. Дальнейшая ваша жизнь прошла рутинно и предсказуемо, и пусть в ней не было пиратов, но и смысла в ней тоже не было. Вы провели годы, задумчиво глядя в океан и задаваясь вопросом, что же могло произойти с вами там. После долгих лет горечи и неиспользованных возможностей вы умерли от        (3) мозга. Родственники похоронили вас рядом с могилой капитана        (2), зная о вашем с ним порочном и тайном романе.

☹☹☹☹ = ХОРОШАЯ

Всю свою жизнь вы что-то искали, и пиратство в итоге помогло вам понять, что именно. Покинув корабль, вы продали        (4) и отправились в экспедицию с новой командой, собранной из бывших        (1), на таинственный остров в южных морях Заката. В самой гуще джунглей вы нашли давно заброшенный храм. Ступив в одно из его внутренних помещений, вы на миг ослепли от величественного сияния огромного кристалла. Он наполнил вашу душу счастьем и смыслом. Вам было предназначено его найти! Кристалл поглотил все ваши мысли. Вы даже не слышали жуткие вопли своих товарищей, пытавшихся сбежать из храма. Помещение медленно наполнялось        (3), а внешние двери наглухо закрылись сами собой. Люди в панике искали выход, но вы лишь отрешённо смеялись, наконец-то познав секреты мироздания.

☹☹☹☹☹ = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Пусть даже вам с головой хватало пиратской жизни, она, как ничто другое, пробудила в вас страсть к поискам. Сойдя с корабля, вы решили найти морские карты, журналы и прочие бумаги, оставшиеся после капитана        (2), чтобы пойти по его стопам. И продолжение дела его жизни — исследования отдалённых уголков мира — наполнило вашу жизнь истинным смыслом. Со временем вы построили библиотеку имени        (2). Пираты и первооткрыватели со всего света дарили и продавали вам собственные карты неизвестных берегов Заката, что шло на пользу всем без исключения, а лично вам позволяло исследовать самые диковинные места. Вам даже удалось завести крепкую дружбу с        (5), чей запах вам в конце концов начал нравиться.



## ПИРАТ-ИСКАТЕЛЬ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★		★	★		
Сила		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Охота		★		★			✗	✗
Меткость		★			★		✗	✗
Важность			★	★			✗	✗
Навигация		★		★	★			✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Профессия, связанная с путешествиями: \_\_\_\_\_.
2. Дурацкая фамилия: \_\_\_\_\_.
3. Животное: \_\_\_\_\_.
4. Предмет коллекционирования: \_\_\_\_\_.
5. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ИСКАТЕЛЯ

Исследование мира всегда было вашей страстью. В молодости вы работали (1) \_\_\_\_\_ и записывались добровольцем в каждую экспедицию, в какую только могли. Со временем вы попали на борт корабля капитана (2) \_\_\_\_\_, отважного колонизатора-первооткрывателя, который стал вашим наставником. Плавая с ним по морям, вы многому научились, но однажды удача отвернулась от вас — ваш корабль был потоплен (3) \_\_\_\_\_ громадных размеров. Капитан погиб, и вам пришлось искать себе новое судно. В порту вам рассказали о пиратском капитане, собравшемся заплывать за край океана, и вы поняли: вот он, ваш шанс сделать жизнь интересней и утолить жажду приключений. Но когда вы попали на пиратский корабль, то оказалось, что вы терпеть не можете пиратов! Вы ненавидите вонь их немытых тел, их вопиющее пренебрежение к высокой речи и особенно их нелепую одержимость (4) \_\_\_\_\_! Само их присутствие отравляет то, что должно было стать вашим переосмысляющим путешествием к самопознанию. Взять, к примеру, (5) \_\_\_\_\_, в чьём обществе и пяти минут не высидеть... Чёртов пираты!

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Вы съглотнули и невольно поморщились. Не худшая еда в вашей жизни, но от одной мысли о том, что вы едите живьём крошку- (3) \_\_\_\_\_, к горлу подкатывал комок. Список того, что пираты считают съедобным, несомненно, весьма велик. Припасы (2) +3.
- (2) Вы закопали все свои (4) \_\_\_\_\_, как вам и сказали. И отметили место крестом, чтобы запомнить. Вы не понимали сути происходящего. Серьёзно, зачем собирать все эти штуки, чтобы потом закопать на первом попавшемся острове, на который вы вряд ли вернётесь? Впрочем, кое-какой смысл в этом был. Не закопай вы такую коллекцию (4) \_\_\_\_\_, вас за неё наверняка кто-нибудь прирезал бы на корабле. Получите 1 любой навык. Перебросы (3) +1.
- (3) Наконец-то вы започули кое-что стоящее. Она напоминала вам о капитане (2) \_\_\_\_\_, у него была похожая. О, как же вам не хватает вашего капитана, его больших сильных рук... Возьмите карту 25 («Отличная подозрная труба») из колоды сюжета.
- (4) Быть может, если подарить это (5) \_\_\_\_\_, Его Смердячество согласится перелечь в гамак подальше? Не от всякого пирата разит так едко, а ведь большинство из них вообще не моются. Сокровища (2) +1 или недовольство (3) -2.
- (5) Вы невольно завербовали двух новых пиратов, купившихся на то, что у вас до сих пор все зубы на месте. Подобное и правда редко увидишь у кого-то из этого сброда. Что тут скажешь... какой корабль, такие и матросы. Команда (3) +2.

## КОНЦОВКИ

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ПЛОХАЯ

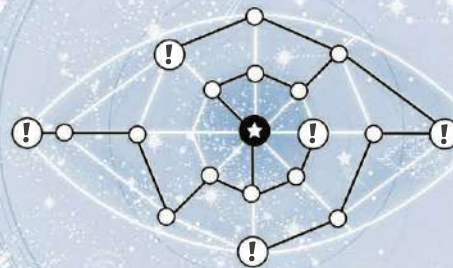
Ваши видения о <sup>(3)</sup> так и не привели вас к богатству. Поэтому, взяв все свои накопления, вы отправились в местный игорный притон в надежде использовать свой дар и сорвать куш. И у вас получилось! Вы успели выиграть кругленькую сумму, прежде чем охрана предложила вам покинуть заведение. Смеясь, вы выскочили на улицу с мешками монет... где вас и сбила повозка, нагруженная <sup>(2)</sup> и запряжённая <sup>(1)</sup>. Ваши мешки лопнули, и прохожие бросились подбирать монеты. Позже, соскребая ваши останки с колёс, возничий грустно качал головой и приговаривал: «Бедняга... Кто ж мог такое предвидеть».

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ХОРОШАЯ

Большинство людей — рабы судьбы, вынужденные играть с картами, которые сдаёт им жизнь. Однако ясновидящий пират — творец собственной удачи! Точнее, той удачи, что обычно сопутствует хозяину игорного дома, который контролирует, какие карты достаются посетителям. Пусть вы так и не поняли смысл видений о <sup>(3)</sup>, на заработанные в пиратских приключениях богатства вы открыли игорный притон под названием «<sup>(4)</sup> удачи», и он стал весьма успешен. Вы даже наняли <sup>(5)</sup> для выступлений пять раз в неделю. Ваш дар помог вам обогнать немало простачков, перешагнувших порог притона в надежде сорвать куш. Быть может, это не считалось честным заработком, но ведь и пиратство таковым не было.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Пиратская жизнь была вам по душе. И всё же вас по-прежнему терзали видения будущего и прошлого. В своих грёзах вы ясно видели <sup>(3)</sup>, чей зов звучал всё громче и громче. Однажды из историй <sup>(5)</sup> вы узнали о «Грязнуле <sup>(1)</sup>» — военном корабле колонизаторов, который вёз несметные сокровища и бесследно исчез. На его флаге красовалось изображение <sup>(3)</sup> в той самой позе, что и в ваших видениях! Вы собрали небольшую экспедицию и, используя свой дар, повели её к затонувшему кораблю и его богатствам. Ваши видения становились всё более чёткими, и в конце концов вы добрались до бесценного клада. Даже после делёжки между участниками экспедиции его хватило бы на несколько жизней в роскоши. С этого дня видения прекратились, и вы обрели покой.



## ПИРАТ-ПРОВИДЕЦ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★	★			✗
Сила				★	★		✗	✗
Охота		★		★			✗	✗
Меткость		★	★		★	★		
Важность		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Навигация		★		★			✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. *Большое животное:* \_\_\_\_\_.
2. *Тяжёлый предмет:* \_\_\_\_\_.
3. *Уважаемая профессия:* \_\_\_\_\_.
4. *Тип ландшафта:* \_\_\_\_\_.
5. *Известный человек:* \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ПРОВИДЦА

Вы выросли в маленькой островной деревушке, которой управляла ваша матушка. Её ясновидение помогало поселению преодолевать многие невзгоды. Люди любили её, поэтому лишишь обрадовались, когда и у вас проявился дар прорицания. Но быть провидцем оказалось не так-то просто. «Помни, — однажды сказала вам матушка, — это не только благословение, но и проклятие. Провидец должен опасаться (1) и (2), они сулят беду». И она доказала справедливость этих слов, погибнув под колёсами телеги с (2), в которую были запряжены (1).

Как-то ночью, всё ещё горя по матери и не в силах взять на себя заботу о целой деревне, вы покинули дом. Позже вы завербовались на пиратский корабль, надеясь найти своё место в мире, и в море вас начали посещать видения о (3). Но что они означали? Вы решили, что найдёте ответ во время странствий.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный ❶ ниже и прочтите соответствующий текст.

- ❶ *Едва вы прикоснулись к сокровищам, как вас посетили видения. Одни несли удовольствие, а другие — страдания. Вероятно, эти ценности ещё хранили духовную связь с прежним владельцем, который, как вы поняли, был (3).*

Репутация 🗡️ +1. Посмотрите 2 верхние карты колоды сокровищ 🗡️. Возьмите одну и сбросьте другую **или** возьмите обе и невезение 🍀 +1.

- ❷ *Видения подсказали вам, что вы должны зарыть своё сокровище в недра (4). Вы и не догадывались, что видения приведут вас к ещё большей награде. Ваша матушка использовала подобные соли, когда ей нужно было улучшить духовное зрение. Вы понадеялись, что соль поможет и вам.*

Возьмите карту 59 («Соль провидцев») из колоды сюжета.

- ❸ *Когда вы внезапно прыгнули в воду, моряки решили, что вы вконец спятили. Они и не подозревали, что вы вернётесь с (5), чья жизнь едва не оборвалась в морской пучине. Вы не знали, что привело в эти края (5), но на корабле все только обрадовались знаменитости. Ваш дар подсказывал вам, что этот человек научится отменно драить палубы.*

Команда 🗡️ +1. Репутация 🗡️ +2.

- ❹ *Какая дивная находка! Должно быть, в нём остались крупинцы магии (3). Ещё до того, как швырнуть его, вы всякий раз будто видели, куда он полетит и как поразит цель.*

Возьмите карту 33 («Самонаводящийся гарпун») из колоды сюжета.

- ❺ *Вы нашли ценный клад в том самом месте, куда вас привело видение. Но это сокровище могло навлечь на вас печальные последствия. Неужели это западня, придуманная (3)? Вы знали, что сможете справиться с любыми последствиями, но не были уверены в товарищах.*

Невезение 🍀 +1. Все игроки: сокровища 🗡️ +1.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

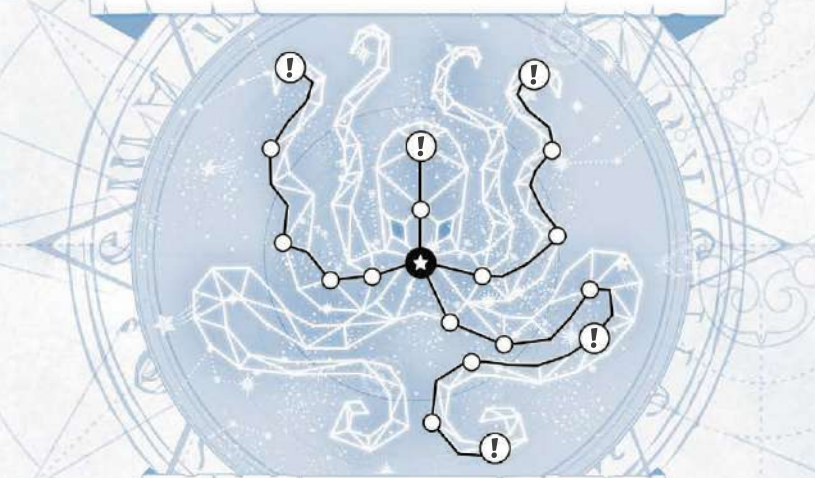
Вы оставляли позади себя длинный шлейф из разбитых сердец — и однажды сами же от него споткнулись. Герцог (1) несколько месяцев преследовал ваш корабль, а когда наконец догнал, (4) и (5) без колебаний выдали ему вас в обмен на ведро (2) ног. Герцог объявил, что на рассвете вы пройдёте по доске. Несмотря на все ваши усилия, никакое красноречие не спасло вас от печальной, но достаточно предсказуемой участи.

(!!!!) = ХОРОШАЯ

Следующие несколько лет вы обманывали легковерных и туповатых горожан, пока не решили, что пришло время вернуть долг обществу. На заработанные деньги вы открыли школу мошенников имени (3) — престижное учебное заведение, где пираты могли постигнуть искусство обмана. Школа приносила доход, но обучение пиратов шло туго, ведь большинство из них были малограмотными душегубами, едва способными почистить собственный пупок. Однако благодаря терпению и усердию вы ежегодно выпускали в мир талантливых, многообещающих учеников, готовых освободить дурачков от бремени денег. Разумеется, когда (4) и (5) прознали о вашей уважаемой школе, они тут же попросились в неё, но вы не приняли их, зная, что даже у вас не выйдет сделать из них нормальных пиратов. Но вы, конечно, взяли с них плату за заявления.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

На добытые в приключениях богатства вы купили собственный корабль, который назвали «Милашка (3)». Должность капитана позволила поставить ваше быстрое мышление и убедительность в речах на службу кораблю и команде, и вы одержали множество побед. Вы рассказывали пленённым врагам о том, как им повезло, и описывали ужасы, которые обычно учиняете при помощи одной-единственной банки (1). Вскоре корабли, на которые вы нападали в море, стали сдаваться без боя. Ходили слухи, что вы и команда «Милашки (3)» — отъявленные головорезы, способные на самые гнусные мерзости. Вы в полной мере пользовались своей репутацией и годы спустя, уйдя на покой, могли похвастаться тем, что за всё время поучаствовали лишь в трёх сражениях.



## ПИРАТ-ПРОЙДОХА

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★	×	×	×	×	×
Сила		★		★			×	×
Охота			★		★			×
Меткость		★			★			×
Важность		★	★		★	★		×
Навигация			★	★	★			

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Приправа, суп или десерт: \_\_\_\_\_.
2. Особенно вонючее животное: \_\_\_\_\_.
3. Друг или известный человек: \_\_\_\_\_.
4. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
5. Пиратское имя ещё одного игрока: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ПРОЙДОХИ

Ваша старая матушка хотела, чтобы вы получили самое лучшее образование, но вы предпочитали прогуливать университет и спускать деньги на ром и увеселения. Не то чтобы вы не видели пользы в образовании, просто вы были слишком умны, чтобы за него платить. Вы проворачивали множество успешных афер, таких как «Падчерица адмирала» и «Шестикарточный кальмар», а также никогда не подводившую мистификацию с деревянной ногой, наполненной (1) \_\_\_\_\_. Простаки из вашего города будто сами хотели отдать вам свои денежки. Когда ваша матушка скончалась, счастливо веря в то, что её единственное чадо получило с полдюжины научных степеней, несколько специальностей и стало мировым светилом по (2) \_\_\_\_\_ ологии, вы решили, что пришло время отправиться в более злые места. Пиратство могло оказаться опасным делом, но если вы чему-то и научились в прошлой жизни, так это тому, что хорошо подвешенный язык и расчёт помогут выпутаться из любой ситуации. Вы знали, что сможете прославить своё имя, но всё же решили назваться (3) \_\_\_\_\_ на случай, если вами заинтересуются колонизаторы.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) \_\_\_\_\_ ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) \_\_\_\_\_ Вы убедили (4) \_\_\_\_\_, что ничего не брали. Эти пираты были такими доверчивыми! Даже интересно, с чего это капитану пришла в голову мысль набрать в команду откровенных недоумков.  
Сокровища (4) +1. Если возможно, украдите 1 сокровище (4) у (4) \_\_\_\_\_.
- (1) \_\_\_\_\_ Избавив колонизаторского герцога (1) \_\_\_\_\_ от его пера и гербовой печати, вы прикидывали, для каких проделок они могут вам сгодиться. И всё же вы чувствовали лёгкую досаду. Этот недотёпа явно влюбился в вас и будет помнить о вас всю жизнь. Главным образом из-за (2) \_\_\_\_\_ лишая, которым вы его наравили.  
Возьмите карту 42 («Перо из слоновой кости») из колоды сюжета.
- (1) \_\_\_\_\_ Капитану нездоровилось, и вам позволили взять на себя управление кораблём. Конечно же, вы не упустили возможность засыпать приказами (5) \_\_\_\_\_. Ну а что? Должен же быть на корабле порядок! Попутно вы, разумеется, умыкнули у (5) \_\_\_\_\_ парочку безделиц. Вам начинала нравиться жизнь всеми уважаемого командира.  
Если возможно, украдите 1 сокровище (4) у (5) \_\_\_\_\_. Репутация (4) +3.
- (1) \_\_\_\_\_ Вы не любите марать руки, но всё же полезно было держать при себе пистолет. Он напомнил остальным, что вы столь же опасны, сколь и умны. Вы назвали его Крошкочкой (3) \_\_\_\_\_.  
Возьмите карту 27 («Эбеновый пистолет») из колоды сюжета.
- (1) \_\_\_\_\_ Вы пообещали поцеловать (4) \_\_\_\_\_ в обмен на свежую рыбу и пообещали то же самое (5) \_\_\_\_\_. В итоге они принесли такой улов, какого на корабле давно не видели, а вы велели им перед поцелуем закрыть глаза, и в итоге они поцеловали друг друга. Ну и зрелище! Это дурачье ничему не учится. Вам было приятно чувствовать, что вы по-прежнему в форме.  
Припасы (4) +4. Репутация (4) +2. Недовольство (4) -1.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

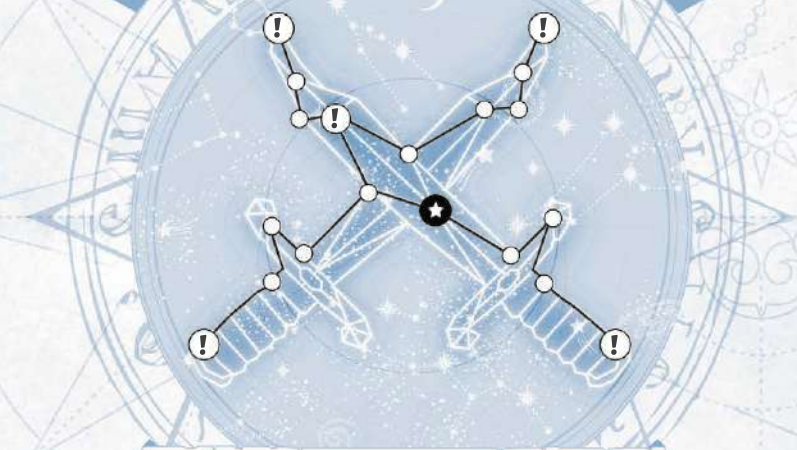
Всё это время вы думали, что остаётесь на шаг впереди Лавандового синдиката, но на деле охота за семейством (4) была лишь отвлекающим манёвром, позволившим главе синдиката затянуть петлю на вашей шее. В последние мгновения, пока громили синдиката вышибали из вас дух, вы задавались вопросом, а не синдикат ли вас нанял, чтобы проредить свои ряды и попутно избавиться от вас. И вообще, были ли убитые вами люди членами этой тайной организации? Мысли оборвались, когда быстрое движение (3) отпустило на суд вашу душу. Что же до вашего тела, то его бросили в грязном переулке на сведение голодных детёнышам (5).

(!!!!) = ХОРОШАЯ

Плата за устранение семьи (4) составила ровно (2) золотых. Этих денег было достаточно, чтобы покончить с пиратской жизнью и провести остаток дней, вляясь на пляже с бутылочкой лучшего рома. По крайней мере, таков был план. Однако очень скоро выяснилось, что долгие годы тайной охоты на людей сделали вас параноиком. В страхе перед мстителями, крадущимися по вашему следу, вы потратили весь гонорар на безумное количество (3) припасов и дверных замков для своего скромного жилища. Когда деньги кончились, вам пришлось вернуться в профессию. Но годы взяли своё, и теперь ваш коронный приём, (1), не мог убить даже зазевавшуюся чайку. В итоге вы стали охранником в подпольном игорном притоне и прослужили им до конца дней, так больше никого и не убив. Минуточку, а это точно хорошая концовка?

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

После ещё нескольких месяцев поисков дело было сделано. Тройное сальто, завершившее самый опасный вариант (1), отправило к праотцам последнего из (4). Вас охватила странная безмятежность. И не только оттого, что впереди вас ждало целое состояние, но и от осознания, что вы нанесли мощный удар по Лавандовому синдикату. Впервые в жизни вы подумали, что будет, посвятить вы себя борьбе со злом... Вскоре вы уже скакали верхом на самой внушительной особи (5), какую только видел свет, с (3) в руке, дав зарок искоренять преступность везде, где она пустит корни. Ваших приключений хватило на четыре популярных романа.



## ПИРАТ-УБИЙЦА

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★			✗	✗
Сила		★		★	★			✗
Охота		★	★		★	★		
Меткость				★	★		✗	✗
Важность			★			★	✗	✗
Навигация		★	★	✗	✗		✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Название боевого приёма: \_\_\_\_\_.
2. Большое и красивое число: \_\_\_\_\_.
3. Ваше любимое оружие: \_\_\_\_\_.
4. Фамилия семьи, которую вы должны убить: \_\_\_\_\_.
5. Большой и величественный зверь: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-УБИЙЦЫ

Вашей первой жертвой стал человек по имени Дарби Гилвид. Всё прошло довольно гладко: (1) по шее, и он рухнул, как каменная башня, если только башни умеют издавать булькающие звуки. Второй жертвой была женщина, Алисса Бейрнс. Она пробовала сопротивляться, но у неё не вышло. После неё все уже были на одно лицо. По вашим подсчётам, вы забрали (2) жизней, в основном при помощи (3), хотя кое-кого одолели голыми руками. Ни одно задание не обходилось без сложностей, но для текущего вам понадобится весь ваш арсенал. Вам впервые поручили убить целую семью. Воистину уникальный заказ, особенно если учесть репутацию этой семьи. (4) не были обычными людьми. Многие из них занимали видные должности в Лавандовом синдикате — группе жестоких убийц вроде вас, к услугам которых прибежали и преступники, и колонизаторы. Этот заказ был непростым, но за него хорошо платили. К тому же — когда ещё вам приходилось убирать по-настоящему плохих ребят?

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

(1) Джофф (4) был первым, кого вы сумели выследить. Вы применили (1), но впервые за (2) дней это не помогло. И всё же вам удалось одолеть его и обставить всё как несчастный случай, чтобы не насторожить остальных.

Сокровища 📦 +1. Репутация 🌟 +2.

(1) (4) были весьма изобретательны. Для выполнения этого заказа вам требовались новые, хитроумные инструменты. Уложить (5) оказалось непросто, но качество оружия, которое вы сделали из останков этого животного, оправдывало риск.

Возьмите карту 49 («Кинжал из клыка монстра») из колоды сюжета.

(1) Дебби (4) показала себя опасным противником, но куда ей было до (3) в ваших руках. Уж вы ей показали!

Репутация 🌟 +3. Получите 1 любой навык.

(1) Похоже, они обо всём догадались. Прошлой ночью вас хотел зарезать во сне сосед по койке. К сожалению, вы отправили его (1) за борт прежде, чем узнали, кто его подослал. Никто не будет по нему скучать.

Недовольство 🗡️ -1. Команда 🧑 -1. Сокровища 📦 +1.

(1) Тимми (4) был смыслённым пареньком. Вы думали, что убить его будет не сложнее, чем прихлопнуть муху, однако стервец оказался смертоносным бойцом. Да и проворным, как белка. Он увернулся от (3) не меньше (2) раз! Но вы покончили и с ним. Как всегда.

Перебросы 🔄 +3. Репутация 🌟 +2.



## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

Люди (2) крепко держали вас в гостинной его дома.

— Ты (3) их! Ты (3) их всех! — кричали вы. — Ты хоть помнишь это?

— Дай-ка я тебе кое-что объясню, деревенщина, — ухмыльнулся капитан. — День, когда я пришёл в (1), стал главным днём в твоей жизни. Для меня же это был просто вторник!

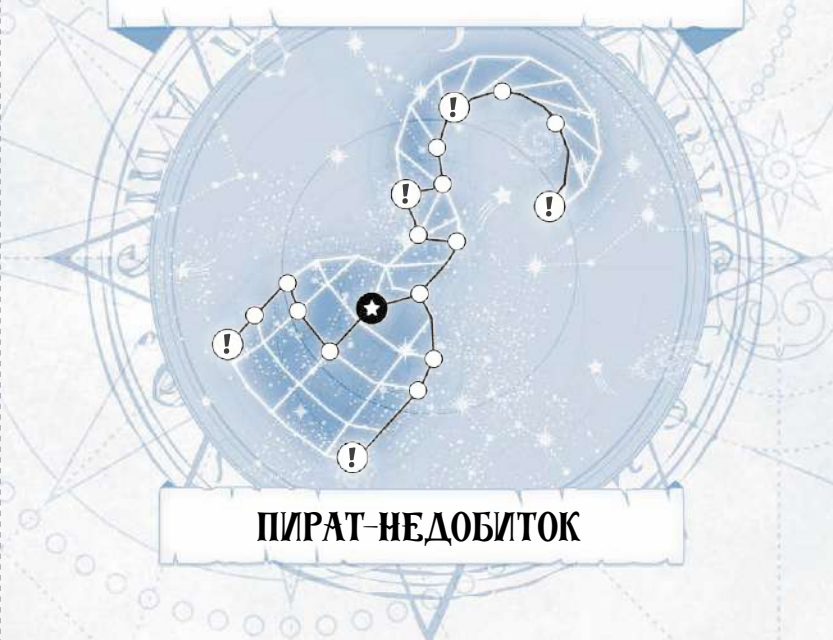
(2) со смехом удалился, а его прихвостни бросили вас в подzemелье, где вы и провели остаток ваших жалких дней.

(!!!) = ХОРОШАЯ

Покончив с пиратством, вы блуждали по миру вместе с (5), так и не найдя места, которое смогли бы назвать домом. Но это было и неплохо. Вы помогли беженцам вроде вас прийти в себя после ужасов (3). Годы спустя вы узнали, что (2) скончался и колонизаторы воздвигли в честь этого монстра огромную статую. Вы спрашивали себя, правильно ли поступили. Вам понадобилось ещё несколько лет для осознания, что важно лишь одно — прожить жизнь так, чтобы она могла бы стать предметом гордости (4). И эта мысль принесла вам покой.

(!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Прошло несколько лет поисков, и вот свежееиспечённый адмирал (2) стоял перед вами на коленях, моля о пощаде. Вам было странно осознавать, что, потратив столько времени на охоту за этим монстром, вы не чувствовали ни радости, ни облегчения от его унижения и мольбы. Вместо того чтобы чтить память о (4), вы позволили местни поглотить вас. Отбросив топор, вы развернулись и зашагали прочь. Остаток жизни вы посвятили восстановлению (1), и когда вокруг выросло целое поселение, вы наконец-то poznali покой. Позже вы получили весть, что (2) умер в муках из-за несчастного случая с (3), что тоже было приятно.



## ПИРАТ-НЕДОБИТОК

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование			★		★		✕	✕
Сила		★		★	★	★		
Охота		★		★	★			✕
Меткость		★	★		✕	✕	✕	✕
Важность			★		★		✕	✕
Навигация		★		★			✕	✕

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Нечто гадкое: \_\_\_\_\_.
2. Мужская злодейская фамилия: \_\_\_\_\_.
3. Несуществующая пытка: \_\_\_\_\_.
4. Некто, кого вы высоко цените: \_\_\_\_\_.
5. Женское имя: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-НЕДОБИТКА

\_\_\_\_\_(1)\_\_\_\_\_. Так колонизаторы называли вашу родину. Суровый, но красивый край, где рождались воины, жившие и умиравшие с мечом или топором в руках. Но, как бы доблестен ни был ваш народ, он пал, когда капитан \_\_\_\_\_(2)\_\_\_\_\_ привёл флот колонизаторов к вашим берегам. Колонизаторы безо всякой причины до смерти \_\_\_\_\_(3)\_\_\_\_\_ ваших соотечественников, просто потому что могли. Никто не выжил. Кроме вас. Вы переродились в пылающих руинах всего, что знали и любили, рядом с бездыханным телом \_\_\_\_\_(4)\_\_\_\_\_. Ваше скромное дело по страхованию варварской недвижимости было разорено. От левой руки остался лишь кровавый обрубок — напоминание о колонизаторе, который вас \_\_\_\_\_(3)\_\_\_\_\_. Вы рычали в морозной ночи на безразличные звёзды в чёрном небе, горящие по воле безразличных богов...

Следующие годы вы бесцельно шатались по незнакомому миру, пока не примкнули к пиратской команде, оценившей ваши боевые навыки. Вы последний уроженец \_\_\_\_\_(1)\_\_\_\_\_. И вы ещё выпустите кишки капитану \_\_\_\_\_(2)\_\_\_\_\_!

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный ❶ ниже и прочтите соответствующий текст.

- ❶ Вы \_\_\_\_\_(3)\_\_\_\_\_ человека больше часа, прежде чем отправить к богам. Он был там, был среди них. Может, он и не спускал курок и не отдавал приказов, но он не сделал ничего, чтобы этому помешать. Хотя, возможно, вам уже не нужны были никакие оправдания.

Репутация 🐉 +3.

- ❷ Вы не верили глазам. Она тоже выжила! А вы считали себя единственным уцелевшим человеком. И вот вы встретили её. Она не помнила, как спаслась, но помнила вашу родину. И пусть её имя, \_\_\_\_\_(5)\_\_\_\_\_, считалось презренным и несчастливым у вашего народа, вам было приятно поговорить о былом. Вы не могли вспомнить, когда в последний раз чувствовали себя так хорошо.

Команда 🐉 +1. Недовольство 🐉 -1.

- ❸ Немало воды утекло с тех пор, как вы держали такой в руках. Вы думали, все они сгинули вместе с вашим народом. Вы хорошо помнили, как в кузнице \_\_\_\_\_(4)\_\_\_\_\_ каждый год выковывался новый. Это было опасное оружие, но и времена были под стать.

Возьмите карту 22 («Проклятый кровавый топор») из колоды сюжета.

- ❹ Позавчера вы до смерти \_\_\_\_\_(3)\_\_\_\_\_ женщину, хвалившуюся тем, что участвовала в разорении вашей деревни. Вы надеялись почувствовать облегчение, но на деле не чувствовали ничего. Сколько бы жизней вы ни забрали, это не вернёт \_\_\_\_\_(4)\_\_\_\_\_. Стоит ли вообще мстить?

Перебросы 🐉 +1.

- ❺ Они принадлежали \_\_\_\_\_(2)\_\_\_\_\_. Вы сразу это поняли. Они насквозь им провоняли. Его любимые безделицы. И что за монстр ценил нечто подобное выше человеческих жизней? Вы были рады забрать их. Вы хотели забрать у \_\_\_\_\_(2)\_\_\_\_\_ всё, как когда-то он у вас.

Сокровища 🐉 +2.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

В конце концов даже друзья не смогли выносить ваше общество. <sup>(5)</sup> не отвечал на письма, а в последний раз, когда вы видели <sup>(4)</sup>, она в вас плюнула. Однажды утром, проведя вечер в пьяном споре о правах чаек, до которого не было дела даже самим чайкам, вы проснулись и поняли, что команда бросила вас на необитаемом острове и утпла прочь. В оцепенении вы сидели на песчаном пляже, злясь на предателей.

- Неужели всё дело во мне? — произнесли вы вслух.
- Ясен пень, — ответила летящая мимо чайка и нагадила вам на голову.

(!!!!) = ХОРОШАЯ

Ваше грандиозное приключение завершилось, и вы задумались о том, на что направить свои уникальные таланты. В далёком северном порту решение пришло к вам само — в лице представителя колонизаторской Королевской ассоциации адвокатов.

— Мы слышали о вас много интригующего от нашего общего друга <sup>(3)</sup>, — сказал он. — Не желаете ли вы стать королевским адвокатом? Ваши навыки помогут нашим клиентам оставаться богатыми, влиятельными и без петли на шее, несмотря на многие свои прегрешения.

- Нет! — вскричали вы. — Это предаст всё, во что я верю как пират!
- Но мы вам хорошо заплатим.
- Договорились!

И вы быстро подписали протянутый контракт.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

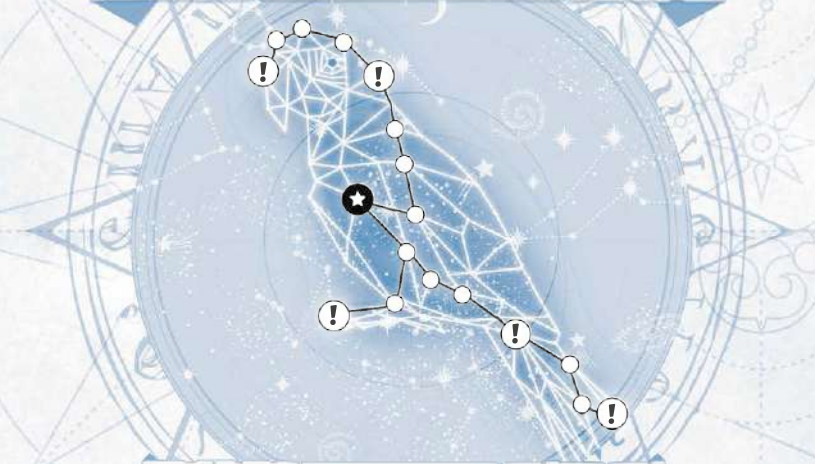
Ваше грандиозное приключение завершилось, и вы задумались о том, что делать дальше. Ответ пришёл в лице представителя Большого пиратского совета.

— Совет много слышал о тебе, — сказал он, — а ещё за тебя поручилась <sup>(4)</sup>. Совет полагает, что из тебя выйдет отличный пиратский адвокат. Что скажешь?

— Адвокат? — фыркнули вы. — Звучит скучновато для человека с моими навыками.

— Скучновато? — рассмеялся посланник. — Послушай-ка сюда, нас то и дело обвиняют во всех смертных грехах. И мы, безусловно, в них повинны, а у законников есть все доказывающие это улики. Тебя ждёт самая нескучная работа в мире! К тому же мы будем тебе хорошо платить. В смысле, весьма хорошо!

- По рукам!
- И вы быстро подписали протянутый контракт.



## ПИРАТ-СПОРЩИК

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★			✕	✕
Сила				★	★		✕	✕
Охота		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Меткость		★		★	★			✕
Важность		★	★		★	★		
Навигация		★	★				✕	✕

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Название знаменитого университета: \_\_\_\_\_.
2. Вызывающая почтение область науки: \_\_\_\_\_.
3. Имя трактирной служанки: \_\_\_\_\_.
4. Имя вашей подруги-пирата: \_\_\_\_\_.
5. Имя мужчины-волшебника: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-СПОРЩИКА

Вы были самым башковитым членом семьи, и родители накопили достаточно денег, чтобы отправить вас в (1), где вы получили бы научную степень по (2). Вот только вы отказались. Конечно, вы хотели получить образование, но не смогли подавить в себе искушение поспорить. И вы убедили родителей, что лучше отправить в университет (3) — пустоголовую девчонку из «Хмельного геккона». К несчастью, так они и поступили, а потом и вовсе выгнали вас из дома.

Не зная, чем заняться, вы решили присоединиться к старой подруге (4), которая только что завербовалась на пиратский корабль. Поначалу жизнь на борту не задалась, ведь подчинение приказам не было вашей сильной стороной. Но после пары гауптвахт, порки и протаскивания под килем вы научились не спорить с начальством. Со временем вы стали уважаемым членом команды, а позже пересели вместе с (4) на другой корабль: там платили получше.

Контролировать жажду споров было нелегко, и, дав себе волю, вы могли зайти далеко. (4) называла вас ходячим несчастьем, но вы предпочитали думать, что просто ещё не нашли подходящее занятие для спорщика вроде вас.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Вы удивились, случайно встретив (3) после стольких лет. Печально, что вы были одеты, как бродяжка. Она-то выглядела как с картинки. Похоже, образование, которым её обеспечили ваши родители, принесло свои плоды. Ей не следовало выставлять напоказ своё богатство, но такому, конечно, не учат в университетах.  
Сокровища +1. Перебросы +1.
- (2) Вы встретили голодающего волшебника (5) и не смогли пройти мимо. Вы предложили ему стать пиратом, пообещав бесплатную койку и кусок хлеба, и он согласился. Эти его кривли-кравли наверняка пригодятся, да?  
Команда +1. Репутация +1.
- (3) В знак благодарности (5) преподнёс вам приятный подарок. Вы были тронуты, а (4) продолжала ворчать, что старый чудодей чересчур уж заискивает. Но даже если и так, вы были не против.  
Сокровища +1.
- (4) Когда старик (5) наделил вас способностью убеждать других силой слов, вы поняли, что теперь-то развернётесь. Однако вас беспокоили последствия. Вы не столько уговаривали людей, сколько заговаривали их с помощью магии, и вас тревожило, что это может довести до беды. Куда большей, чем ваш обычный треп.  
Возьмите карту 89 («Пузырёк манипулятора») из колоды сюжета.
- (5) Вам было непривычно делать что-то хорошее для других, но вы убедили колонизатора-первооткрывателя заплатить его команде по совести. Быть может, когда ваше небольшое приключение закончится, вы подтолкнёте вашего капитана к тому же.  
Сбросьте все ваши жетоны невезения . Перебросы +2.

## КОНЦОВКИ

≤ (❗❗❗) = ПЛОХАЯ

Используя предметы, найденные во время вашего приключения, вы смогли расшифровать карту из (3) ! Вы купили место на корабле, который плыл на нужный остров, и вот, волнуясь и сгорая от нетерпения, шагнули на берег, поросший цветами в форме (4) . Сказать по правде, ваш отчий дом оказался убогой хибарой, и вы не очень-то обрадовались, узнав, что ваши родители — пираты-неудачники, очень похожие на вас: нос- (2) и всё такое.

— Мы так рады, что ты здесь, — сказала ваша мать. — Мы молились, чтобы этот день настал. Ведь мне так нужна почка.

Вы развернулись, чтобы уйти, но отец загородил дверной проём.

— Неприятно говорить это, принцесса, — произнёс он, рыгнув, — но мне тоже нужна одна.

(❗❗❗❗) = ХОРОШАЯ

Вы так и не смогли расшифровать карту, поэтому просто продолжили жить пиратской жизнью и даже вытатуировали на руке (4) в память о том, что оставили поиски семьи. Когда пиратство вас пресытило, вы решили завести собственную семью и в конце концов нашли человека, полюбившего вас, нос- (2) и всё остальное. И вы прожили лучшее время, покачивая на колене (1) -летнего сына, рассказывая ему о ваших лихих морских приключениях. Это была не совсем та жизнь, которую вы себе представляли, но вы были счастливы.

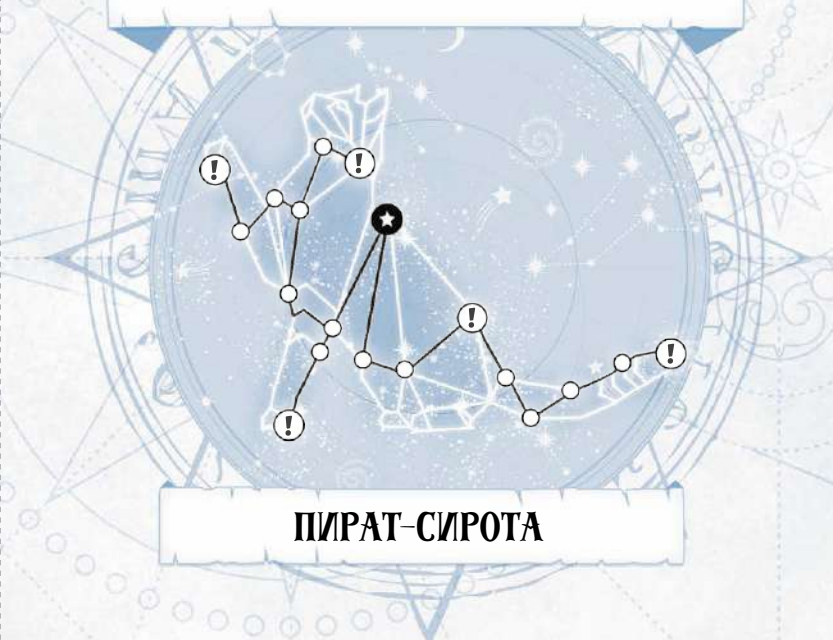
(❗❗❗❗❗) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Используя предметы, найденные во время вашего приключения, вы смогли расшифровать карту из (3) ! Вы купили место на корабле, который плыл на нужный остров, и вот, к вашему изумлению, стояли перед небольшой деревней с возвышающимся над ней замком. На его башне развевалось знамя с изображением (4) .

— Принцесса, — упали на колени поражённые стражники.

— Чего-чего? — опешили вы, но они оказались правы. Пусть за пределами острова вы и были пиратом-уродцем, но здесь вас считали самой красивой принцессой в истории острова, а ваши родители — король и королева — оказались заботливейшими и добрейшими людьми из всех, кого вы только встречали. Остаток дней вы провели в роскоши, и вас всегда окружала любовь и поддержка родителей.

Напишите «Принцесса» перед вашим именем на листе игрока.



## ПИРАТ-СИРОТА

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★			✕	✕
Сила		★		★			✕	✕
Охота		★	★		★	★		
Меткость		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Важность			★		★		✕	✕
Навигация		★		★	★			✕

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Детский возраст: \_\_\_\_\_.
2. Что-либо странной формы: \_\_\_\_\_.
3. Ёмкость: \_\_\_\_\_.
4. Что-то, что вы вытатуировали бы себе: \_\_\_\_\_.
5. Морское существо: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-СИРОТЫ

Старые пираты говорили, что волны выбросили вас на песчаный пляж безымянного острова. Вам было всего (1), и из одежды на вас были одни водоросли. Пираты сжалились над вами и, справедливо полагая, что вряд ли кто-то будет добр к такой образине, вырастили вас всей командой. Вам всегда было интересно, откуда вы родом, хотя вы и побаивались узнать об этом. Возможно, родители бросили вас, увидев кривую улыбку, большие перепончатые ноги и нос в форме (2)?

Однажды, рыбака в море, вы обнаружили в сетях (3), внутри было письмо. «Кто-нибудь видел наше дитя? — прочли вы. — С тех пор, как оно пропало, прошло много времени. Вот портрет ребёнка на случай, если вы его увидите, и карта, по которой он сможет нас найти. Если вы встретите наше дитя, передайте, что мы его ждём». Взглянув на рисунок, вы остолбенели — вы практически смотрели сами на себя! Ваш старый капитан сказал, что карта из письма бесполезна, но вы храните её до сих пор, надеясь когда-нибудь получить новую подсказку. Единственное, что вы смогли разобрать на карте, — необычное изображение (4) рядом с островом, который был отмечен как «ДОМ».

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Вам снилось, что вас кто-то крепко обнимает и сулит дальний путь. Вы не были уверены, но, кажется, сидели верхом на (5). Вы не видели лица вашего собеседника, но чувствовали, что знаете его.

Перебросы ↻ +2. Недовольство ✖ -1.

- (1) Вы нашли ещё (3) во рту у чайки. Внутри лежала эта безделушка. Вы не знали почему, но она казалась такой знакомой. Быть может, она как-то связана с вашей семьёй?

Возьмите карту 60 («Амулет из глаза акулы») из колоды сюжета.

- (1) Произошло нечто весьма странное. Вы были в лодке, пытаясь поймать сетью несколько (5), и тут ваша потенциальная добыча неожиданно подплыла к вам и назвала принцессой. Разумеется, вы не поверили. Но кто знает? Возможно, это существо говорило правду. Это было бы нечто, да? Вы принцесса! Забавно, но, произнеся это вслух, вы почувствовали, как правдиво звучат эти слова.

Недовольство ✖ -1. Припасы 🍱 +2.

- (1) Прогулки по морскому дну в этой обуви успокаивали вас. Пусть это и звучало странно, но здесь вы чувствовали себя как дома. И вы надеялись найти на дне новые (3) с подсказками.

Возьмите карту 75 («Каменные сапоги») из колоды сюжета.

- (1) Какой-то незнакомец попытался стащить ваш амулет из глаза акулы, пока вы спали. Вы резко вскочили с койки и ахнули, увидев его нос в форме (2). Вы как будто в зеркало смотрели. Он бросился наутёк, а вы за ним, но он успел прыгнуть за борт и раствориться в воде. Могли ли вы быть как-то связаны с ним?

Сила 🦁 +1. Перебросы ↻ +1.

## КОНЦОВКИ

≤ (❗❗❗) = ПЛОХАЯ

Многочисленные приключения, пережитые с командой пиратов, принесли вам собственную славу, и со временем, слыша о Морской Змее, люди стали думать именно о вас. К сожалению, это имело свои минусы. Когда ваш корабль пришвартовался в одном колонизаторском порту, вас арестовали за длинный список преступлений, о которых вы понятия не имели, в том числе и за убийство (5). Вскоре стало ясно, что всё это преступления вашей матери. Вы унаследовали не только её прозвище Морская Змея, но и ордеры на арест, выписанные на протяжении всей её карьеры. Пока вас вели на виселицу, горожане бросали в вас (2) и освистывали. Стоя на эшафоте, вы смотрели на океан и готовы были поклясться, что видите на горизонте паруса «(1)». Неужели ваша мать была жива всё это время? Возможно, в том и состоял её план, чтобы вы пошли по её стопам... и ответили за её преступления?

(❗❗❗❗) = ХОРОШАЯ

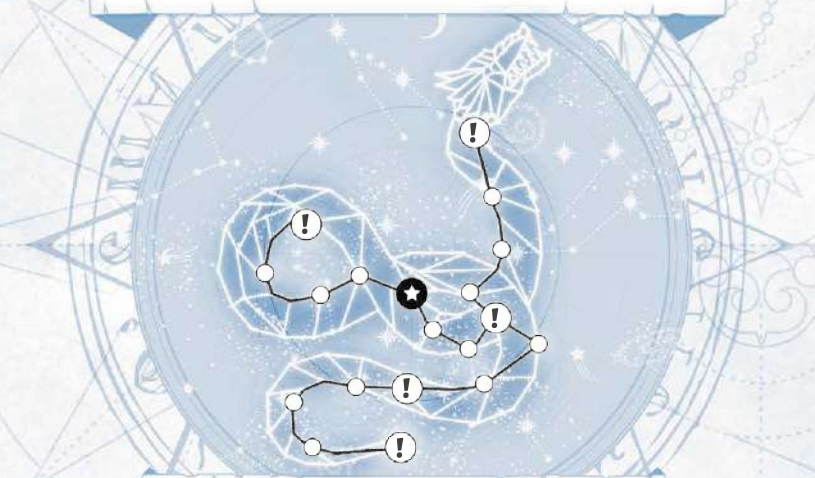
До вас продолжали доходить слухи о том, что корабль «(1)» бросил якорь в далёком порту, и после нескольких месяцев преследования вы нашли его неподалёку от рыбацкой деревушки. Судно было пусто, но в каюте капитана лежало письмо, адресованное вам. В нём ваша мать призналась, что умирает от (3) гриппа, как и ваш отец. Она извинялась за то, что не вернулась: флот колонизаторов преследовал её по пятам, и она не могла рисковать вашими с отцом жизнями. Письмо наполнило вас горькой радостью. Было грустно узнать о смерти матери, но всё же вы радовались, что выяснили правду. Вы стали капитаном её корабля и взяли её прозвище — Морская Змея. Впереди вас ждало множество неопределяемых приключений.

(❗❗❗❗❗) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Налетевший на рифы корабль «(1)» выглядел так, будто его давно покинули, однако на ближайшем острове не было следов присутствия выживших. Когда ваша команда вытаскивала с «(1)» ценности, вы заметили какое-то движение в джунглях: таинственный человек появился и исчез в диких зарослях (2). Вы погнались за ним. Выбежав на поляну, вы остолбенели, столкнувшись нос к носу с матерью. Она была облачена в самодельный плащ из пальмовых листьев и перьев (3).

— Я знала, что ты придёшь! — воскликнула она. — Я прозябаю здесь уже много лет, но звёзды сказали мне, что ты найдёшь меня.

Вы забрали мать на свой корабль и выходили её. Большие вы не расставались. Легенды о ваших совместных приключениях облетели весь мир, и история запомнила вас как Двух Змей.



## ПИРАТ-ЗМЕЯ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Сила			★	★			✗	✗
Охота		★		★			✗	✗
Меткость		★			★		✗	✗
Важность		★	★		★			✗
Навигация		★		★	★	★		

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.


1. Название пиратского корабля: \_\_\_\_\_.
2. Растение: \_\_\_\_\_.
3. Нелетающая птица: \_\_\_\_\_.
4. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
5. Друг или известный человек: \_\_\_\_\_.


## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ЗМЕИ

Ваша мать научила вас ходить под парусом. С ранних лет она брала вас на свой пиратский корабль «(1)». Её называли Морской Змеей. Она имела репутацию грозного капитана и с гордостью носила на спине татуировку в виде огромной морской змеи. Дома мать появлялась урывками, и в основном вы проводили время с отцом-фермером, трудившимся на полях (2). Окружающие только диву давались, насколько разными людьми были ваши родители, но нельзя было отрицать, что они страстно любили друг друга.


Однажды отец поделился с вами своими тревогами: он ждал возвращения «(1)» ещё месяц назад, так что ваша мать, наверное, погибла. Вы отказывались верить в это, но время шло, а её всё не было. Вы очень хотели узнать, что с ней случилось, это принесло бы вам покой. Когда ваш отец умер от (3) гриппа, вы завербовались на первый же пиратский корабль, согласившийся вас принять, пообещав себе, что узнаете о судьбе матери.



## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ


Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный  ниже и прочтите соответствующий текст.



-  Когда вы били в этот барабан, то вспоминали слова матери: «Слушай ветер, дитя, и он приведёт тебя домой». Вибрация каждого удара наполняла вас, как ветер паруса. Это определённо был необычный барабан. Интересно, кто его сделал и почему он звучал громче, когда рядом были (3)?


Возьмите карту 90 («Барабан призывателя ветров») из колоды сюжета.




-  (4) умеет делать татуировки. Может быть, украсить спину большой морской змеей в память о матери? Правда, процесс обещает быть болезненным, да и в навыхах (4) вы не уверены. Взять хоть татуировку Губастой Нэнси — без слёз не взглянешь. Хотя, зная Нэнси, возможно, этого она и добивалась.

Вы можете дать (4) 1 своё сокровище , чтобы получить 1 любой навык. Если делаете это: перебросы  +2.

-  Вы не верили своим глазам. Перед вами было тело (5) — старпомы вашей матери. Что оно делало здесь, посреди моря? Смерть наступила не позднее чем вчера. Значило ли это, что ваша мать ещё жива?

Недовольство  -1. Перебросы  +1.

-  Необычный предмет. Ваш отец всегда хотел такой, чтобы слушать его, пока работает на полях (2). Вам было приятно иметь что-то, напоминающее об отце. Возьмите карту 61 («Поющий череп») из колоды сюжета.

-  Увидев в отдалении корабль, вы готовы были поклониться, что это «(1)»! Вы убедили капитана последовать за ним, но корабль был слишком быстр — и вы упустили его. Была ли это ваша мать, или же воображение сыграло с вами злую шутку? Важность  +1. Перебросы  +2.



## КОНЦОВКИ

≤ (!)(!)(!) = ПЛОХАЯ

После вашего приключения командование кораблём на некоторое время перешло к (5). Однажды ночью по приказу нового капитана вы и несколько моряков отправились заложить пороховой заряд на фрегат колонизаторов. Пока ваши товарищи незаметно начинали корабль бочками с нестабильной взрывчаткой и (1) тоннами чёрного пороха, вы устанавливали взрыватель. Едва вы закончили работу, как кто-то немилосердно ударил вас по (2), и вы потеряли сознание. Очнувшись, вы поняли, что ваши товарищи связали вас, сунули кляп в рот и бросили среди взрывоопасных бочек. «С нас хватит, гадина!» — донёсся до вас издалека крик (5), после чего мрак ночи озарила вспышка подожжённого фитиля. Единственным вашим утешением стало то, что вы увидите вблизи свой самый грандиозный взрыв.

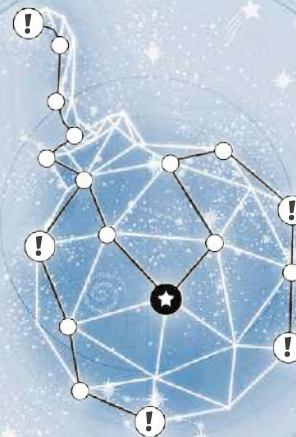
(!)(!)(!)(!) = ХОРОШАЯ

В бытность пиратом на вашу долю выпало немало славных взрывов, однако после потери оставшихся пальцев на руках и ногах, зубов, ноги, руки, слуха и хоть какого-то подобия бровей вы решили поумерить пыл и начать более спокойную жизнь. Обосновавшись в маленькой рыбацкой деревушке, вы открыли лавку и принялись продавать выпечку и ставшие знаменитыми «Взрывные (4)». С (5), завсегдаем лавки, у вас даже завязались неловкие, но трогательные романтические отношения, которые в конце концов сошли на нет, но всё же воспоминания о них грели душу.

(!)(!)(!)(!)(!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Нет лучшего учителя, чем опыт, а за годы, проведённые в открытом море, вы получили его с лихвой. Вы очень быстро завоевали репутацию искусного морского оружейника и в конце концов привлекли внимание колонизаторов. Они наняли вас, чтобы установить на все корабли их флота пушки, стреляющие печёнкой (3). Товарищи, включая самого близкого вам человека — (5), посчитали это предательством. Как обычно, пираты оказались донельзя узколобыми.

После оснащения всех военных кораблей колонизаторов вашими пушками вы наконец привели в исполнение дьявольский план. Вы дернули рычаг, прикрепленный к (2), и все ваши пушки разом взорвались, утопив большую часть флота колонизаторов. Вы наконец-то побили легендарный рекорд Бешеной Минни Дженкинс, отправившей на тот свет (1) 225 колонизаторов, и сделали это всего за секунду! До конца ваших дней новый рекорд так и остался непревзойдённым, а вы закрепили за собой репутацию одного из самых отвязных пиратов всех времён.



## ПИРАТ-ПОДРЫВНИК

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★			★			✕
Сила		★			★		✕	✕
Охота		★		★	★		✕	✕
Меткость		★		★	★	★		
Важность		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Навигация		★		★			✕	✕

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Число от 2 до 10: \_\_\_\_\_.
2. Часть тела или предмет одежды: \_\_\_\_\_.
3. Млекопитающее: \_\_\_\_\_.
4. Лакомство: \_\_\_\_\_.
5. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ПОДРЫВНИКА

Ваш интерес к чёрному пороху и его разрушительной силе граничил с одержимостью. Ваше тело покрывали шрамы от бесчисленных ожогов, у вас не хватало пальцев на руках и ногах (в общей сложности (1) ), а от (2) , казалось, постоянно несло серой. И всё же, трудясь в мастерской над созданием новых пороховых штучков для избавления людей от жизни и конечностей, вы чувствовали себя счастливейшим человеком на земле.

Податься в пираты было для вас очевидным решением. Кого ещё заинтересовали бы ваши опасные эксперименты? Кто ещё настолько отчаянно нуждался в огневом превосходстве в открытом море, что готов был довериться кому-то вроде вас — человеку с, мягко говоря, весьма условными представлениями о технике безопасности? Кто ещё разрешил бы вам хранить на корабле, где живут и работают люди, такие взрывоопасные субстанции, как чёрный порох, нитроглицерин и забродившее молоко (3) ? Плавание по открытым морям дало вам всё, о чём вы мечтали, а продолжительность жизни ваших помощников была так коротка, что вы даже не утруждали себя запоминанием их имён. Йо-хо-хо!

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Поразительно, сколько обычных вещей могут взрываться. Взять хоть ваш рецепт приготовления (4) . Это само по себе прекрасное лакомство, но с щепоткой чёрного пороха оно приобретает, так сказать, взрывные нотки. Стоит ли удивляться, что несколько штучек были тайком съедены (5) ? Будет теперь знать, как трогать чужие вещи!

Припасы (6) +5. (5) : невезение (7) +1.

- (2) Пусть взрыв и нанёс серьёзный урон кораблю, но он не шёл ни в какое сравнение с полученными вами знаниями и навыками. Остальные, однако, вашей эйфории не разделяли. Можно подумать, они никогда не видели пробоины в трюме. Ну и что, что их сразу (1) ?

Получите 1 любой навык. Перебросы (8) +2. Корпус (9) -1 или припасы (6) -1.

- (3) Вы и забыли, как она бессовестно прекрасна! Подумать только, впервые вы сматерили нечто подобное, когда вам было не более (1) лет. Ар-р-р, вы были таким рукастым малым! Но, конечно, новая конструкция гораздо совершеннее, её даже можно прикрепить к (2) .

Возьмите карту 50 («Моя маленькая ручная пушка») из колоды сюжета.

- (4) Вас вызвали к капитану и выдали в помощники двух новичков, а (5) приказали следить, чтоб вы их не укокошили. Но как вы могли гарантировать такое? Что ж вам теперь, поступить с качеством своей работы, лишь бы эти двое штанишки не замарали? Разумеется, вы не собирались убивать их специально, но и гарантий дать не могли.

Команда (10) +2. (5) проводит проверку меткости (11) . Если результат 8 или меньше: команда (10) -2.

- (5) Наконец-то вы создали нечто, что понравилось даже (5) . Было несложно. Вы всего-то скрепили вместе кучу банок маринованных печёнок (3) , которые команда украли с торгового судна три недели назад. Капитана это орудие привело в восторг, но матросы жаловались на вонь после каждого выстрела. Ар-р-р, эти пираты вечно чем-то недовольны!

Получите 1 заряженную пушку уровня 4 или меньше.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

Вы ворвались в бальный зал герцогини (4) в (2), каких поискать. «Настало моё время, герцогиня!» — крикнули вы. — Сделайте меня колонизатором или поплачтитесь жизнью!» Герцогиня была ошеломлена вашим внезапным появлением, но мгновение спустя выхватила рапиру и ответила на вызов. Вы скрестили клинки в ожесточённой схватке прямо посреди зала. Когда она обманным приёмом обезоружила вас, вы в панике схватили (3) из её коллекции и продолжили сражение. Несколько хитрых выпадов — и вы наконец смогли поразить её вашим неожиданным оружием! «Получилось! — воскликнули вы. — Теперь и я колонизатор». Но, к сожалению, колонизаторами становились не так. Вас обвинили в убийстве и повесили.

(!!!!) = ХОРОШАЯ

Несмотря на (2) от лучших кутюрье и ваши несметные сокровища, герцогиня (4) сказала, что никогда о вас не слышала, а её двор поднял вас на смех, когда вы потребовали признать вас колонизатором. В тот день ваша аллергия разыгралась пуще прежнего: у вас текли сопля и, по словам (5), выглядели вы так, будто прорыдали неделю. В бешенстве и досаде вы решили основать собственную королевскую династию колонизаторов и объявили себя правителем всеми забытого острова. Вашими подданными стали старые вонючие пираты, обезумевшие из-за долгих лет в море и рома из (1), но вы правили островом до конца своих дней. Вам даже удалось подписать мирный договор с Ланслетами, хотя, по общему признанию, они сделали это в пику колонизаторам. Да здравствует королевская династия!

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Вы уверенно вошли в бальный зал герцогини (4) и ухмыльнулись, когда у неё перехватило дыхание при виде ваших дорогих одежд, а особенно (2).

— Кто же вы? — спросила она, подавшись вперёд.

— Я колонизатор! — объявили вы всему её двору. — Большинство из вас меня не помнит, но это потому, что меня похитила и держала в плену шельма по имени (5)! Но теперь я здесь, и мне требуется (3) лучше, чем у всех прочих колонизаторов. И всякие другие штуки, полагающиеся важной особе вроде меня!

Повисла тишина. Герцогиня внимательно изучала вас. После долгого молчания она воскликнула:

— Слушайте моё повеление! Слуги! Все сюда! Вот вы там... да, вы, барон Макриди! Отныне вы лишаетесь собственности и денег в пользу этой бедной, несчастной потепряшки. Восславим богов за то, что вы нашлись!

Остаток своих дней вы провели в неприличной роскоши.



## ПИРАТ-ВЛАСТОЛЮБЕЦ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★	★	★		
Сила		★		★			✗	✗
Охота		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Меткость			★	★				✗
Важность		★			★			✗
Навигация		★	★		★			✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Нечто, что вам не нравится: \_\_\_\_\_.
2. Одежда, которую вы обычно не носите: \_\_\_\_\_.
3. Нечто, что вы всегда хотели купить: \_\_\_\_\_.
4. Фамилия известной женщины: \_\_\_\_\_.
5. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ВЛАСТОЛЮБЦА

Да уж, пахли вы, мягко говоря, не розами, а всё ваше тело покрывали безобразные шрамы. Вы не могли похвастаться ни красотой, ни обаянием. Разве что попугаем, который говорил только « (1) ! ». Такова уж пиратская доля... но вы всегда желали большего: хотели жить в роскоши и богатстве, мечтали ужинать в шикарных заведениях и щеголять на приёмах в (2) . Всё равно придворные колонизаторы мало чем отличались от пиратов. Они точно так же лгали, воровали, мошенничали и убивали, но, в отличие от вас, им это сходило с рук. Кучка богачей хлыщев! Но вы им ещё покажете!

Вы отправились в своё последнее пиратское приключение, надеясь набить карманы золотом, чтобы наконец-то купить (3) самой последней модели, а потом направиться напрямик к этой напыщенной курице — колонизаторской герцогине (4) — и притвориться, что вы тоже из колонизаторов. Она ни в жизнь не догадается, кто вы на самом деле, и вы станете лучшими друзьями. Вы много думали об этом и не видели причин, по которым этот авантурный, но безупречный план может не сработать.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Ещё шаг. И ещё. Вы становились всё ближе к командованию кораблём. Скоро всё изменится. Прежде всего вы избавитесь от (5) . Нечего было потешаться над вами!

Сокровища (1) +1.

- (1) О, он был великолепен. Цвет, мех и сияние на свету — всё идеально. Даже слишком. Вы решили, что будете носить его каждый день, даже во сне, даже в гробу! Никакая иная одежда не могла с ним сравниться, ведь в своём совершенстве он уступал разве что вам. Вы заслужили его, вы заслужили всё. Когда герцогиня (4) увидит вас в нём, она не сможет не поклониться вам.

Возьмите карту 37 («Золотой плащ сгнувшего короля») из колоды сюжета.

- (1) Вы были по горло сыты поведением (5) ! Сметь приказывать вам, мыслимо ли дело?! Когда вы станете колонизатором, они все пожалеют. Сколько можно отковыривать ракушки с борта этого корыта?!

Корпус (1) +2. Невезение (1) +1.

- (1) Она спустилась с небес прямо вам на голову. Сами боги знали о вашем величии и почитали должным выразить вам своё почтение. О, а каково будет (5) увидеть вас в ней! Теперь-то все поймут, что они вам не ровня. Можно представить, как они будут завидовать, когда додумают, что за всю жизнь не обретут и половины вашего величия!

Возьмите карту 73 («Сияющая пиратская треуголка») из колоды сюжета.

- (1) Наконец-то достойная добыча! И вы её всецело заслужили. А иначе почему она просто лежала в ожидании вас? Детишки даже не смогли оказать вам достойное сопротивление, за исключением разве что того жирдяя, оставившего у вас на спине шрам в виде (1) . Но всё же вы надеялись, что сиротский приют восстановят. Вы решили непременно послать им корзину фруктов, как только станете их законным правителем.

Сокровища (1) +2.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

Ваше мастерство росло, и вскоре вы прославились по всему миру как один из величайших фехтовальщиков в истории. Но слава влекла к вам не только друзей. Как-то раз вы застряли в одном иноземном порту. Когда вы топили горести в стакане в местной таверне, к вам подошла компания моряков, заявивших, что они служили у капитана (4). Вы быстро выхватили саблю, но один из них достал пистолет и выстрелил вам в живот. Корчась на полу в грязной таверне, вы кляли судьбу за то, что отдали всю жизнь клинку, бесполезному против пистолета.

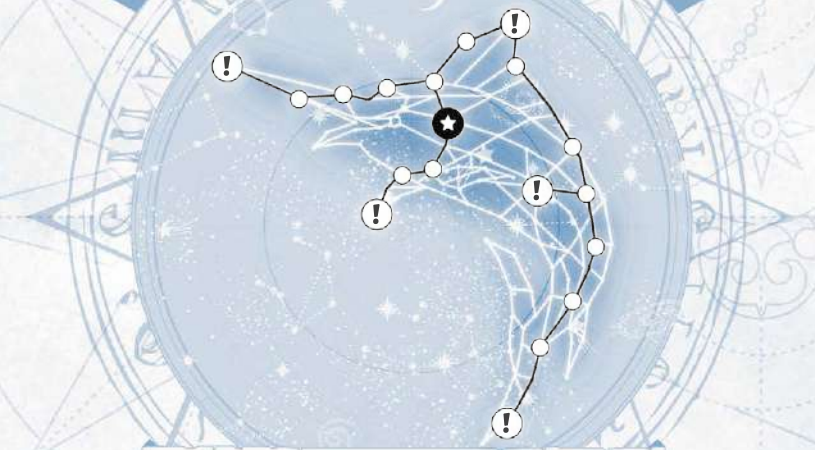
(!!!!) = ХОРОШАЯ

Вы продолжали говорить себе, что ищете достойного противника, но с каждым новым бессмысленным поединком чувствовали себя всё опустошённое, всё неудобнее. Вы вернулись в отцовское имение и извинились за своё ребячество. В конце концов по настоянию отца вы стали командовать его шлюпом «(5)». Вы повесили клинок на стену, и с годами ваше мастерство притупилось. Как-то раз вы услышали, что одна из новых женщин-офицеров хвастается своими фехтовальными талантами. Вы предложили ей товарищеский поединок, но, едва взяв в руку саблю, почувствовали былой раж битвы и не смогли остановиться, пока не зарубили женщину. Дуэли были строжайше запрещены, поэтому вам пришлось бежать. Вы осознали, что всё это время вам следовало сражаться не с очередным фехтовальщиком, а с собственной горячностью. Обретя просветление, вы начали новую пиратскую жизнь, найдя утешение в самопознании.

(!!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Ходили слухи, что за вами охотился неизвестный воин. Когда он наконец выследил вас в Порт- (1), вы увидели, что на его доспехах изображён (3) — знак вашего рода. Вы догадались, что отец послал за вами очередного наёмника. Вы рассмеялись и объявили всем присутствующим, что устали шлёпать лакеев своего батюшки. Вы бросились на воина, но его навыки оказались не хуже ваших, и вскоре вы уже бились насмерть. Похоже, вы всё-таки встретили противника, достойного уважения! Вы радостно отражали удары столь искусного фехтовальщика, пока неожиданно не пропустили боковой выпад.

- Отличный удар! — прохрипели вы, падая на пол. — Отдаю должное, ты лучше меня.
- Вот чёрт, — простонал противник. — Ваш отец прикончит меня! Я не должен был вас убивать!
- Утешься этим, могучий воин, — прошептали вы и бросили к его ногам окровавленный свиток. — Вот карта к моим сокровищам. Достойная награда за славную смерть! После чего вы умерли с улыбкой на губах.



## ПИРАТ-ДУЭЛЯНТ

	1	2	3	4	5	6	7
Исследование 		★	★			✕	✕
Сила 	★	★		★	★		
Охота 	★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Меткость 	★		★	★			✕
Важность 	★			★		✕	✕
Навигация 	★		★			✕	✕

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.


1. Маленькое животное: \_\_\_\_\_.
2. Количество побеждённых вами врагов: \_\_\_\_\_.
3. Благородное животное: \_\_\_\_\_.
4. Фамилия вражеского капитана: \_\_\_\_\_.
5. Подходящее прозвище для профессионального рестлера: \_\_\_\_\_.














## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ДУЭЛЯНТА

Вы всю жизнь постигали искусство владения клинком. Вашим обучением занимался легендарный фехтовальщик, сделавший из вас выдающегося воина. Это-то его и погубило, ведь в конце концов даже он не смог выстоять против вас и сложил голову во время очередного поединка. Тогда вы осознали, что на родине вам не найти соперника себе под стать, и отправились в море в поисках новых испытаний. К счастью, на пиратских кораблях всегда ценились умелые фехтовальщики, поэтому для человека с вашими навыками и жаждой приключений не составило труда получить место на одном из них.

Жизнь на пиратском корабле оказалась довольно непривычной. В каютах было тесно, еда недолго задерживалась в желудке, а по палубе бегали <sup>(1)</sup> \_\_\_\_\_. Как бы то ни было, вы решили продолжать службу на этой лоханке до тех пор, пока не встретите подходящего соперника. Не напрасно же ваш клинок отправил на тот свет <sup>(2)</sup> \_\_\_\_\_ неудачников в ожидании человека, который вас превзойдёт.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный  ниже и прочтите соответствующий текст.

-  Этот клинок принадлежал вашей семье долгие века. Он был символом положения и привилегий, передаваемых из поколения в поколение. Вы украли его в ночь перед отъездом из дома. Его рукоять украшали драгоценные камни, а на позолоченном лезвии было выгравировано изображение <sup>(3)</sup> \_\_\_\_\_. Такое оружие не заслуживало висеть над камином в кабинете чиновника. Вы были уверены, что отец поймёт вас. Возьмите карту 39 («Фамильная сабля») из колоды сюжета.
-  Нахальный дурак неделями хвастался своими непревзойдёнными фехтовальными талантами, а другие лопухи с вашего корабля были либо слишком глупы, либо слишком напуганы, чтобы с ним спорить. Но не вы. Это был честный бой, как того требовал этикет. Навыков выскочки оказалось недостаточно, и он заплатил жизнью. Теперь все знали, кто самый умелый фехтовальщик в команде. Теперь все боялись вас. Репутация  +3. Недовольство  -1. Команда  -1.
-  Когда вы брали на бордаж вражеское судно, его капитан <sup>(4)</sup> \_\_\_\_\_ неожиданно схватил клинок и бросился на вас. Наконец-то достойный противник! По палубе разносился звон ваших сабель, которые будто пели друг другу. Вскоре вы сразили его одним молниеносным ударом. Ваши товарищи возликовали, а вы взяли себе маленький трофей в память о победе. Сокровища  +1. Недовольство  -1.
-  — Тебе просто везло, вот и всё!  
Вы еле удержались, чтобы не прирезать глупца на месте. Ведь вы просыпались каждое утро перед рассветом и часами тренировались на палубе, оттачивая свои навыки и технику. Перебросы  +2.
-  Отцовский шлюп «<sup>(5)</sup> \_\_\_\_\_» преследовал вас несколько дней. Его капитан требовал, чтобы вы вернули семейный клинок. Вместо этого вы дали ему бой и отправили глупца обратно несолоно хлебавши, предварительно забрав с его корабля все ценности. Вы наказали себе всегда быть начеку: у отца были и другие лакеи. Невезение  +2. Все игроки: сокровища  +1.

## КОНЦОВКИ

≤ (❗❗❗) = ПЛОХАЯ

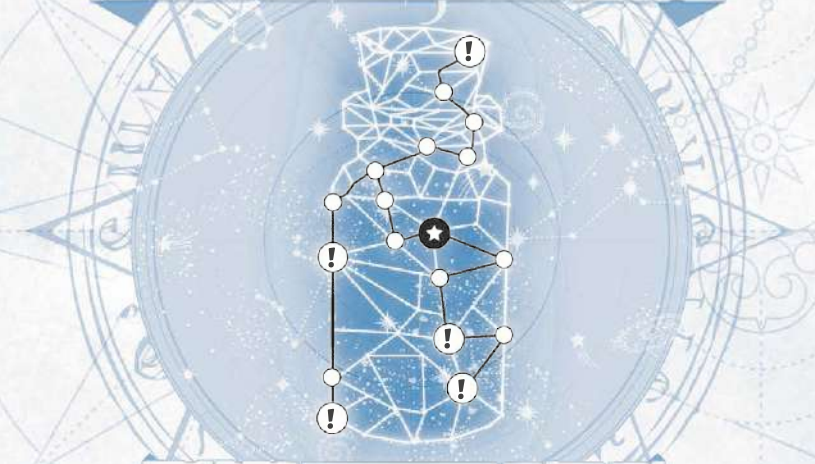
Зелья и отвары заполнили не только вашу жизнь, но и лёгкие. Последствия приёма неведомых растворов мучили вас всю оставшуюся жизнь. Вы страдали от странных наростов в виде (3), вытянувшихся ногтей, клобьев волос по всему телу и неприятного запаха. В конце концов вы попытались синтезировать лекарство из чешиу (4), но это мощное варево оказалось для вас последним. Похоронив вас, вся команда, наускиваемая (5), дружно плюнула на вашу могилу, радуясь, что вы наконец-то умерли и больше не будете им докучать.

(❗❗❗❗) = ХОРОШАЯ

Вы изобрели зелье, которое ненадолго усиливало (2). Преимущества применения этого открытия в бою были очевидны, но после проявившихся у (5) последствий ваших бывших экспериментов никто не хотел с вами связываться. Тогда вы предложили колонизаторам купить это зелье, и их военные тут же заказали несколько бочек. Однако очень скоро обнаружались побочные эффекты снадобья. По всему телу солдат-колонизаторов выростали пучки перьев, многие из несчастных начали плеваться огнём. Перепуганные военные в ужасе избавились от превращавшихся в адских птиц сослуживцев, а потом принялись за вас. Но их силы были истощены, а вы — достаточно богаты, чтобы избежать преследования. Остаток дней вы провели в баснословной роскоши, безуспешно пытаясь создать зелье вечной жизни.

(❗❗❗❗❗) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Эликсир крови феникса раскрывал внутренний потенциал каждого пробовавшего его пирата. Морские волки становились ещё более матерыми, сильными и быстрыми, а также отчего-то пахли свежими (1). Большой пиратский совет попросил вас сварить ещё удивительного зелья, и вскоре почти все пираты в мире хлестали ваш эликсир. Правда, через пару лет большинство из них лишилось (2), но их открытия и добытые богатства с лихвой это компенсировали. Ваше зелье дало пиратам силы для установления нового мирового порядка. Вы же счастливо жили со своей семьёй в скромном поместье, отдавая большую часть поступающих за эликсир денег нуждающимся пиратам. Чтобы увековечить память о ваших деяниях, после вашей смерти на средства (5) была воздвигнута ваша золотая статуя: вы сидели верхом на (4).



## ПИРАТ-АЛХИМИК

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★		★			✕
Сила		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Охота		★	★	★			✕	✕
Меткость		★		★			✕	✕
Важность			★		★		✕	✕
Навигация			★		★		★	

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Растение, которое вам нравится: \_\_\_\_\_.
2. Одно из пяти чувств: \_\_\_\_\_.
3. Место или предмет: \_\_\_\_\_.
4. Фантастическое существо: \_\_\_\_\_.
5. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-АЛХИМИКА

Вы всегда больше полагались на интеллект, чем на грубую силу, и из-за этого вам не всегда жилось легко. В детстве вас дразнили за странную любовь к (1), но затем вы сделали яд из этого растения и проверили его на своих мучителях. Ну и кто смеялся последним? Вы посвятили жизнь науке и исходили свою родину вдоль и поперёк, но чтобы по-настоящему узнать мир, нужно было отправиться дальше — в море. Пиратский корабль был не лучшим местом для пытливого ума, но команда хотя бы быстро поняла, что задирать вас не стоит. Ваш последний эликсир либо напрочь лишил (2), либо способствовал появлению грибковых наростов в форме (3) ниже спины. Любой из этих исходов не был приятен, поэтому пираты держались от вас подальше, а особенно (5): только вас увидит — и уже пятки сверкают. В целом вы считали своё пребывание на корабле довольно сносным, за исключением того, что вам непросто было найти добровольцев для... экспериментов.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Это был отличный вечер для того, чтобы отпраздновать недавние успехи, и по просьбе капитана вы сварили для всех гюг. Дальше всё было как в тумане, но на следующий день вы проснулись на целой куче чужих левых сапог и с довольно вульгарной татуировкой (4) на животе. Возможно, в следующий раз стоит добавлять меньше корицы.

Перебросы ♠ +1. Недовольство ♣ -1.

- (2) Во время недавнего посещения необитаемого острова вы обнаружили неизвестный гриб с переливающейся светящейся шляпкой голубого цвета и решили срезать несколько штук для будущих исследований. Вы заставили (5) съесть один гриб, пока собирали их в банку, что вызвало у (5) поседение волос и ещё, по-видимому, обучило какому-то неизвестному языку. Хм... любопытно.

Возьмите карту 43 («Ключевой ингредиент») из колоды сюжета.

- (3) Вы создали пасту, которая, как вы верили, способна уменьшить пористость древесины корабля и сделать её крепче, чем зад (4). Вы принялись намазывать ею корабль, и, похоже, процесс обещал затянуться на недели. Как бы то ни было, нижние палубы уже начали пахнуть свежими лимонами. Вы знали, что команда это оценит.

Корпус ♠ +2. Перебросы ♠ +1.

- (4) Ваши товарищи были такими эгоистами! Чего стоит безделушка или даже семейная реликвия по сравнению с наукой?! Зато теперь вы узнали, как реагируют друг с другом эти редкие металлы! Разве знание — не ценнейшее сокровище?! Вы были так близки к созданию своего величайшего эликсира, что почти (2) его!

Перебросы ♠ +3. Репутация ♣ +4. Выберите игрока, который сбросит 1 сокровище ♠.

- (5) Наконец-то вы совершили своё величайшее открытие. Эликсир крови феникса был венцом ваших исследований. Вы создали несколько образцов, и теперь оставалось лишь позволить (5), кхм, насладиться первым из оных.

Возьмите карту 52 («Эликсир крови феникса») из колоды сюжета.



## КОНЦОВКИ

≤ (❗❗❗) = ПЛОХАЯ

Вы оставили пиратскую жизнь и решили отыскать свою прежнюю бродячую труппу. Вы нашли её в шумном порту и принялись вспоминать прошлые деньки. Ваши товарищи собирались выступить на пиратском корабле и предложили вам присоединиться. Вы не могли отказать старым друзьям. Когда вы взошли на борт, похожий на (1) капитан объяснил, что всем вам надо облачиться в пиратскую одежду, ведь ваша пьеса про пиратов. Едва вы успели натянуть (4), как на корабль поднялась местная стража и арестовала всех, кто на нём был. Вы и другие члены труппы пытались объяснить, что являетесь простыми артистами, а не пиратами, но вас не стали и слушать. Остаток дней вы провели, выступая для сокамерников.

(❗❗❗❗) = ХОРОШАЯ

Вы долго путешествовали, собирая истории, и наконец вернулись в имение графа — (2) Аббатство, чтобы продолжить служить шутом и рассказчиком. Но оказалось, что граф скончался за несколько лет до вашего приезда, а нового лорда мало интересовали развлечения и истории. Вы были вынуждены забрать вашу коллекцию вещей, связанных с жизнью (5), и вернуться к пиратской жизни. Подыскивая нового капитана, вы неожиданно познакомились с труппой бродячих артистов, которые с радостью приняли вас к себе. В конце концов вы стали руководителем этой труппы и дополнили её репертуар новыми пьесами, написанными по мотивам ваших приключений. Вы были счастливы, сыты и никогда не скучали. Эти пьесы забылись после вашей смерти, но, пока вы были живы, они заставляли тысячи людей плакать, смеяться и аплодировать.

(❗❗❗❗❗) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Плавая по морям, вы накопили уйму историй для графа и его двора, не говоря уже о солидном состоянии. Каждый год вы обещали себе, что ещё пара месяцев — и вы вернётесь, но не успели оглянуться, как состарились.

В конце концов вы получили собственный корабль в подарок от (5) и назначили (3) на должность старпома. Ваш корабль считался одним из самых ярких и красочных в море, и многие торговые суда недооценивали опасность ваших комедиантов-пиратов. Даже после вашей смерти пьесы, которые вы ставили на борту корабля, шли по всему миру и передавались из поколения в поколение.



## ПИРАТ-АКТЁР

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★				✗	✗
Сила		★		★			✗	✗
Охота			★		★			✗
Меткость			★	★	★		✗	✗
Важность		★	★		★	★		
Навигация		★	★	✗	✗	✗	✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Животное с фермы: \_\_\_\_\_.
2. Мясной продукт: \_\_\_\_\_.
3. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
4. Предмет одежды: \_\_\_\_\_.
5. Вымышленная знаменитость: \_\_\_\_\_.



## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-АКТЁРА

С младых ногтей вы были на сцене. В детстве вас выбрали для выступлений в бродячей труппе комедиантов, основанной компанией «Джондрамские маринованные ножки (1)». Труппа путешествовала из города в город и выступала как перед дворянами, так и перед простой публикой. В одном городе богатый граф, местный правитель, был особенно поражён вашим выступлением и взял вас на должность своего придворного шута. Вы исполнили для графа сотни пьес, песен и номеров, включая такую классику, как «Трагедия короля Спорка III» и «Морские чудовища и чувства», а также всегда актуальную «Любовь к (2)». Показав графу весь ваш репертуар, вы упростили своего благодетеля отпустить вас за новыми историями. Вы примкнули к пиратской команде в уверенности, что плавание с ними принесёт вам богатый улов. Может, пираты и были бандой грубых отщепенцев, но им по-настоящему нравилось ваше искусство, и вы уже узнали столько баек! Оставалось надеяться, что вы доживёте до возвращения к графу.


## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.



- (1) В свободное время вы и (3) придумывали новые элементы сценического боя. Для одного из поединков вы решили использовать томатную пасту в качестве имитации крови. Имитация вышла настолько убедительной, что некоторые пираты уверились, что видели вашу смерть, и стали принимать вас за призрак.

Перебросы  +1. Репутация  +1.

- (1) У капитана появилась идея использовать ваши таланты для небольшой мистификации. Благодаря вашей обширной коллекции (4) и париков вы смогли хорошо замаскироваться и проникнуть на ежегодный бал адмирала Чезвитца. Всё прошло идеально, и из вашей авантюры когда-нибудь выйдет захватывающий стих или даже песня!

Возьмите карту 31 («Изящная маскировка») из колоды сюжета. Репутация  +2.


- (1) Вы и (3) работали над новой постановкой и решили устроить импровизированное уличное представление во время стоянки в городе. Толпа была в восторге, однако сцена, в которой бывшая возлюбленная (3) съедает (1) — любимого питомца (3), — оказалась слишком личной, её стоило переписать.

Припасы  +2. Сокровища  +1.

- (1) Ваши таланты вновь понадобились капитану. На этот раз для того, чтобы привлечь внимание местного лорда. Пока ваши товарищи обстоятельно выносили ценности с его галеона, вы с коллегами по цеху показывали пьесу «Сестринство бродяги-(4)». В ней присутствовала сцена о тупоумном аристократе, который смотрел представление в то время, когда его замок грабили. Вы полагали, что, вернувшись на галеон, лорд оценит всю глубину вашей иронии.

Все игроки: сокровища  +1.

- (1) За все ваши актёрские годы вы и подумать не могли, что когда-либо выступите перед (5). И тем не менее, весь зал вместе с (5) рукоплескал вашей игре в пьесе «Любовь к (2) 2. Расставание». Вам не забыть этот день!

Получите 1 любой навык. Репутация  +5.

## КОНЦОВКИ

≤ (❗❗❗) = ПЛОХАЯ

\_\_\_(3)\_\_\_ и \_\_\_(5)\_\_\_ постоянно талдычили вам об этом, и в конце концов вы осознали, что, вероятно, и впрямь являетесь оживлённым магией скелетом. К несчастью, мало на каких кораблях желали брать в команду покойника, пусть даже у него был образцовый послужной список и рекомендации от прежних капитанов. Вы жили на улице без гроша в кармане и узнали, что, оказывается, оживлённые магией скелеты могут испытывать голод, но не могут от него умереть. Вы мучили себя вопросами о том, не было ли ваше существование страшным проклятием за какой-то проступок, пока однажды ночью случайно не напугали проходящего мимо каменотёса с кувалдой, который доказал, что оживлённых магией скелетов можно убить вновь.

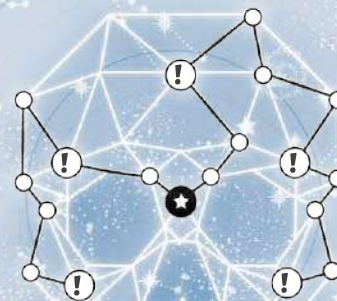
(❗❗❗❗) = ХОРОШАЯ

Однажды в оживлённом порту на борт вашего корабля поднялся известный врач, которому требовалось срочно попасть на далёкий остров. Ваши случай его крайне заинтересовал. — Скажите-ка, — начал он беседу, — а вас когда-нибудь кусали \_\_\_(1)\_\_\_ с серебристой чешуёй?

Вы не могли припомнить подобного, но врач сказал, что потеря памяти — один из побочных эффектов такого укуса наряду с полной прозрачностью плоти и органов. Он ввёл вам мощное противоядие, и ваша кожа начала проявляться! \_\_\_(3)\_\_\_ и \_\_\_(5)\_\_\_ были поражены тем, что всё это время ошибались. Вы больше не были скелетом, вы были обыкновенным пиратом! К сожалению, вы оказались на редкость уродливы, но не может же везти во всём.

(❗❗❗❗❗) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Когда вас высмеял со сцены комик в таверне, вам не осталось ничего иного, кроме как смириться с тем, что вы и впрямь оживлённый магией скелет. Шло время, ваши товарищи умирали самыми страшными смертями, но вы были целы. В конце концов вы стали капитаном собственного корабля «Дружище-\_\_\_(4)\_\_\_» и именно тогда осознали, что оживлённый магией скелет-капитан — довольно-таки устрашающий образ. Вы быстро преуспели на новой должности, скопили значительное состояние и, по всей видимости, собирались застать конец жизни на земле. Вы отлично проводили время, уничтожая тех, кто смел переходить вам дорогу, и сильно раздражали капитанов кораблей-призраков, которые считали, что вы нагло наживаетесь на их идее.



## ПИРАТ-СКЕЛЕТ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★			★		✗	✗
Сила		★		★	★			✗
Охота		★	★	★		★		
Меткость		★	★		✗	✗	✗	✗
Важность			★	★			✗	✗
Навигация		★			★		✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ


Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.












1. Чешуйчатое существо: \_\_\_\_\_.
2. Мифическое существо: \_\_\_\_\_.
3. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
4. Вкусный овощ: \_\_\_\_\_.
5. Пиратское имя ещё одного игрока: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-СКЕЛЕТА

Вы служили на десятке пиратских кораблей под командованием таких легенд, как Двуглазый Джонси и Марайя Язык <sup>(1)</sup>. Вы бессчётное число раз шли в атаку на врага, снова и снова доказывая свою ценность как моряка и воина. Вы собрали такие редкие сокровища, как Орлиная корона, Кровавый плащ Калавера и Золочённый клинок Сцарана. Вы побывали в таких далёких местах, как монастырь Молчаливой Саламандры, запретный город Голвары и зимняя берлога <sup>(2)</sup>. Вы были истинным пиратом, любящим море и приключения, и вы совершенно точно не были, как утверждали некоторые ваши товарищи, оживлённым магией скелетом. Эти слухи преследовали вас от корабля к кораблю, но как вы могли быть оживлённым магией скелетом? Это же невозможно. Вы были пиратом, причём чертовски хорошим пиратом, а вовсе не каким-то там оживлённым магией скелетом!

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный  ниже и прочтите соответствующий текст.

-  Ваша команда наткнулась на затонувшее торговое судно, и вы с товарищами спустились на дно, чтобы поднять ценности. Для вас погружение прошло без проблем, но <sup>(3)</sup> повезло меньше. Разумеется, своей удачей вы были обязаны отличной физической форме, а вовсе не тому, что были оживлённым магией скелетом, которому не нужно дышать, как злословили некоторые пираты.  
Сокровища  +2. <sup>(3)</sup>: невезение  +1.
-  Ваш корабль поразила <sup>(4)</sup> чума. Многие заболели, включая вас. У вас определено были жар и лихорадка, но, когда вы просили других поднести руку к вашему лбу, чтобы проверить температуру, они придумывали нелепые отговорки вроде «У тебя нет кожи на лбу» или «Ты не можешь болеть, ты же оживлённый магией скелет». Вы старались отдышаться и пить побольше жидкости.  
Репутация  +2. Перебросы  +2.
-  Настали тяжёлые времена. Пирожок урезал рацион, чтобы еды хватило подольше. Вы предложили разделить вашу порцию между остальными, потому что ставили счастье и благополучие корабля на первое место, а совсем не потому, что были оживлённым магией скелетом, который не нуждался в еде.  
Получите 1 любой навык. Припасы  +3.
-  Смешаться с окружением — важнейший пиратский навык. Вы сбрили усы <sup>(5)</sup> и, воспользовавшись свечным воском, приклеили их себе. С такой хитрой маскировкой вы легко затеряетесь в толпе. Теперь вы были похожи на типичного пирата, а не на оживлённого магией скелетом, которым, не будет лишним заметить, и не являлись.  
Возьмите карту 30 («Накладные усы») из колоды сюжета.
-  Вы не пошли с другими грабить заброшенную крипту. Вас пробирало до костей от одной мысли о том, чтобы оказаться под землёй. Оставшись в одиночестве, вы задумались: а может, вы действительно немного отличаетесь от остальных? Цвет лица у вас и правда бледноватый.  
Перебросы  +4.

## КОНЦОВКИ

≤ (!)(!)(!) = ПЛОХАЯ

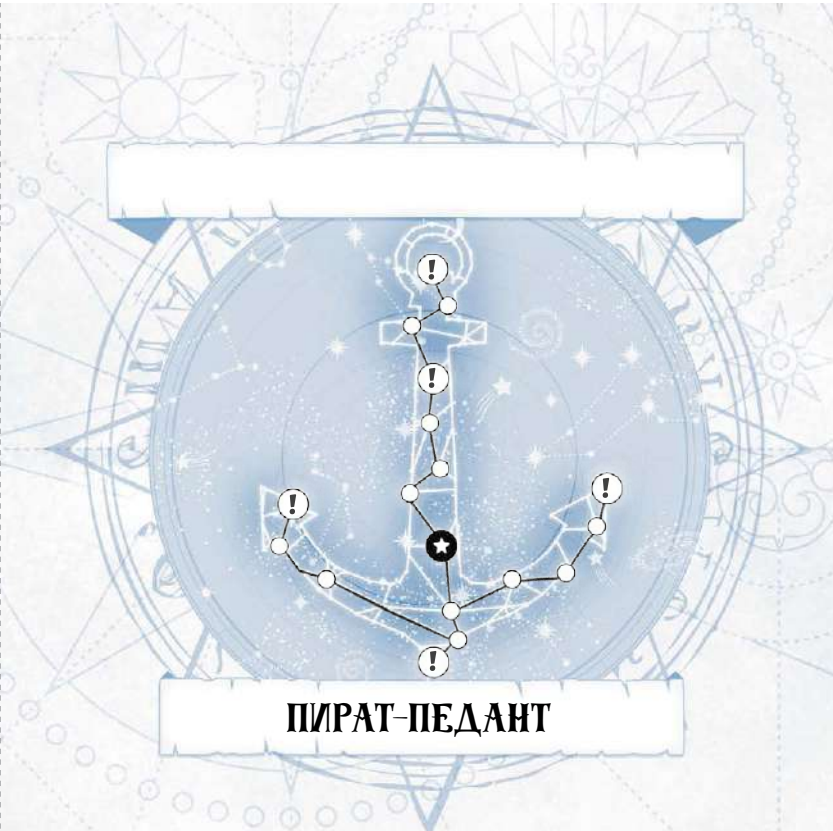
В конце концов товарищи устали от вашей одержимости правилами безопасности и бросили вас на необитаемом острове с мешком гнилых \_\_\_\_ (2)\_\_. Когда вы всё же спаслись с острова и добрались до оживлённого порта, чтобы найти работу, до вас дошли вести, что ваш прежний корабль затонул вследствие несчастного случая, произошедшего из-за чёрного пороха, нескольких праздничных свечек и миски приправленного ромом пудинга из \_\_\_\_ (4)\_\_, оставленного без присмотра на солнцепёке. Вы хотели бы испытать жалость к несчастным дуракам, но они сами были во всём виноваты.

(!)(!)(!)(!) = ХОРОШАЯ

Пережив множество приключений, ваша команда предприняла неудачную попытку избавиться от торговцев от их ценного груза печёнки \_\_\_\_ (1)\_\_ и попала в плен к колонизаторам. К вашему удивлению, вы чувствовали себя довольно уютно на борту их фрегата. Везде было чисто, всё лежало на своих местах, а безопасность стояла во главе угла. Отбыв положенное наказание, вы перебрались на материк, где провели остаток дней в компании \_\_\_\_ (4)\_\_, составляя инструкции по технике безопасности и планы экстренной эвакуации для кораблей колонизаторов.

(!)(!)(!)(!)(!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Однажды ночью вахтенные во главе с \_\_\_\_ (3)\_\_ придумали соревнование: кто точнее помочится в открытый фонарь. После особо напористой попытки фонарь перевернулся, и корабль быстро объяло пламя. Любая другая команда была бы обречена, но ваша спокойно направилась к ближайшему выходу колонной по одному. Корабль сгорел, но ни один пират не пострадал и даже не повредил \_\_\_\_ (5)\_\_. Тогда-то Большой пиратский совет и понял, что вашу методичку нужно применять на каждом корабле. Оставшиеся дни вы провели в разъездах и выступлениях перед пиратскими капитанами и их командами.



## ПИРАТ-ПЕДАНТ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★				✗	✗
Сила			★		★		✗	✗
Охота		★		★	★			✗
Меткость		★		★			✗	✗
Важность		★		★	★	★		
Навигация		★	★	✗	✗	✗	✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Опасная рыба: \_\_\_\_\_.
2. Фрукт или овощ: \_\_\_\_\_.
3. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
4. Вонючее животное с фермы: \_\_\_\_\_.
5. Часть тела: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА ПЕДАНТА

Родители оставили вас сиротой ещё в детстве, когда съели неправильно приготовленное блюдо из (1). Спустя годы вы узнали, что повар, который попотчевал их этой рыбой, хранил свои продукты на куче (4) навоза, что и привело к гибели ваших родителей. Вы прикончили отравителя, сбежали с пиратами и взяли себе новое имя.

Жизнь в океане была непростой, и пираты не делали её для себя легче. Они не следили за условиями хранения чёрного пороха, правили кораблём, напившись вина из (2), и отказывались надевать спасательные жилеты, поднимаясь на верхнюю палубу. Не будь вас, эти просоленные идиоты уже давно пошли бы ко дну! Если бы только убедить (3) мыть руки хотя бы раз в две недели, вы могли бы попытаться стать лучшей пиратской командой в океане.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Тухлый Пит выпал за борт глубокой ночью. Носи он такой жилет, команда бы его сразу заметила и спасла. Но вместо этого на нём был костюм чёрной обезьяны, который ему так нравился, да упокоят боги его тухлую душу.

Команда (2) –1. Недовольство (3) –1. Возьмите карту 56 («Светоотражающий жилет») из колоды сюжета.

- (2) Вам пришлось конфисковать это у (3). Возможно, когда эта особа научится правильно обращаться с подобными вещами, вы вернёте её обратно.

Украдите 1 сокровище (4) у другого игрока. Репутация (5) +2.

- (3) Вы до хрипоты твердили этим идиотам с креветочными мозгами, что нельзя держать пушки заряженными и готовыми к стрельбе! Малейшая искра могла разнести корабль на куски! Почему нельзя просто заряжать их, когда это необходимо? Вы решили засунуть в каждую пушку горсть (2), чтобы преподать пиратам урок.

Припасы (6) +2. Переверните 1 пушку незаряженной стороной вверх, если возможно.

- (4) Корабль попал в густой туман, так что вам пришлось зажечь несколько факелов, чтобы никто не свалился за борт. Вам следовало догадаться, что (3) с мозгами каракатицы шишбёт их и подожжёт палубу. Спасение пиратов от них самих превращалось в вашу постоянную работу.

Репутация (7) –1. Корпус (8) –1 или припасы (9) –1.

- (5) Вам пришлось подкупить капитана, но вы наконец-то получили разрешение провести однодневный семинар по технике безопасности на корабле! Он включал в себя такие актуальные темы, как нетравматическая чистка оружия и допустимое для хранения количество отрубленных в качестве трофеев (5) врагов.

Перебросы (10) +2. Сбросьте 1 сокровище (11), если возможно.

## КОНЦОВКИ

⚠️⚠️⚠️ = ПЛОХАЯ

Следующие десять лет жизни вы провели в бесплодных поисках (1), унёсших и ваш душевный покой, и все накопления. В конце концов вы оказались в убогом трактире «Хмельной геккон», где и встретили старость, танцую (4). Однажды в порт зашёл корабль с изображением (3) на флаге, и его команда провела несколько часов, глядя ваше выступление. Капитан корабля был седым мужчиной, но вы не могли не заметить его сходство с вашим давно потерянным сыном. Даже его штаны выглядели так, будто под ними был подгузник «(5)». Устыдившись, вы ничего не сказали капитану, и вскоре он навсегда ушёл.

⚠️⚠️⚠️⚠️ = ХОРОШАЯ

После нескольких месяцев преследования корабля с (3) на флаге вы наконец узнали о его новой цели — роскошном торговом судне, перевозившем специи и изысканные сыры. Вы убедили (2) вместе прокрасться на это судно и дожидаться прибытия пиратов. Как только они взяли его на бордаж, вы бросились к ним и потребовали сказать, где (1). Один из них крикнул какого-то Лживого Ларри, и перед вами предстал низкорослый пират, странным образом напоминавший (1).

— Ух, извини за обман, дорогуша, — сказал он. — Наш капитан хотел разузнать о вашем корабле, вот я и прикинулся маленьким сироткой. Так-то мне сорок семь.

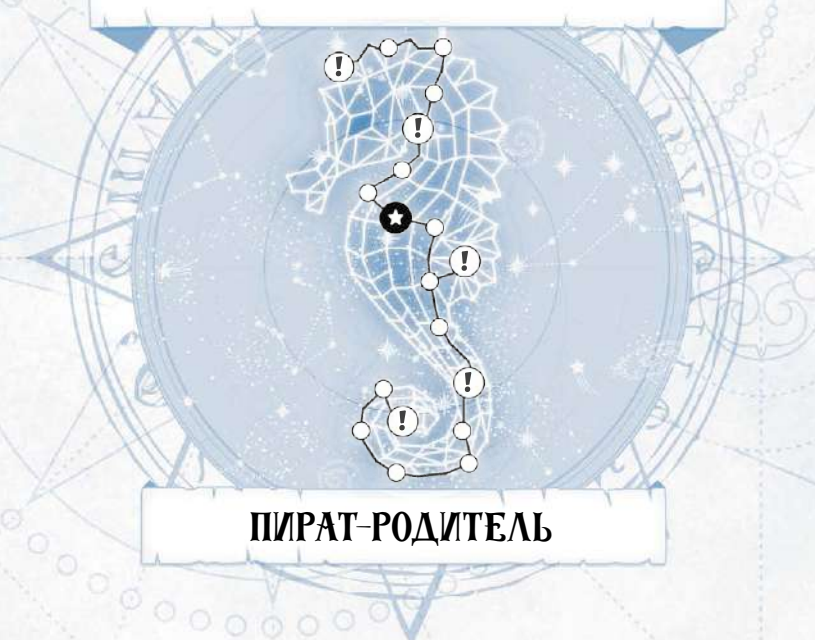
Узнав правду, вы вернулись на корабль, сожалея, что постоянно заставляли мальчика носить «(5)».

⚠️⚠️⚠️⚠️⚠️ = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Как того требовала записка, вы в одиночку подплыли к острову Железного Черепа. У берега стоял корабль с (3) на флаге. Пробравшись вглубь острова, вы увидели группу пиратов, а позади них сидел связанный (1)! Наконец-то вы нашли мальчика! Капитан пиратов предупредительно подняла руку и сказала, что освободит ребёнка, если вы отдадите ей волшебный компас, который принадлежал вашей семье на протяжении многих поколений. Когда вы объяснили ей, что понятия не имеете, о чём она говорит, её пираты перепроверили какие-то книги и обречёнными голосами подтвердили, что перепутали вас с кем-то другим.

— Извини, дорогуша, — сказала она и пожала плечами. — Без обид, ага?

Так вы спасли своего любимого (1) и вернулись с ним на корабль.



## ПИРАТ-РОДИТЕЛЬ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★		★			✕
Сила				★	★		✕	✕
Охота			★		★		✕	✕
Меткость		★	★		★	★		
Важность		★	★	✕	✕	✕	✕	✕
Навигация		★		★			✕	✕

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.


1. Птенец громкой птицы: \_\_\_\_\_.
2. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
3. Зловещий символ: \_\_\_\_\_.
4. Название танца: \_\_\_\_\_.
5. Выдуманная марка подгузников: \_\_\_\_\_.











## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-РОДИТЕЛЯ

Как и большинство пиратов, вы проводили время в поисках сокровищ и лёгкой добычи, горбаться то на одном корабле, то на другом. Это была простая жизнь, и вы даже думали, что ничего иного вам и не нужно. Но потом в неё вошёл (1) и перевернул всё вверх дном. Парень был сиротой, его семью убили солдаты-колонизаторы во время одной из своих военных экспедиций, и он присоединился к вашей команде в поисках дома, но нашёл большее — новую семью. Джо Щелчок научил его ставить парус и править кораблём. Пирожок показал, как превращать любое гнильё в приличную еду. А от (2) парень перенял привычку делать причудливые фигурки из ушной серы. Что же до вас, то вы заботились о мальчике, как о собственном сыне, и обучение его пиратским премудростям приносило вам больше радости, чем вы когда-либо испытывали в жизни.

Однажды утром вы вернулись на корабль после особенно шумной ночки в порту и увидели, что койка (1) пуста. На ней лежал лишь кусочек пергамента с изображением (3). Это была единственная подсказка, которая вела к мальчику, и вы поклялись, что не успокоитесь, пока не найдёте его или пока трюсы, которые его похитили, не заплатят жизнью.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный  ниже и прочтите соответствующий текст.

-  Вы застукали Герольда, когда он рылся в вещах (1). «Не похоже, что он ими часто пользуется, — ослабилась Герольд. — Уж лучше я их приберу». Вы одним ударом сломали бессердечному пирату челюсть, а потом перекинули через фальшборт и держали вниз головой, пока он не расплакался.  
Сокровища  +1. Репутация  +2.
-  Наконец-то у вас была зацепка, где искать (1)! Неподальку был замечен пиратский корабль с флагом, изображавшим (3). Прибыв на место, вы не нашли ни корабль, ни ребёнка, но знали, что стали на шаг ближе к разгадке.  
Перебросы  +1.
-  Вы призвали капитана быть наготове и мгновенно нанести удар, когда поблизости покажется корабль с (3) на флаге. Товарищи думали, что вы сходите с ума. Возможно, так оно и было, но мальчик нуждался в вас. И вы не собирались сдаваться.  
Переверните все пушки заряженной стороной вверх.
-  Вы придумали, как узнать больше о корабле, который, как вы полагали, связан с исчезновением (1). От имени своего капитана вы создали общий пиратский совет. То был ваш последний шанс найти мальчика, пусть даже для этого вам придётся танцевать (4) на потеху незнакомцам.  
Возьмите карту 94 («Набор фальсификатора») из колоды сюжета.
-  Наконец-то вы отыскали его! Корабль с (3) на флаге! Он был брошен. Внутри обнаружилось лишь несколько безделушек да коробка подгузников «(5)». Однако в каюте капитана вас ждало короткое письмо: «Если тебе нужен пацан, встретимся на острове Железного Черепа. Дружков не бери». Похоже, выбора у вас не было.  
Сокровища  +1. Припасы  +1.



## КОНЦОВКИ

≤ (!)(!)(!) = ПЛОХАЯ

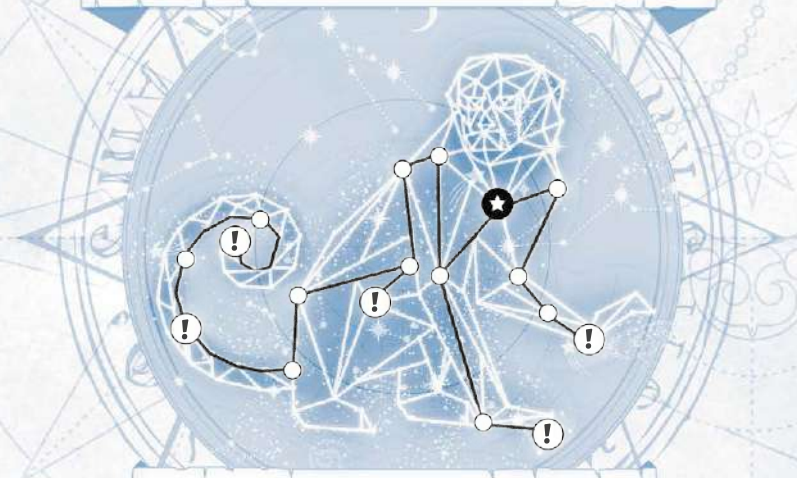
Вы несколько лет издевались над командой, и в конце концов терпение капитана лопнуло. Вас прогнали взаишей. Вы долго бродили по незнакомым улицам, размышляя над тем, что пусть вы время от времени и смешили людей, но шутками сыт не будешь. В итоге вы устроились на работу странствующим торговцем сыром и до конца своих дней продавали сморщенные и пахучие куски <sup>(1)</sup> богатым аристократам, даже не подсытая чесоточный порошок им в штаны.

(!)(!)(!)(!) = ХОРОШАЯ

Однажды вас вызвали к капитану и поручили секретную миссию. От вас требовалось занять Большой пиратский совет одиночным представлением, а ваши товарищи в это время обчистили бы корабль пирата-соперника — одного из членов совета. Перед выходом на сцену вы вспомнили все свои лучшие розыгрыши и набили карманы кучей <sup>(5)</sup>. Выступление шло хорошо, пока вы не пошутили, что нос того самого представителя совета, которого обворовывали ваши коллеги, похож на кусок <sup>(1)</sup>. Вы едва унесли ноги, зато ограбление прошло без сучка и задоринки. Вы не только ограбили видного пирата, но и пробудили его давние комплексы по поводу носа.

(!)(!)(!)(!)(!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Накопив деньги в приключениях, вы вновь надели личину тихони <sup>(4)</sup> и отправились на остров Первоцвета. Как вы и подозревали, за прошедшие годы Профессор <sup>(2)</sup> позабыл ваше альтер эго. Вы быстро снискали его расположение и провели следующие пять лет, вникая в каждый аспект его жизни. И только тогда, когда почувствовали, что полностью заслужили его доверие, вылили ваш крем-де-<sup>(1)</sup> в его конкурсную уху на Двадцать третьем ежегодном кулинарном поединке Первоцвета. Произошедшее после этого неконтролируемое недержание обернулось для Профессора социальной катастрофой. Когда же вы раскрыли свою истинную личность и принялись злорадствовать, побеждённый старик вежливо заметил, что, по-видимому, вам не повезло встретить его брата-близнеца, известного мошенника. Сохраняя невозмутимую улыбку на лице, вы сели на корабль до материка.



## ПИРАТ-ШУТНИК

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★	★	★		
Сила			★	★			✗	✗
Охота		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Меткость		★			★		✗	✗
Важность		★		★			✗	✗
Навигация		★	★		★			✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Вкусный сыр: \_\_\_\_\_.
2. Фамилия, которая звучит важно: \_\_\_\_\_.
3. Фрукт: \_\_\_\_\_.
4. Ваш псевдоним: \_\_\_\_\_.
5. Праздничное украшение: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ШУТНИКА

Вы не считали себя плохим человеком. Вы никогда не хотели навредить другим. В смысле, сильно. Вы скорее были таким мелким проказником. Ваши ранние годы прошли преимущественно без забот в портовом городе (1). Вы не были сильным ребёнком, но умели пользоваться смекалкой. К сожалению, однажды вам пришлось спешно покинуть (1) из-за небольших разногласий с местным продавцом (3) относительно того, что считать смешным, а что нет.

Обосновавшись на Каменном острове, вы встретили прославленного шарлатана — Профессора (2). Он взял вас под крыло и раскрыл ваши таланты. Обучил вас искусству розыгрыша и помог постичь все его тонкости. Вы придумали себе альтер эго — (4), под личиной которого навлекали веселье на ничего не подозревающую публику. К несчастью, тогда же Профессор (2) показал свою самую смешную шутку, унизив вас на летнем суаре барона Гудолла. Розыгрыш был совершенным во всех отношениях и медленно вызревал в течение трёх лет. Да-да, всё ваше обучение оказалось подготовкой к розыгрышу, и его качество было столь высоко, что вы признавали это до сих пор. Упав духом, вы подались в пираты и стали делать всё, чтобы привнести немного легкомыслия в жизнь этих опасных и хорошо вооружённых балбесов.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) Обманом заставить пирата отдать вам сокровище весело само по себе. Но видеть его лицо в тот момент, когда вы вышвыриваете это сокровище за борт, поистине бесценно.

Выберите 1 сокровище (2) другого игрока. Можете сбросить его, чтобы репутация (3) +3, или украсть его.

- (1) Вы купили её на рынке в надежде, что уж она-то точно выжмет из ваших товарищей пару смешков! Когда за ужином вы выплонули её на стол, бедного Пирожка чуть кондрашка не хватила. Что ж, в следующий раз не будет готовить такую жёсткую говядину.

Возьмите карту 14 («Вставная челюсть») из колоды сюжета.

- (1) Болваны с этой посуды не ценили ваш комедийный талант. Взять хотя бы ваш классический розыгрыш «Пушка с (5)». Он был просто уморителен, пусть даже квартирмейстер сказал, что пушку придётся заменить в ближайшем порту.

Можете сбросить 1 сокровище (2). Сделав это, получите 1 незаряженную пушку уровня 3 или ниже.

- (1) Вы любезно предложили Пирожку помочь приготовить еду для команды, чтоб хоть как-то загладить вину за тот инцидент с пушкой. Но, разумеется, вы запомнили предупредить кока, что крем-де- (1), ваш особый ингредиент, на самом деле был мощным слабительным.

Припасы (2) +6. Все игроки: невезение (3) +1.

- (1) Вы узнали, что Профессор (2) отошёл от дел и поселился на острове Первоцветта. Старый мухомор почивал на лаврах, пока вы растрачивали талант на тупоголовых пиратов. Быть может, пришло время воскресить (4) и нанести визит Профессору?

Репутация (3) +7.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

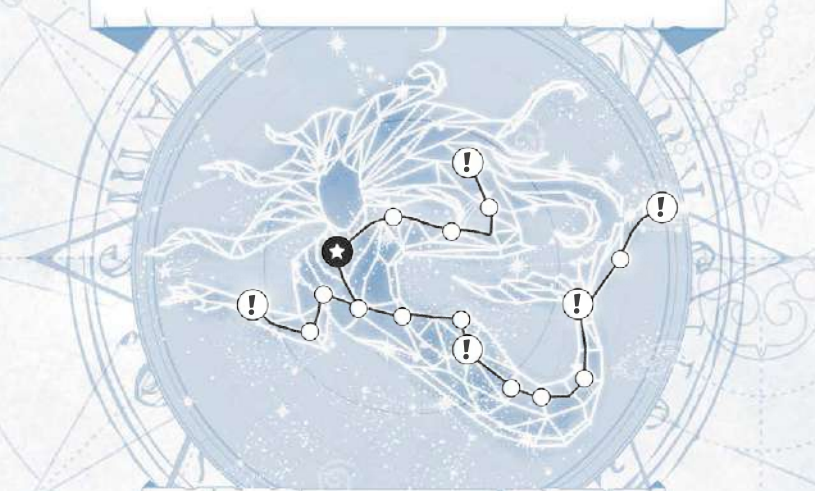
Вскоре вы стали посмешищем всего корабля. Мучаясь от одиночества и оскорблений, вы уговорили (3) помочь вам сделать костюм, в котором можно спуститься на самое дно океана. Вскоре костюм был готов. Явив остальным членам команды весьма грубый жест, вы прыгнули в воду. Однако две минуты спустя костюм начал протекать, а когда через час вас вытащили обратно, ваше лицо было напрочь обглодано (4).

(!!!!) = ХОРОШАЯ

После нескольких лет поисков вы наконец узнали о племени тритонов, обосновавшемся на далёком острове. Стремглав бросившись туда, вы выяснили, что ваша любовь действительно жила в этом племени. Однако тритоны крайне недоверчиво относились к людям и не разрешили вам остаться. Тогда вы проявили пиратскую хитрость и искусно замаскировались под тритона. Понадобилась всего-то шкура (1), несколько старых сапог и чешуя пары десятков (4). Пахло от вас прмерзко, но этот наряд позволил вам провести остаток дней со своей любовью и в конце концов стать полноценным и полезным членом племени.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Карта привела вас в огромную крепость, уходящую основанием прямо в море. Там вас задержали стражники в ливреях с изображением (5) и отвели к королю тритонов, который произнёс: «Говорят, у тебя есть чувства к тритону. И вроде бы они взаимны, но это как-то... гадко, что ли, ну, из-за вашей... совместимости. Ох, да ради всего святого, я что, один так считаю? — Он огляделся по сторонам в поисках поддержки и пробормотал: — Ладно, дело ваше. Но если вы разберётесь, как стругать мальков, даже не думайте приводить эту межвидовую пакость ни на какие мои семейные мероприятия, ясно?» И после этого вы с вашей любовью жили долго и счастливо в окружении пяти тысяч ваших отпрысков.



## ПИРАТ-ВОЗДЫХАТЕЛЬ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Сила		★	★		★	★		
Охота		★		★			✗	✗
Меткость		★		★	★			✗
Важность			★	★			✗	✗
Навигация		★		★			✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ


Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.












1. Громкое животное: \_\_\_\_\_.
2. Круглый фрукт: \_\_\_\_\_.
3. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
4. Рыба: \_\_\_\_\_.
5. Романтический символ: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ВОЗДУХАТЕЛЯ

Остальные пираты, должно быть, решили, что вы свихнулись, но вы-то знали, что видели! Было раннее утро, и на палубе находились только вы. Вам показалось, что вы услышали крик     (1)     за бортом. Прильнув к фальшборту, вы увидели самое красивое создание в своей жизни, с серебристо-голубой сверкающей кожей и глазами больше, чем     (2)    , и ярче, чем звёзды. Вы сразу поняли, что это тритон. По-видимому, существо запуталось в рыбацких сетях     (3)     и пыталось выбраться. Вы помогли ему. Существо посмотрело вам в глаза глубоким взглядом, после чего нежно поцеловало в щёку и с благодарной улыбкой уплыло прочь. Ваши чувства были в смятении. Как вы ни старались, вам не удавалось выкинуть из головы образ прекрасного создания. В конце концов вы решили следовать зову сердца и сделать всё, чтобы вновь увидеть свою истинную любовь!

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный  ниже и прочтите соответствующий текст.

-  Старый Финн сделал вам татуировку на спине в память о вашей любви. По крайней мере, так он сказал. Всё-таки она была у вас на спине. Возьмите карту 77 («Татуировка-сердечко») из колоды сюжета.
-  Возможно, из-за того, что ваше сердце украл морской обитатель, у вас просто не хватило духу убить     (4)    , что пираты поймали сеть. Пирожок разозлился, что вы отпустили добычу, но, когда вы снова вытянули сеть, в ней вас ждал подарок. Можете уменьшить припасы  на 1, чтобы сокровища  +1.
-  Шторм немилосердно трепал ваш корабль, и вы уже решили, что это конец. Но вдруг корабль поплыл вперёд, резко рассекая волны, будто его что-то тянуло! Когда чёрные тучи остались позади, вы увидели, что вас толкал косяк     (4)    . Очевидно, это были друзья вашей зазнобы! Корпус  +1. Репутация  +2.
-  Вам показалось, что вы заметили знакомые следы на пляже маленького острова, мимо которого плыли вместе с Безумным Майклом. Когда Майкл подвёл лодку к берегу, вы нашли сундук с резьбой в виде     (5)    . Внутри лежали эти подарки. Неужели их и правда оставила ваша истинная любовь? Сокровища  +2.
-  Рядом с кораблём показалась акула с     (1)     в зубах. К хвосту хищника была привязана бутылка. Один из ваших товарищей подхватил её и сказал, что это послание для вас. В бутылке лежала карта, на которой был отмечен город тритонов и приводились указания, как пройти через его ворота. Пришло время встретить вашу любовь! Репутация  -3.

## КОНЦОВКИ

≤ (!!!) = ПЛОХАЯ

Вы были по горло сыты кашкой и сошли с корабля в ближайшем порту. Несколько лет вы зарабатывали на жизнь ловлей (4), пока агенты колонизаторов не выследили вас и не арестовали за убийство герцога (2). К сожалению, вас приговорили к пожизненному тюремному заключению в «(5) морей» — огромной тюрьме-барже, где держали самых отвязанных преступников и пиратов. Разумеется, ваш желудок начало крутить сразу же после прибытия. Но, эй, это всего лишь на всю жизнь.

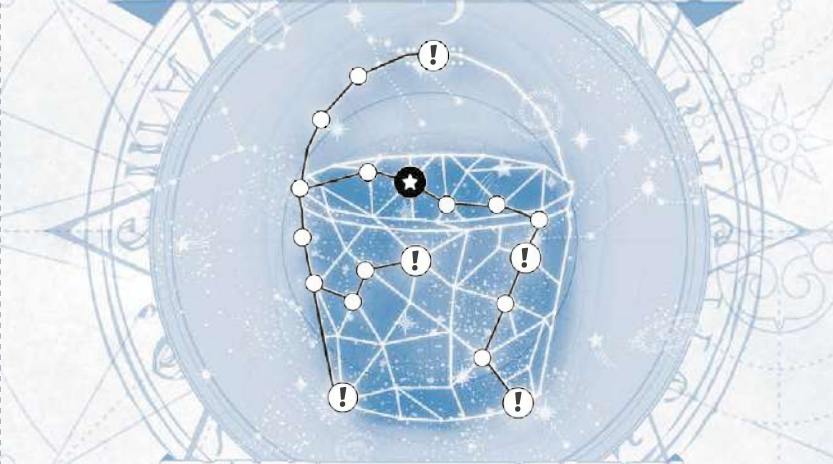
(!!!!) = ХОРОШАЯ

Месяцами вам удавалось уходить от напавших на ваш след ищеек, но в конце концов удача изменила вам, и с вашим кораблём поравнялся фрегат колонизаторов «(4) — жирдяй». «Отдайте нам убийцу герцога (2), и я пощажу остальных!» — крикнул капитан, на что ваши товарищи ответили ему дерзостями и весьма непристойными жестами. Кто бы мог подумать, что морские волки заступятся за вас? Фрегат открыл огонь, но ваша опытная команда обсыпала его шквалом ядер и быстро вывела из строя. Через месяц вы узнали, что капитан фрегата вместо того, чтобы признать поражение, рассказывал всем, будто в суровом бою отправил вас на дно. Считаясь погибшим, вы наконец-то смогли вернуться домой, к вящей радости своей семьи.

(!!!!!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Вы вернулись домой в очках, с накладными усами и под вымышленным именем. Похоже, колонизаторы были не слишком умны и ничего не заподозрили, поэтому, воссоединившись с (5) и остальной семьёй, вы решили уже никуда не уезжать. Тем более что родной город стал более оживлённым и богатым после смерти герцога (2).

Со временем жизнь вошла в привычное русло, и вы вновь стали печь вкуснейшие пирожные с заварным кремом из молока (1). Вы были счастливы. Произошёл лишь один небольшой скандал, так как горожане решили, что ваша жена подцепила другого. Но как только они попробовали вашу выпечку, их перестало волновать, кто вы.



## ПИРАТ-ГИДРОФОБ

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование		★		★	★			×
Сила		★	★	×	×	×	×	×
Охота			★	★			×	×
Меткость		★	★		★	★	×	×
Важность		★		★			×	×
Навигация		★		★				

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Большое млекопитающее: \_\_\_\_\_.
2. Фамилия высокомерного герцога: \_\_\_\_\_.
3. Еда, которая вам не нравится: \_\_\_\_\_.
4. Морское существо: \_\_\_\_\_.
5. Обувь: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-ГИДРОФОБА

Вы всю жизнь провели на суше. У вас были маленькая уютная пекарня, жена и дети. Вы выпекали всевозможные пироги и торты для колонизаторов, но всё изменилось, когда вы начали делать пирожные с заварным кремом из молока (1). Колонизаторы просто сходили по ним с ума, и деньги текли к вам рекой. В итоге даже сам герцог (2) заказал десяток пирожных. Почём вам было знать, что у него аллергия на молоко (1)? Вас обвинили в убийстве, и вам оставалось либо удариться в бег, либо лезть в петлю. К счастью или несчастью, в тот день в порту стоял пиратский корабль, и вы уговорили его капитана взять вас на борт. Через пару часов после отплытия вы узнали, что морская качка не лучшим образом действует на ваш желудок. Вы едва могли удержать в себе заплесневелый хлеб, хранившийся на нижней палубе, не говоря уже о порции (3) в томатном соусе, приготовленной Пирожком и вылетающей за борт через мгновение после употребления. Если вы хотите, чтобы эта пытка закончилась, нужно скорее обелить своё имя, придумать, как попасть домой, и дать дёру с этого утлого пиратского корыта.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) По общему мнению команды, варёные глаза (4) были лучшим лакомством на свете, но один их запах заставлял вас бежать к фальшборту. К счастью, всегда находился кто-то, готовый съесть вашу порцию.

Припасы (2) +1. Репутация (3) -1. Возьмите карту 95 («Элегантный рвотный мешочек») из колоды сюжета.

- (1) Когда вы покидали город, вам удалось захватить с собой контрабандой несколько милых вещиц. Но теперь вы не были уверены, что оно того стоило. Вашему соседу приглянулась одна из безделушек. Вы решили не рассказывать ему, как именно протащили её мимо колонизаторов.

Получите 1 любой навык. Сокровища (4) +1. Другой игрок по вашему выбору: сокровища (4) +1.

- (1) Вы получили известие от (5), вашего милого дитя, о том, что ищейки колонизаторов всё ещё преследуют вас. Возвращаться домой было по-прежнему опасно. Но вы не оставляли надежды. Потный Джим предложил приклеить вам довольно убедительную накладную бороду.

Репутация (3) +3. Перебросы (2) +2.

- (1) У вас появилась идея, как вернуться к семье, но чтобы заполучить всё необходимое, пришлось пойти на кражу. Вы надеялись, что никто не хватится бочки с (3). Можете уменьшить припасы (2) на 2, чтобы сокровища (4) +2.

- (1) Наконец-то у вас был чёткий план. Вы вернётесь домой в пекарню, встретитесь с семьёй, а затем все вместе сядете на корабль под вымышленными именами. Пора начать новую жизнь подальше от чёртовых колонизаторов, пора стать кланом (1)!

Репутация (3) +2. Недовольство (4) -1.

## КОНЦОВКИ

≤ (!)(!)(!) = ПЛОХАЯ

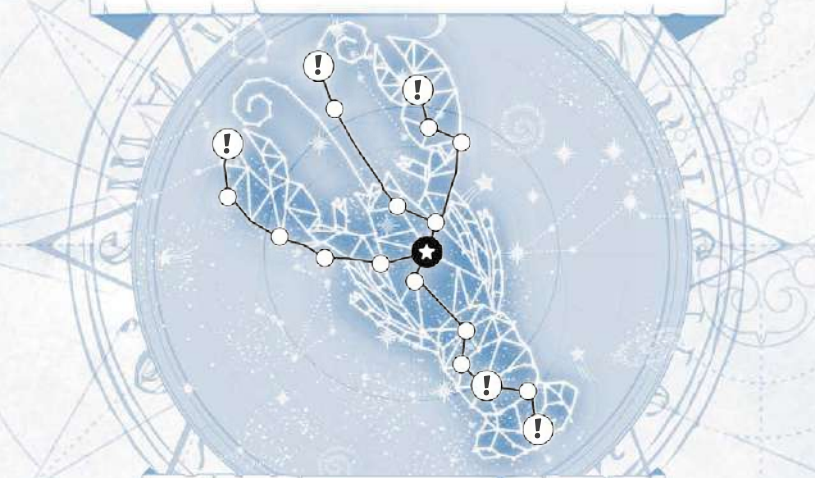
Вы придумывали план за планом, но у вас никак не получалось сбежать от пиратов. Прошли годы, и в конце концов вы примирились с ролью кока. По мере того как росло ваше пиратское мастерство, кулинарные навыки становились всё хуже, и со временем вас стало хватать лишь на то, чтобы отварить мясо и сделать пюре из (5). Когда старый Пирожок умер, вы взяли себе его имя, потому что и так превратились в него.

(!)(!)(!)(!) = ХОРОШАЯ

Пираты устроили общекорабельное состязание, кто кого перепёт, и вы решили, что лучшего момента для побега уже не будет. Вы вытащили пистолет из штанов (4), спустили на воду шлюпку и налегли на вёсла. Через полдня вас подобрало судно компании «Шмелиная доставка». Моряки приняли вас как почётного гостя, но когда вы увидели их груз и невольно оценили его стоимость, в вас внезапно пробудились пиратские инстинкты. Вы приготовили для команды обед из (5) со смертельным ядом и гордо вернулись к своим единственным друзьям с поистине королевским подарком.

(!)(!)(!)(!)(!) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Через несколько месяцев после вашего последнего приключения вам наконец-то выпал шанс. Пока команду безудержно рвало (1) со сливочным шербетом, приправленным ядом, вы осуществили дерзкий побег при помощи бочки с чёрным порохом, верёвки и шлюпки, покрытой перьями (3). Эти недотёпы-пираты даже не поняли, что произошло! Через несколько дней вас подобрало судно компании «Шмелиная доставка», направлявшееся в порт колонизаторов. По прибытии вас встретили как героя и наградили (5) из чистого золота — высшей наградой для повара-военнопленного.



## ПИРАТ-КУЛИНАР

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование				★	★		×	×
Сила		★	★	×	×	×	×	×
Охота		★		★			×	×
Меткость		★			★		×	×
Важность		★		★	★	★		
Навигация		★	★		★			×

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Странное морское существо: \_\_\_\_\_.
2. Пугающий символ: \_\_\_\_\_.
3. Птица: \_\_\_\_\_.
4. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
5. Скоропортящийся продукт: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА-КУЛИНАРА

Во всём мире вас знали как одного из величайших поваров, которых только видела кухня. Богатые аристократы со всех концов земли почитали за счастье оплатить ваше путешествие к их двору, дабы вы усладили их нёба своими яствами. От копчёного грешка и оливкового паштета до фрикасе из лука и бычьего сердца (и, разумеется, не будем забывать о \_\_\_\_\_(1)\_\_\_\_\_ со сливочным шербетом) — о ваших блюдах говорил весь город! К несчастью, во время вашего последнего путешествия в далёкую страну вас пленили пираты. Приплыв под зловецим флагом с \_\_\_\_\_(2)\_\_\_\_\_, они заковали вас в цепи и объявили, что отныне вы их новый кок. Чего только вы не перепробовали, чтобы сбежать! Пытались взломать замок на цепи, специально недожаривали \_\_\_\_\_(3)\_\_\_\_\_, чтобы отравить команду.. В конце концов вы так всем надоели, что вас сбагрили на корабль пиратов-конкурентов. Жизнь на новом корабле оказалась не так уж и плоха. С вас сняли цепи, а команда была на удивление вежлива и общительна. Вот только кок был слянявым полудурком. Вы подумывали о том, чтобы при следующей стоянке в порту поджечь корабль и сбежать.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный ❶ ниже и прочтите соответствующий текст.

❶ У \_\_\_\_\_(4)\_\_\_\_\_ был день рождения, и вы решили приготовить небольшой торт на радость команде. Всего пара секунд — и праздничные свечи подожгли порох, запечённый в глазури. Вы рассчитывали, что взрыв проделает дыру в корабле, в которую вы нырнётё и сбежите, но вместо этого он лишь спалил брови собравшихся. Вам нужен был новый план.

Припасы 🍲 +3.

❷ Для поднятия боевого духа на корабле было решено провести кулинарный поединок. Пиратам предлагалось показать свои, кхм, кулинарные способности. Конкурс вызвал большой ажиотаж. Вам даже подарили кое-что ценное, лишь бы вы согласились стать судьёй. Вы отдали приз блюду из \_\_\_\_\_(5)\_\_\_\_\_, которое выглядело хуже всех и имело неплохие шансы прикончить команду.

Сокровища 🏠 +1. Другой игрок по вашему выбору: сокровища 🏠 +1.

❸ Пираты поймали \_\_\_\_\_(3)\_\_\_\_\_ и спросили вас, можно ли есть эту птицу в сыром виде. Вы ответили, что сначала нужно замариновать её в спирте. Вы надеялись, что кто-нибудь из этих остолопов случайно подожжёт себя или помрёт от алкогольного отравления.

Перебросы 🔄 +4. Все остальные игроки: перебросы 🔄 +1.

❹ Вы украли все кухонные ножи Пирожка и наточили их до запредельной остроты. Теперь оставалось только сделать для них перевязь и взять с собой, когда у вас появится шанс сбежать.

Возьмите карту 96 («Перевязь с кухонными ножами») из колоды сюжета.

❺ Команда узнала о вашем знаменитом блюде из \_\_\_\_\_(1)\_\_\_\_\_ со сливочным шербетом, и вас попросили приготовить его. Разумеется, все высоко оценили это лакомство, а вы даже получили небольшую награду от капитана за вкусное угощение. Вы решили в следующий раз начинить \_\_\_\_\_(1)\_\_\_\_\_ ядом и сбежать!

Сокровища 🏠 +1. В следующем раунде можете выбрать действие первым, вне зависимости от репутации 🏠.



## КОНЦОВКИ

≤ (❗❗❗) = ПЛОХАЯ

В итоге вы стали одержимы желанием обмануть судьбу и даже покинули корабль. До вас всё чаще долетали слухи о других членах команды капитана (1), встретивших ужасный конец. Чтобы избежать их участи, вы перебрались на необитаемый остров, где капитан (1) когда-то пополнял припасы. Прибравшись в одном из множества его тайников с припасами, вы чиркнули спичкой, чтобы посветить себе. Последним, что вы увидели, было изображение (3) на пороховой бочке.

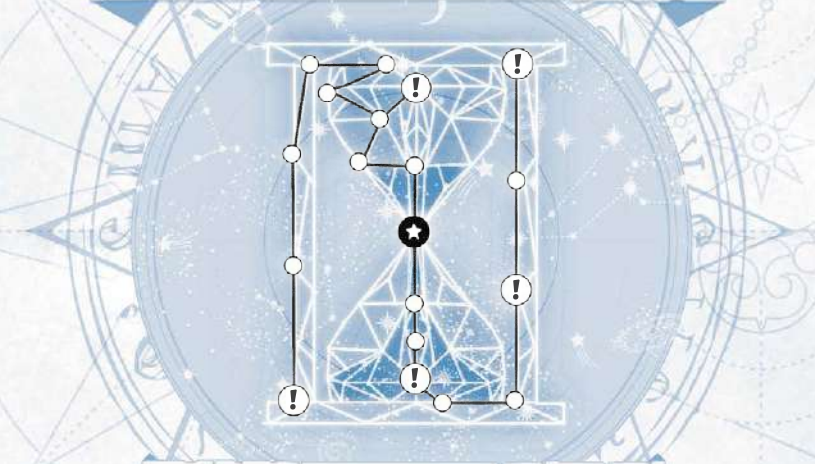
(❗❗❗❗) = ХОРОШАЯ

Роковой ночью с вами поравнялся другой корабль. Естественно, вы решили, что вам пришёл конец, но — удивительное дело — это оказались ваши бывшие товарищи с корабля капитана (1)! Вонючка Джефф (а теперь капитан Джефф) крикнул, что они нашли способ снять проклятие. Вы поднялись к ним на борт, и Джефф объяснил, что все они купили волшебные деревянные амулеты, которые хоть и стоили целое состояние, но отводили проклятье. К вашему ужасу, амулеты имели форму (3). «Чёрт тебя подери, Джефф», — прорычали вы, и в этот момент корпус корабля пробило пушечное ядро. Кажется, кто-то из ваших случайно пальнул из пушки, а остальные идиоты решили, что началась заварушка, и дали залп из всех орудий. «Всё понятно», — вздохнули вы и покорились судьбе.

(❗❗❗❗❗) = ЛЕГЕНДАРНАЯ

Поначалу вы боялись наступления последнего дня, но со временем приняли свою судьбу и смирились с ней. Вы подозревали, что, когда этот день настанет, вас разнесёт взрывом или вы погибнете в пиратской перестрелке, однако вместо этого вы получили письмо с отписком в форме (3) на восковой печати. В послании говорилось, что ваш прадед недавно погиб в результате нелепого несчастного случая на пушечной фабрике, которая теперь перешла к вам. Вы оставили пиратскую карьеру и приняли бразды правления фабрикой, надо сказать, весьма прибыльной.

Остаток ваших дней сопровождали богатство и успех. Когда вы вспоминали пиратские деньки, они казались вам совершенно другой жизнью. Вы были так суетливы. И ужасно вели себя на пирушках. Просто ужасно.



## ПИРАТ-БЕЗНАДЕГА

		1	2	3	4	5	6	7
Исследование			★		★		✗	✗
Сила		★	★		★			✗
Охота		★	★		★	★		
Меткость		★	★	✗	✗	✗	✗	✗
Важность				★	★		✗	✗
Навигация				★	★		✗	✗

## ПРОБЕЛЫ В ИСТОРИИ

Заполните пять пунктов пропущенных слов. Читая историю вашего персонажа, подставляйте в пустые места соответствующие пропущенные слова.

1. Вымышленный пиратский капитан: \_\_\_\_\_.
2. Зловещий остров: \_\_\_\_\_.
3. Символ: \_\_\_\_\_.
4. Пиратское имя другого игрока: \_\_\_\_\_.
5. Инструмент для наведения чистоты: \_\_\_\_\_.

## ПРЕДЫСТОРИЯ ПИРАТА БЕЗНАДЕГИ

Немногим пиратам довелось стать свидетелями собственной смерти. Но вы её видели. Примкнув к команде капитана (1), вы рассчитывали на лёгкое плавание и быстрый заработок, но этот дуралей был одержим кладами из древних руин. Проклятых руин. Капитан повёл вас всех на остров (2), где, по слухам, в таинственной пещере хранилось древнее сокровище. Проклятое сокровище. Каждый, кто прикасался к нему, видел собственную гибель. Увидели её и вы. Видение смерти быстро пронеслось перед глазами, вы успели различить лишь (3) и грохот пушки. Теперь видения преследуют вас во снах, и вы ищете способ изменить свою судьбу, пока у вас ещё есть время.

## ЗВЁЗДНЫЕ СОБЫТИЯ

Когда вам предписывается разыграть звёздные события, сбросьте все свои жетоны созвездий. За каждый из них отметьте следующий неотмеченный (1) ниже и прочтите соответствующий текст.

- (1) По мнению (4), вы сильно сглутили, когда самовольно сменили курс корабля, но не могли же вы отмахнуться от видения. Вы знали, что случится с командой, останься корабль на прежнем курсе. Возможно, в новом месте будет не лучше, но главное, что вы сумели изменить события видения.  
Перебросы (2) +2. Разведайте 2 клетки.
- (1) Вы проплыли мимо тлеющих останков корабля, перевозившего бочки со специями и роскошные (5). Вы помнили этот корабль по своему видению, с него вы должны были забрать одно приметное сокровище. Вы намеренно забрали другое. Быть может, это доказывало, что и ваша смерть — не предрешиённое событие.  
Посмотрите 3 верхние карты из колоды сокровищ (3). Возьмите одну и сбросьте остальные.
- (1) В знании будущего был один плюс. Вы не боялись умереть в настоящем и потому вели себя безрассудно и легкомысленно: бросались в лобовую атаку на врага или использовали (5) в качестве оружия. За вашу новообретённую храбрость вы получили в подарок от (4) этот сюртук.  
Возьмите карту 11 («Сюртук стрелка») из колоды сюжета.
- (1) Близился ваш последний день, поэтому вы решили подготовить себе замену на корабле. Ваш протеже был смышлённым парнем, вы знали его ещё со времён капитана (1). Он отлично справится с вашими обязанностями, если вы не переживёте предначертанное.  
Сокровища (3) +1. Команда (2) +1.
- (1) Настало время. Вы отказались от всех пожитков и примирились со скорым концом. Теперь вы уже ничего не могли поделать, чтобы изменить судьбу.  
Можете сбросить до 2 сокровищ (3). За каждое из них: перебросы (2) +3.