

Цель плаваний

- ☐ Поиск сокровищ (+1 к водоизмещению);
- ☐ охота за головами (+1 к боевой мощи);
- ☐ исследование неведомых земель (+1 к навигации);
- ☐ задания державы (ход корабля «Королевский вензель»).

Капитан

Имя капитана

Если капитан — персонаж картографа, выберите 2 достоинства и 2 порока.

Достоинства:

- ☐ беспощадный (+1 к боевой мощи);
- ☐ расчётливый (+1 к водоизмещению);
- ☐ прозорливый (+1 к навигации);
- ☐ справедливый (вы получаете и добычу, и наказание по заслугам);
- ☐ опытный (в порту вы всегда получаете наводку, связанную с целью плаваний).

Пороки:

- ☐ некомпетентный (−1 к навигации);
- ☐ трус (−1 к боевой мощи);
- ☐ пропойца (−1 к водоизмещению);
- ☐ сорвиголова (вступает в бой, который не может выиграть);
- ☐ проклят (вас преследуют невзгоды и неудачи).

Тайны

Флот

Название корабля

Тип корабля

- ☐ Шлюп
 - навигация 2; • боевая мощь 0;
 - водоизмещение −2; • корпус 2.
- ☐ Бригантина
 - навигация 0; • боевая мощь 0;
 - водоизмещение 0; • корпус 2.
- ☐ Фрегат
 - навигация −1; • боевая мощь 2;
 - водоизмещение −1; • корпус 3.
- ☐ Галсон
 - навигация −2; • боевая мощь 0;
 - водоизмещение 2; • корпус 3.



НАВИГ

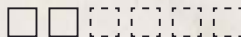


ВОДОИЗМ



Б. МОЩЬ

Корпус



Поломка

Не более одной.

- ☐ Рваные паруса (−1 к навигации);
- ☐ разгром на палубе (−1 к водоизмещению);
- ☐ промокший порох (−1 к боевой мощи).

Ремонт корабля

Ремонтировать корабль можно в море, используя ход *залатать брешь*, но избавиться от поломки или убрать больше одной пробоины возможно только в порту. Там за 1 сундук добра можно поднять корпус на 1 или убрать поломку.

Улучшения

В порту вы можете улучшать свой корабль. Для этого ваши пираты должны выполнить четыре условия:

- ☐ заплатить 6 сундуков добра;
- ☐ пережить морской бой;
- ☐ пришвартоваться к новому берегу;
- ☐ пролить кровь на палубе.

Далее выберите улучшение из списка ниже:

- ☐ установить новые пушки (+1 к боевой мощи);
- ☐ поставить новые мачты (+1 к навигации);
- ☐ расчистить трюм и укрепить борта (+1 к водоизмещению);
- ☐ выбрать ход корабля;
- ☐ выбрать ещё 1 ход корабля;
- ☐ поставить новую оснастку;
- ☐ поставить ещё раз новую оснастку.

Каждый вариант можно выбрать только один раз для одного корабля.

Затем увеличьте корпус корабля на 1 (но не выше 6).

Оснастка

Ходы

Лист корабля

— БАЗОВЫЕ ХОДЫ КОРАБЛЯ —

Нанять команду

Перед началом плавания вы можете один раз нанять в команду дополнительных людей. Добавьте к одной из характеристик корабля 1 до конца этого плавания. При делёжке добычи 1d6 сундуков добра придётся отдать команде.

Отдать швартовы

Когда вы отправляетесь к новым берегам или разыскиваете кого-то в море, пройдите проверку навигации.

При результате 10+ вы благополучно доберётесь до цели.

Если выпадет 7–9, вы окажетесь на верном пути, но встретите преграду или угрозу: шторм, рифы, вражеский корабль, морское чудовище и т. д.

При провале вы заплыёте неизвестно куда или прямо в лапы врагам.

Проверить штурвал

Когда ваш корабль выполняет рискованный боевой манёвр, пройдите проверку боевой мощи.

При результате 7+ выберите одно:

- вы избегаете пробоин;
- вы занимаете удачную позицию — получите +1 на следующий ход корабля;
- вы берёте врага на бордаж — все желающие оказываются на вражеском судне;
- вы скидываете в море что-то или кого-то.

Если выпало 7–9, выберите последствие:

- противник использует подвернувшуюся возможность;
- вы получаете 1 пробоину.

При провале манёвр ухудшает ваше положение. Картограф делает ход.

Скользить по волнам

Когда ваш корабль сбегает, преследует или обгоняет, пройдите проверку навигации. При результате 7+ вы отрываетесь от противников или настигаете цель.

Если выпало 7–9, выберите одно:

- Встречный ветер! (Вы заплыли туда, куда вас занёс ветер.)
- В трюме течь! (Корабль получает пробоину.)
- У нас раненый! (Один из пиратов получает рану или теряет пункт фарта.)

При провале цель скрывается или вас догоняют. Картограф делает ход.

Палить из всех пушек

Когда ваш корабль вступает в бой и обстреливает врага, пройдите проверку боевой мощи.

При успехе вы и противник наносите друг другу по 1 пробоине.

Если выпало 10+, выберите одно:

- ваш корабль не получает пробоину;
- вы наносите 1 дополнительную пробоину;
- вы выводите из строя одного конкретного человека на вражеском борту;
- вы повреждаете вражеские паруса и получаете расходуемый +1 на ход *скользить по волнам* в этой сцене;
- вы повреждаете вражеские пушки: получите расходуемый +1 на ход *не пойти ко дну* в этой сцене.

При провале бой оборачивается не в вашу пользу. Картограф делает ход.

Залатать брешь

Когда вы ремонтируете корабль в море, пройдите проверку водоизмещения.

При результате 7+ уберите 1 пробоину.

Если выпало 7–9, потратьте на починку 1 сундук добра.

При провале картограф выбирает одно осложнение:

- корабль получает 1 дополнительную пробоину;
- корабль попадает в новые неприятности;
- один из пиратов теряет 2 пункта фарта.

Не пойти ко дну

Когда корпус корабля оказывается равен 0 и тот получает новую пробоину, пройдите проверку водоизмещения.

При результате 10+ течь удаётся залатать, корабль остаётся на плаву.

Если выпало 7–9, выберите одно:

- корабль медленно, но тонет — вы получаете постоянный –1 на все ходы корабля, пока не залатаете течь;
- один из пиратов *встречается с судьбой*;
- вы вычёркиваете два улучшения корабля и не можете их использовать, пока не почините корабль.

При провале корабль стремительно идёт ко дну. Все по шляпкам!

Лечь на обратный курс

Когда вы заканчиваете плавание и отправляетесь в порт, пройдите проверку водоизмещения.

При успехе вы добираетесь в порт. Если выпало 7–9, вам придётся потратить 2 сундука добра или у вас кончатся припасы (все пираты тратят 2 пункта фарта).

При провале картограф выбирает одно:

- корабль ломается по пути, и вы застреваете в опасном месте;
- вы не можете забрать ничего из добычи;
- по пути вы попадаете в неприятности.

В порту

Закупиться

Когда ты хочешь купить что-то в порту, спроси картографа: товар *редок*, *в наличии* или *в избытке*?

Если товар *в наличии*, покупка обойдётся в 2 сундука добра. Если товара *в избытке* — в 1 сундук. Если этот товар здесь *редкость* — 3 сундука.

Если ты хочешь поторговаться, пройди проверку дальновидности.

При успехе ты снижаешь цену товара на 1 сундук.

При результате 10+ у товара либо окажется дополнительное полезное свойство, либо его цена снизится ещё на 1 сундук. Решай.

При провале выбери одно:

- ты платишь на 2 сундука больше;
- картограф делает против тебя ход державы;
- ты вынужден дать невыгодное обещание;
- ты вычитаешь 1 из репутации.

Красотки

Когда ты предаёшься любовным утехам в объятьях красоток, выбери от одной до трёх выгод. За каждую возьми проблему из списка ниже.

Выгоды:

- красотка рассказывает тебе чью-то тайну;
- красотка дарит тебе небольшой полезный предмет;
- красотка ублажает тебя так, что ты восстанавливаешь весь свой фарт.

Проблемы:

- красотка узнаёт твою тайну;

- красотка дорого берёт: отдай ей 2 сундука добра;
- ты оскорбил красотку: получи пощёчину и –1 к репутации.

Попойки

Когда ты кутишь в кабаках, выбери один пункт за каждый сундук добра, который тратишь на выпивку. Каждый пункт можно выбрать не более 2 раз.

- ты встречаешь кого-то полезного;
- ты получаешь дублон славы;
- ты слышишь заманчивую историю или байку.

Светский приём

Когда ты посещаешь приём в высшем обществе порта, выбери выгоду, которую ты извлекаешь:

- тебе везёт в азартной игре: получи 2 сундука добра;
- ты очаровываешь общество: получи +1 к репутации;
- ты получаешь выгодное предложение.

Однако попасть на приём было непросто. Выбери, чего это тебе стоило:

- кто-то помог тебе проникнуть на приём — дай ему обещание;
- ты использовал чью-то тайну — убери её из листа корабля;
- ты дал взятку — потрать 1 сундук добра.

Украденные сердца

Когда крадёшь чьё-то сердце, память об этом кратком романе дарит тебе удачу. Выбери одно:

- при следующей встрече с Судьбой считай провал за 7–9;
- твоя любовь расскажет чью-то тайну;
- твоя любовь появится в будущем приключении, чтобы помочь тебе в трудный час.

Вместе с тем твоё пылкое сердце приносит тебе проблемы. Выбери одну:

- отец твоей любви в ярости — он пошлёт своих людей, чтобы проучить тебя;
- у твоей любви есть ревнивый поклонник — вы с ним ещё встретитесь;
- твоя любовь не простит, что ты бросил её и уплыл, она жаждет мести.

Картограф имеет право добавлять эти проблемы в будущие плавания и приключения в качестве угроз.