

# ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ

## ЧЕРНАЯ ЖЕМЧУЖИНА

Если нашли друг друга, то единожды вместо основного НД можно применить УЛЬТУ:

НД(+) - Баббл на цель. Цель не сможет ни сама сходить, ни к ней никто не сможет прийти.

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Калипсо мертва
- Перехватчик мертвы
- Летучий Голландец мертвы
- Месть Королевы Анны в меньшинстве
- Гулящая девка в меньшинстве



Гектор Барбосса - является главным злодеем, но затем становится положительным персонажем. В четвёртой части является капером на службе Англии, но в конце фильма снова становится пиратом и капитаном «Мести королевы Анны».

Оружие: пистолет

НД1(-) - Ставит ловушку на цель на всю игру. Попавший в эту ловушку: *(на одну цель не более двух раз за игру)*

- первый: теряет голос на следующий день.
- второй: теряет свои пассивки в эту ночь.
- третий: теряет возможность отправить НД на следующую ночь.
- четвертый: днем объявляется голосование о его повесе, можно будет голосовать либо "за" либо "против".
- пятый и каждый последующий: цель умрёт, если Барбосса проголосует против этой цели гнём.

НД2(И) - Узнает оружие цели

НД3(В) - Поиск напарника по фракции.

ДД - Удваивает голос цели

Пассивка: защита от убийства



**Коммон** - немой пират, неизвестно как научивший попугая говорить вместо себя.

**Оружие:** нет

**НД1(-)** - Блок входящих НД на цель (**нельзя две ночи подряд к одной цели; к себе не чаще раза в три ночи**)

**НД2(+)** - Даёт цели дополнительный голос на следующий день. (**нельзя две ночи подряд к одной цели**)

**НД3(B)** - Поиск напарника по фракции.

**Пассивка:** нулевой голос (в голосовании это отображается только если имеет значение)

## ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ

Если нашли друг друга, то единожды вместо основного НД можно применить УЛЬТУ:

НД(И) - Узнать роль цели

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Калипсо мертва
- Перехватчик мертвы
- Месть Королевы Анны мертвы
- Гулящая Девка в меньшинстве
- Корабль-Призрак в меньшинстве



**Дейви Джонс** - когда-то он выглядел как человек, но из-за невыполнения обещания, данного Калипсо, стал превращаться в морского монстра: его борода преобразилась в щупальца, остальная часть головы стала напоминать тело осьминога.

**Оружие:** клешни

**НД1(+)** - Усиляет цель. (рандомный эффект на усмотрения ГМ от добавления голоса до прибавления НД, игнорирование блок и т.п.) (нельзя две ночи подряд усиливать одну цель)

**НД2(-)** - Ослабляет цель. (аналогичный рандомный эффект, только отрицательный) (нельзя две ночи подряд ослаблять одну цель)

**НД3(B)** - Поиск напарника по фракции.

**ДД** - поиск Калипсо

**Пассивка:** если его вешают, то может забрать с собой любого, кто голосовал против него)



**Прихлон Билл Тёрнер** - Дважды проклятый пират (был проклят сокровищами Кортеса с Исла-де-Муерто и проклят службой Дейви Джонсу). Принял службу Дейви Джонса, после того как Гектор Барбоса утопил Прихлопа за то, что он поддержал Воробья во время мятежа.

**Оружие:** нет

**НД1(-)** - Отравляет цель. Цель на следующую ночь не сможет отправить НД. А через одну ночь умирает, если её за это время не вылечат. (на одну цель не более двух раз за игру)

**НД2(И)** - Узнает статус НД цели

**НД3(B)** - Поиск напарника по фракции.

**Пассивка:** не может быть обкраден

## МЕСТЬ КОРОЛЕВЫ АННЫ

Если нашли друг друга, то единожды вместо основного НД можно применить УЛЬТУ:

НД(-) - Убийство, игнорирующее переводы



## УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Калипсо мертва
- Перехватчик мертвы
- Гулящая Девка Анны мертвы
- Корабль-Призрак в меньшинстве
- Черная Жемчужина в меньшинстве



**Чёрная Борода** - капитан корабля «Месть королевы Анны». Наводил страх на всех пиратов своей способностью владеть магией: с помощью куклы Вуду мог управлять человеком и причинять ему боль и страдания, с помощью особого обломанного палаша с продольными бороздами — любым кораблём (скорее такелажем на корабле), также ему подчинялись зомби.

**Оружие:** куклы Вуду

**НД1(?)** - Заставляет цель сходить ещё раз своим НД по своему приказу к выбранной цели. (нельзя две ночи подряд к одной цели)

**НД2(И)** - Узнает цель игрока

**НД3(В)** - Поиск напарника по фракции.

**Пассивка:** при покушении на него стреляет в ответ



**Анжелика** - имеет давние романтические отношения с Джеком Воробьём. В начале четвёртого фильма, переодевшись Джеком Воробьём, нанимает команду на корабль.

**Оружие:** сабля

**НД1(?)** - Переводит цель на другого игрока. (нельзя две ночи подряд к одной цели)

**НД2(-)** - Замедляет цель, в результате чего НД будет совершено на одну ночь позже.

(нельзя две ночи подряд к одной цели)

**НД3(В)** - Поиск напарника по фракции.

**ДД** - Узнает применяла ли цель ДД

**Пассивка:** информационные НД на ней проваливаются

## ГУЛЯЩАЯ ДЕВКА

Если нашли друг друга, то единожды вместо основного  
НД можно применить УЛЬТУ:

НД(?) - Поменять всем игрокам рандомно их цели

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Калипсо мертва
- Перехватчик мертвы
- Корабль-Призрак мертвы
- Черная Жемчужина в меньшинстве
- Летучий Голландец в меньшинстве



**Капитан Джек Воробей** - использует остроумие, обман и свой уникальный компас для достижения своих целей, предпочитая решать споры словами, а не силой. Очень дорожит своей шляпой.

**Оружие:** пистолет

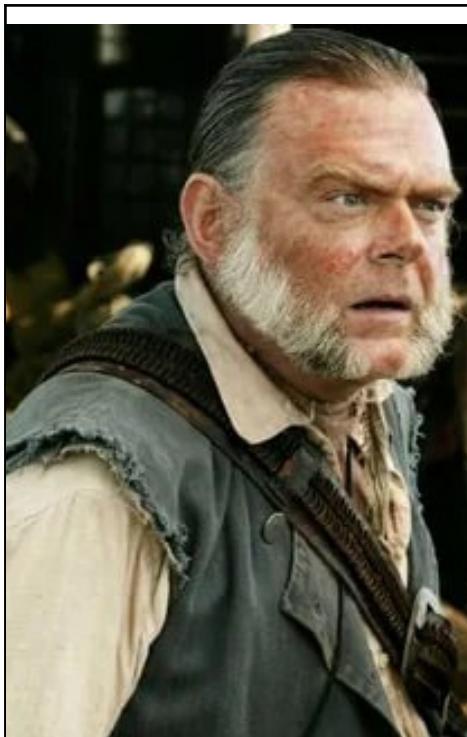
**НД1(?)** - Меняет двум игрокам их цели между собой (**нельзя две ночи подряд к одной паре; нельзя три ночи подряд к одной цели**)

**НД2(-)** - Цель получит совершенно иной результат по своим ночным действиям (фальшивый) (**нельзя две ночи подряд к одной цели**)

**НД3(B)** - Поиск напарника по фракции.

**ДД** - единожды защищает от повеса

**Пассивка:** имеет 50% выжить при покушении на него.



**Джошами Гиббс** - возглавляет отряд, по спасению Джека Воробья, вместе с Гектором Барбосой, Уиллом Тёрнером и Элизабет Суонн. В 4 части является одним из главных персонажей, сопровождая Барбоссу.

**Оружие:** нет

**НД1(-)** - Кража НД цели. Узнаёт статус украденного НД. Может либо использовать это НД на следующую ночь, либо оно сгорает. (нельзя две ночи подряд к одной цели)

**НД2(+)** - Защищает цель от повеса на два дня. (нельзя чаще раза в три ночи к одной цели)

**НД3(B)** - Поиск напарника по фракции.

**Пассивка:** нельзя перевести

## КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Если нашли друг друга, то единожды вместо основного НД можно применить УЛЬТУ:

НД(B) - Узнают сколько фракций объединились в игре и какие.

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Калипсо мертва
- Перехватчик мертвы
- Черная Жемчужина мертвы
- Летучий Голландец в меньшинстве
- Месть Королевы Анны в меньшинстве





**Уилл Тернер** - по 3 часа в день упражнялся в фехтовании, чтобы «при встрече с пиратом, заколоть его» (хотя сам в конце концов стал пиратом).

**Оружие:** сабля

**НД1(+)** - Удвоение цели на следующую ночь (нельзя две ночи подряд к одной цели)

**НД2(И)** - Сравнивает две цели на принадлежность к одной фракции

**НД3(В)** - Поиск напарника по фракции.

**Пассивка:** при попадании на отца (Прихлопа) узнает это, так же лишает его вербовки, если тот уже познакомился с Дейви Джонсом.



**Элизабет Суонн** - дочь губернатора Уэзерби Суонн, король пиратов, пиратский барон Сингапура (после смерти Сяо Фэня). Возлюбленная Уилла Тернера и Джеймса Норрингтона.

**Оружие:** нет

**НД1(+)** - Защищает цель от покушения.

(нельзя чаще раза в три ночи к одной цели)

**НД2(И)** - Узнает всех гостей игрока

**НД3(В)** - Поиск напарника по фракции.

**ДД** - написать короткое сообщение в газету

**Пассивка:** защита от повеса

**ПЕРЕХВАТЧИК (знакомы с начала игры и вместо основного НД могут убивать, последний маф может одновременно и выполнять НД и убивать)**

**Если успешно убивают две ночи подряд, то единожды вместо основного НД можно применить УЛЬТУ:**

## НД(И) - Узнать все живые роли в игре

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Черная Жемчужина мертвы
- Летучий Голландец мертвы
- Месть Королевы Анны мертвы
  - Гулящая Девка мертвы
  - Корабль-Призрак мертвы
  - Калипсо мертва



**Лорд Катлер Беккет** - глава Ост-Индской торговой компании.

Оружие: пистолет

**НД1(-)** - Блокирует цель. (нельзя чаще раза в три ночи к одной цели)

**НД2(+)** - Защищает игрока на выбор от блокировок и замедлений или от переводов и краж.

**НД3(B)** - Лишение НД3 до конца игры.

**ДД** - Узнает состав выбранной фракции

Пассивка: не попадает в ловушку



**Джеймс Норрингтон** - лейтенант, капитан, затем командор Королевского Флота, впоследствии ставший адмиралом и командующим армадой Ост-Индской Торговой Компании.

Оружие: сабля

**НД1(?)** - Маскирует цель под другого игрока на ночь.

**НД2(-)** - Блокирует пассивки цели. (нельзя чаще раза в три ночи к одной цели)

**НД3(B)** - Лишение НД3 до конца игры.

Пассивка: нельзя отравить

## КАЛИПСО

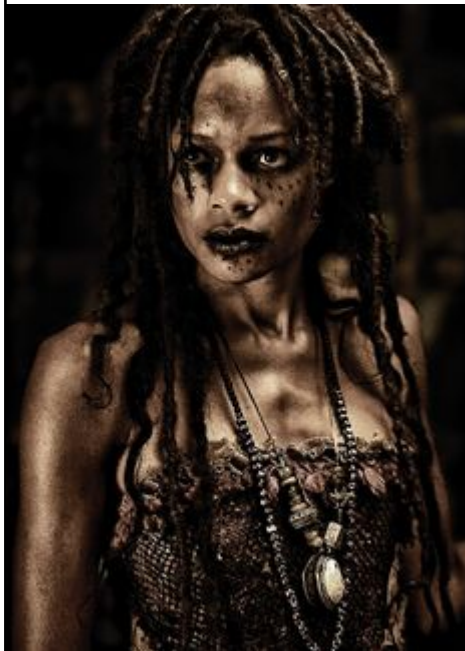
Если убивает лично Дейви Джонса, то единожды вместо основного ДД можно применить УЛЬТУ:



## ΔΔ - Повесить цель вместо лидера голосования

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

- Черная Жемчужина мертвы
- Летучий Голландец мертвы
- Месть Королевы Анны мертвы
  - Гулящая Девка мертвы
  - Корабль-Призрак мертвы
  - Перехватчик мертвы



**Тиа Дальма** - загадка и прорицательница. Позднее оказывается морской богиней Калипсо, заключенной в женском облике баронами первого совета братства пиратов.

**Оружие:** нет

(необходимо чередовать НД каждую ночь)

**НД1(-)** - Убийство, игнорирующее блоки и переводы.

**НД2(-)** - Безуликовое убийство.

**НД3(B)** - Если называет двух игроков, которые в одной фракции, то покушается сразу на обоих.

**ΔΔ** - Перевод голоса

**Пассивка:** за каждое успешное убийство получает на выбор защиту от убийства или повеса. Может копить их бесчисленное множество.