

Корабль считается огромным Помощником со своими ходами, метками и Стремлением. Основное отличие – в новых характеристиках и базовых ходах, которые позволяют им управлять. Корабли достаточно велики, чтобы состоять из нескольких Локаций, обладающих собственными шкалами повреждений. Чем больше корабль, тем, как правило, эти шкалы длиннее. Когда **шкала повреждений Локации полностью заполнена**, ее дальнейшая судьба в руках ведущего.

## Характеристики корабля

Маневренность (МАН)

Прочность (ПРО)

Точность орудий (ТОЧ)

Лояльность команды (ЛОЯ)

Характеристики могут изменяться от -3 до +3.

## Базовые ходы корабля

### Слушай мою команду!

Когда вы **отдаете команде приказ, находясь в опасной ситуации**, киньте +ЛОЯ.

На **10+**, Запас 1.

На **7-9**, то же, но выберите одно осложнение:

- Вам пришлось отвлечь часть команды от других работ. Ведущий скажет, к чему это привело.
- Ваша команда устала. Получите -1 к этому ходу, пока она не отдохнет.

Вы можете использовать Запас, чтобы совершить ход корабля или отремонтировать одно повреждение за каждую использованную единицу Запаса.

Если вы используете Запас для ремонта, вы можете выбрать следующее осложнение:

- Команда смогла лишь задрать течи, и они могут открыться снова в любой момент.

## Свистать всех наверх!

Когда вы **приказываете резко поменять курс**, объясните ведущему, чего вы добиваетесь, и киньте +МАН.

На **10+**, выберите два.

На **7-9**, выберите одно.

- Ваша скорость совпадает с запланированной
  - Ваша позиция совпадает с запланированной
  - Ваш курс совпадает с запланированным
- Этим ходом очень удобно наводить бортовые орудия в корабельном бою.*

## Полундра!

Когда вы **приказываете задрать люки и держаться покрепче**, киньте +ПРО.

На **10+**, сократите полученный урон на 1.

На **7-9**, то же, но ведущий выберет одно:

- Команда оглушена на пару секунд - -1 ЛОЯ.
- Полученные повреждения не починить в открытом море.
- Корабль попал в опасное положение.

## Огонь!

Когда вы открываете огонь по другому кораблю, киньте +ТОЧ.

На **10+**, вы поразили цель – нанесите урон Локациям напротив ваших орудий. Орудия с *наведением* могут поражать Локации по вашему выбору.

На **7-9**, нанесите урон Локациям напротив ваших орудий и выберите осложнение:

- У вас закончились снаряды.
- Что-то взорвалось. Нанесите команде урон.
- Орудие сломалось после стрельбы, его необходимо починить, прежде чем продолжить огонь.

- Снаряды лишь зацепили корабль. Ведущий выберет поврежденные Локации или снизит урон на 1.

*Ненадежные орудия всегда получают осложнение на 10+ и два осложнения на 7-9.*

## Ходы ведущего

Поставь корабль в опасное положение

Подвергни угрозе или повреди Локацию

Нанеси урон команде

Подорви Лояльность команды

## Урон

Бортовые орудия – разрушительное и неточное оружие, которое не предполагает применения против одиночных людей. Они наносят урон шкале повреждений, которая отображает особо сокрушительный ущерб кораблю, его команде или гигантским чудовищам. Обычно урон орудий равен 1, но особо крупнокалиберные пушки или достаточно обширные батареи могут наносить больше.

Когда **одиночное существо попадает под огонь бортовых орудий**, каждая единица их урона считается за d12, и ведущий волен добавить любые последствия для него.

Каждая единица на шкале повреждений Локации считается за 8 ОЗ, и она обладает *броней 3*.

## Создание корабля

Опишите его, дайте ему имя, сделайте его приблизительный план

---

Выберите Размер и Скорость корабля

### Размер

*Крошечный*: им можно управлять в одиночку

*Маленький*: прогулочная яхта или драккар.

Одно, в лучшем случае два, орудия.

Достаточно небольшой команды

*Средний*: торговые, пиратские суда, гигантские ящеры. Несколько орудий, выстроенных, вероятно, в батарее по оба борта. Для управления понадобится подготовленная команда

*Крупный*: дредноут, морские чудовища.

Несколько батарей мощных орудий. Нужна команда в добрую сотню человек

*Огромный*: флагманы, айсберги, плавучие города. Такой корабль может перевозить несколько сотен человек

*Гигантский*: плавучие острова. Корабль, сравнимый с целым флотом. Обычные орудия против него бессильны

### Скорость

*Неторопливая*: движется со скоростью пешехода

*Медленная*: движется со скоростью бегуна

*Средняя*: движется со скоростью лошади

*Быстрая*: движется со скоростью ветра

*Стремительная*: обгоняет заходящее солнце

---

Определите Прочность и Маневренность, от -2 до +2

---

Запишите Локации корабля. Это важные части, которые могут оказаться повреждены или уничтожены, например, корпус или паруса.

Разместите их на плане и нарисуйте каждой шкалу повреждений в одно деление.

**Ключевые локации**, такие, как руль, мачты, паруса, корпус, необходимы кораблю для того, чтобы он в принципе мог плыть, и лишены особенностей. У более крупных кораблей их шкалы повреждений больше. Нарисуйте им шкалы в 2, 3, 4 или больше деления для *средних*, *крупных* и *огромных* кораблей соответственно.

Дополнительные деления на шкале повреждений нужны и для **особо прочных** или **защищенных магией** Локаций. Обсудите с ведущим, насколько они должны быть прочнее.

Шкала повреждений корпуса работает немного не так, как у остальных Локаций. Корпус игнорирует любой урон, который меньше, чем количество делений на его шкале повреждений. Урон равный или больший, чем это число, пробивает корпус, отчего корабль начинает тонуть. Чем больше брешей в корпусе корабля, тем быстрее он тонет.

---

Выберите бортовое орудие и запишите его метки. Затем определитесь, где оно должно находиться, и выберите подходящую *орудийную* Локацию. Это может добавить орудию новые метки.

Наконец, установите урон. *Крошечные*, *маленькие* и *средние* корабли наносят 1 урон. *Крупные* и *огромные* – 2 и 3 урона соответственно. *Гигантские*, а также нередко *огромные* корабли полагаются на обилие орудий, а не на их калибр. Некоторые метки могут изменять урон.

---

Определите команду корабля. Если ее нет, воспользуйтесь ходом компендиум-класса Капитан ***Вы слышали обо мне*** (ниже). Запишите характеристики команды, 1-3 хода команды и 1-3 хода корабля. Ходы корабля можно использовать вместо ходов команды.

---

Учитывая команду и бортовые орудия, определите и запишите Точность орудий от -2 до +2.

## Метки орудий

**+/- урон**: это орудие наносит больше/меньше урона. Используйте эту метку только во время создания и размещения орудия.

**Батарея**: множество орудий, объединенных так, чтобы стрелять одновременно. Когда вы ***ведете огонь*** по цели меньшего размера, нанесите урон нескольким Локациям.

**Дальнобойное**: орудие может поражать цели дальше, чем *далеко*. Его дальность ограничена лишь горизонтом.

**Китобойное**: орудие предназначено для убийства живых существ. Когда оно поражает корабль, оно не наносит урона Локациям.

**Контактное**: орудие – часть корабля и полагается на его скорость и массу. Оно может навредить цели только при прямом контакте.

**Наведение**: вместо ***ведения огня***, из орудия можно ***дать залп***, используя ЛОВ стрелка.

**Ненадежное**: получите дополнительное осложнение при ***ведении огня*** вне зависимости от результата.

**Неточное**: получите -1 к ТОЧ (или ЛОВ, если есть наведение), когда ***ведете огонь*** из этого орудия.

**Пылающее**: цели, пораженные этим орудием, загораются и продолжают получать урон еще несколько минут.

## Метки корабля

**Броневой:** когда выпадает **12+** на ход *Полундра*, сократите урон еще на 1 (минимум до 1).

**Взрывоопасный:** трюмы корабля набиты взрывчаткой под завязку.

**Волшебный:** корабль работает от магии.

Чтобы его потопить, нужно найти ее источник

**Дрейфующий:** команда не управляет кораблем.

**Живой:** корабль – живое существо. Определите его Верность и Стремление, как у Помощника.

**Контрабандистский:** на корабле есть потайное отделение, в котором можно прятать товар.

**Корабль нежити:** все, погибшие на борту корабля, восстанут из мертвых со Стремлением: *«служить миру мертвых»*.

**Корабль-кормушка:** акулы и голодные создания глубин следуют за кораблем.

**Корабль-труп:** корабль построен в теле гигантской морской твари. Стены покрыты паразитами и вздулись от трупного газа.

**Летучий:** корабль парит над волнами благодаря некоему механизму.

**Погружной:** корабль может уходить под воду.

**Проворный:** когда выпадает **12+** на ход

*Свистать всех наверх*, выберите три.

**Простой:** корабль можно легко починить за пару минут с помощью подручных материалов.

**Скрытый в тумане:** корабль окружен сверхъестественным туманом, дальность оружия в котором ограничена *ударом копья*.

**Эфирный:** корабль и его обитатели – призраки, проходящие через материальные предметы.

## Корабельные орудия

**Богохульник:** близко, -урон, опасный. Это нечестивое орудие навлекает на пораженную цель гнев богов.

**Большой гарпун:** близко, месиво, неуклюжий. Пораженную цель можно притянуть ближе.

**Ветрогон:** далеко, мощный. На цель обрушивается шквальный ветер.

**Громобойная пушка:** близко, опасная, ненадежная, пылающая. Игнорирует броню.

**Когти и челюсти:** близко, месиво, мощные.

**Мерцающая острога:** взмах меча, планарная. Позволяет эфирным кораблям-призракам поражать суда живых.

**Метатель линия:** удар копья, ненадежный. Выстреливает тонким тросом, который можно использовать, чтобы опутать команду или осторожно переползти на другое судно.

**Пороховой гарпун:** далеко, месиво, мощный, ненадежный, использований 1.

**Пушка:**

*Свинцовые ядра:* далеко, опасные;

*Дрейфагель:* близко, -урон. Поражает все в области удара копья;

*Бомба:* близко, опасная, +урон. Поражает все в области удара копья, взрывается при ударе;

*Книппели:* близко. Опутывают цепями мачты и паруса, ломая и разрывая их.

*Столовые приборы:* близко, -урон, ненадежные, импровизированные снаряды.

**Таран:** контактное, месиво. Бьет ниже ватерлинии.

**Щупальце:** удар копья, мощное.

**Якоремет:** близко, месиво, использований 1. В цель прилетает огромный якорь, сковывающий крупные суда и отправляющий на дно малые.

## Корабельные предметы

**Бочка рыбьих потрохов:** когда вы сбрасываете **рыбьи потроха за борт**, из глубин поднимаются крупные хищники.

**Глубинные бомбы:** близко. Поражают всех подводных существ и все подводные суда в пределах досягаемости.

**Дружелюбный морской змей:** опасный, месиво. Когда вы *предпринимаете опасное плавание*, дружелюбный морской змей уменьшает время в пути на день, но любой, упавший за борт, считается пропавшим без вести.

**Жаберный генератор:** близко, опасный. Используются на судах, способных погружаться под воду. Жаберные генераторы создают у всех существ в радиусе действия жабры. Процесс их прорастания мучительно болезнен.

**Кипящая смола:** удар копья, месиво.

**Проклятая статуэтка:** вес 1, дорогая. Когда находится на борту, корабль преследуют неудачи – шторм разряжается среди ясного неба, припасы гниют, матросы падают с мачт. Все персонажи получают -1, когда *предпринимают опасное плавание*.

**Сеть из колючей проволоки:** контактная, месиво, пробивание 2. Урон основан на уроне существа, запутавшегося в сети. Можно натягивать на борта корабля.

**Черная сфера:** рука, пылающая, опасная. Никогда не прекращает гореть.

## Локации корабля

### Верхняя палуба

**Бак:** пока бак цел, команда может пополнять боезапас.

**Батарея:** оружейная, батарея. Ряд орудий, установленных на палубе. Ведет огонь от борта. Когда вы **устраиваете канонаду в упор к другому кораблю**, киньте +ТОЧ.

На **10+**, нанесите урон.

На **7-9**, ваш корабль тоже получает урон.

Ведущий уточнит, куда.

**Вертлуг:** оружейный, наведение. Одиночное орудие на шаровом шарнире, позволяющем точное прицеливание.

**Громоотвод:** когда вы **идете в грозу**, громоотвод получает 3 Заряда. Вы можете потратить Заряд, чтобы получить одно за каждый:

- Выпустить молнию и нанести урон всему в радиусе удара копья от громоотвода.
- Дать 1 Боезапас устройству, работающему от электричества.

**Грот-мачта.**

**Доска:** когда вы **отправляете кого-то пройти по доске**, он сообщит что-то полезное.

Насколько быстро – зависит от упрямства.

**Каюта капитана:** хранит предметы до 20 веса. Каюта запирается на ключ, команде строжайше воспрещается входить в нее.

**Мортира:** оружейная, далеко. Одиночное орудие, ведущее огонь по баллистической кривой.

**Орудийная башня:** оружейная. Одиночное орудие, которое можно повернуть в любую сторону.

**Фок-мачта.**

### Нижняя палуба

**Гребная палуба.**

**Карцер:** когда вы **перевозите пленников в карцере**, киньте +ЛОЯ.

На **10+**, команда вытягивает из пленников что-то полезное. Ведущий уточнит, что именно.

На **7-9**, то же, но выберите одно:

- Пленники раздобыли оружие
- Команда недовольна. –ЛОЯ.

**Котельное отделение.**

**Машинное отделение.**

**Носовая пушка:** оружейная, +урон. Крупное орудие, ведущее огонь вперед по курсу.

**Орудийная палуба:** оружейная, батарея, +урон. Отдельная палуба, предназначенная для орудий.

**Топливные баки.**

### Корпус

**Основной корпус.**

**Пороховые ускорители:** когда вы **зажигаете ускорители**, ваш корабль становится *стремительным*. Когда он остановится и что будет с ускорителями – другой вопрос.

**Руль.**

**Руны демонического течения.**

**Секционный корпус:** внутри корабль разделен на отсеки. Когда **корпус пробит**, затопится только один отсек.

### Нос

**Выступ для тарана:** оружейный. Место на носу для крепления тарана и подобных орудий. Крупные (или больше) или быстрые (или быстрее) корабли дают +урон.

**Зачарованная носовая фигура:** удар копья, мощная, контактная. Назовите и опишите этот талисман корабля. Когда вы **копаетесь в памяти** возле носовой фигуры, вы всегда вспомните что-то интересное о местах, существах или оружии, которых она встречала в своих путешествиях.

**Любимая носовая фигура:** один раз за бой вы можете воззвать к преданности команды самому кораблю. Сделайте ход, считая, что ЛОЯ равна 2, вне зависимости от того, чему она равна на самом деле.

### Снасти

**Абордажные канаты:** когда вы **перепрыгиваете на другой корабль**, держась за канат, киньте +ЛОВ.

На **10+**, выберите два.

На **7-9**, выберите одно.

- Вы в полете ударили врага – нанесите урон.
- Вы удачно приземлились, не пострадав от падения.
- Вы приземлились там, где хотели.

**Воронье гнездо:** когда вы **предпринимаете опасное плавание**, впередсмотрящий кидает три кубика и выбирает два лучших результата.

**Паруса.**

## Морской бой

Когда корабли сходятся хотя бы на *близкое* расстояние, начинается морской бой.

## Захват Локации

Когда в Локации не осталось противников, команда-победитель захватывает полный контроль над этой Локацией. Она может уничтожить ее, похитить ее ценности или обратить ее способности в свою пользу. Как правило, морской бой заканчивается, когда захвачены все Локации Верхней палубы.

## Поднять флаг

Когда вы **поднимаете черный флаг**, вы сообщаете, что противник может сдаться в плен в любой момент. Когда он примет предложение – зависит от хода боя. От вас же зависит, что делать с пленными.

Когда вы **поднимаете красный флаг**, вы даете понять, что пощады не будет. Ваш противник будет сражаться до последнего.

## На abordаж!

Когда вы **отправляетесь на вражеский корабль с abordажной командой**, киньте +СИЛ.

На **10+**, вы врубаетесь в противников. Нанесите урон всем врагам на дальности вашего оружия. На **7-9**, вы также получаете урон и оказываетесь в опасном положении.

## Опасная дорожка

Когда вы **скачете по снастям, палубам и мачтам** или **бежите по abordажной лестнице**, киньте +ЛОВ.

На **10+**, вы успешно добрались до нужного места.

На **7-9**, выберите одно:

- Ваш путь обвалился за вами
- Вас преследует враг
- Вы что-то потеряли

## Дикий полет

Когда вы **соскакиваете со снастей на палубу или перепрыгиваете с одного корабля на другой, держась за веревку**, киньте +ЛОВ.

На **10+**, вы врезались во врага и сбили его с ног! На **7-9**, вы опрокидываете врага и, запутавшись, падаете на палубу вместе с ним! В любом случае, нанесите ему урон, если он не успел заметить ваш прыжок.

## Повредить Локацию

Когда у вас **есть пара спокойных минут и все необходимое**, вы можете нанести Локации, в которой находитесь, повреждение. Некоторые вещи (порох, Черная сфера) действуют эффективней других (мечей, зубов).

## Огонь из всех орудий

Когда вы **стреляете из корабельного орудия в хаосе битвы**, вы обязательно во что-нибудь попадаете! Ведущий уточнит, во что.

## Угрозы сцены

## Корабль тонет!

Полученные в бою повреждения просто катастрофические! Неважно, сделало ли это шальное ядро или руки диверсанта, корабль быстро уходит под воду.

1. В трюм заливается вода
2. Корабль начинает раскачиваться

3. Вода заполняет трюм

4. Один из концов корабля уходит под воду

5. Над водой остались только мачты и бак!

## Внимание голодных глубин

Когда на поверхности скапливается кровь и тонущие матросы, из глубины поднимаются голодные создания...

1. Темные контуры скользят в глубине, выхватывая умирающих
2. Вода вскипает, когда твари с жадностью набивают брюхо
3. С палубы пропадают люди
4. Кормежка переходит на борт...

## Потеря команды

Не все чудовища таятся на глубине. Некоторые ходят под парусами...

1. Ваша команда очевидно боится противника
2. Палуба залита кровью команды
3. Команда несет тяжелые потери, преданность выживших пошатнулась
4. Команда ищет спасения на корабле
5. Остатки команды несут белый флаг!

## Пожар

От пиратов до военных, от мертвецов до древних созданий – все боятся пожара в открытом море.

1. Что-то загорается
2. Дым просачивается в трюм
3. Огонь распространяется, преграждая путь
4. Что-то важное – паруса, груз, шлюпки – объято пламенем
5. Огонь добрался до порохового склада
6. БАБАХ!

## Тайфун

### Ходы ведущего

Столкни корабль с нависающей волной  
Смой существ, предметы, матросов с палубы  
Обрушь ураганный ветер  
Ударь молнией  
Заставь команду растеряться

### Глаз бури

Когда вы **разворачиваете корабль в центр тайфуна**, вся магия, связанная с водой, грозой и океаном, утраивает свою силу.

### Паводок

Бешеные ветра и волны сделали все возможное, чтобы все промокло насквозь. Пока вы **плывете в тайфун**, пороховое оружие бесполезно.

### Сбросить балласт

Когда судно раскачивается на высоких волнах, или могучий вал обрушился на палубу, и вы **пытаетесь устоять на ногах**, киньте +СИЛ.  
На **10+**, вы цепляетесь за что-то прочное, спасая свою жизнь.  
На **7-9**, вы удержались на палубе, но с нее что-то смыло. Ведущий уточнит, что именно.

### Терпеть кораблекрушение

Когда судно раскачивается на высоких волнах, или могучий вал обрушился на палубу, и вы **пытаетесь куда-то пойти**, киньте +ЛОВ.  
На **10+**, вы успешно попали в пункт назначения. Скажите, куда вы пришли.  
На **7-9**, выберите одно.

- Вы врезались в то место, куда собирались попасть. Получите d4 урона.
- Вы не контролируете, куда вас несет, но, по крайней мере, вы не влетите туда с размаху. Ведущий скажет, куда вы попали.

### Все гады морские

Когда вы **плывете в сильную бурю**, ваша палуба затоплена, и морские создания могут проплывать по ней и нападать на команду.

### Девятый вал

Волны выше домов врезаются в корабль. Когда вы **сталкиваетесь с волной на неудачной скорости или курсе**, ваш корабль разворачивает, а Локация верхней палубы по выбору ведущего получает повреждения.

### Славная смерть

Когда ваш корабль **сталкивается с другим кораблем**, киньте +ПРО.  
На **10+**, выберите, какая Локация отвалится от другого корабля.  
На **7-9**, ведущий сделает то же с вашим кораблем!

### Безумный Иван

Когда вы **командуете самоубийственным маневром**, киньте +МАН.  
На **10+**, вы избежали столкновения.  
На **7-9**, нагрузка ужасна! То же, но выберите одно.

- Часть команды свалилась за борт – команда ранена.
- Корабль получил повреждения, ведущий скажет, где.

## Угрозы сцены

### Наводнение

1. Вода переливается через борт
2. Волны плещутся на палубе
3. Трюм затоплен по колено!
4. Трюм заполнен водой
5. Корабль затонул...

### Крен

1. Кажется, корабль кренится!
2. Незакрепленные предметы сползают к борту
3. Беспечный матрос падает за борт
4. Матросы сыпятся с мачт
5. Корабль перевернулся

### Гроза

1. Сгущаются черные тучи
2. От грома закладывает уши
3. Вспышка озарила море неподалеку
4. Разряды искрятся на бушприте
5. Молния попала в мачту, она горит!
6. Паруса загорелись!

## Предпринять опасное плавание

Когда вы **отправляетесь в неразведанные или опасные воды**, назначьте одного члена группы впередсмотрящим, другого – первым помощником, а третьего – квартирмейстером. Каждый из них должен кинуть +МУД.

**Впередсмотрящий:** на **10+**, вы замечаете опасность издалека, и все успевают подготовиться к встрече.

На **7-9**, вы замечаете опасность, но она скрыта в тумане или прячется перед солнцем.

Кроме того, вы можете использовать ход:

## Осмотреть сушу

Когда вы **тратите время на то, чтобы изучить ближайшие острова**, киньте +МУД.

На **10+**, опишите важные приметы – рифы, порты, местных монстров, здешний флот.

На **7-9**, в описание закралась ошибка. Позже ведущий раскроет, в чем она заключается...

**Первый помощник:** на **10+**, +1 ЛОЯ.

На **7-9**, команда не поднимет бунт, если вы сами не дадите ей повод.

Кроме того, вы можете использовать ход:

## Муштровать команду

Когда вы **тратите время на то, чтобы тренировать команду**, киньте +МУД.

На **10+**, добавьте команде метку, связанную с прошлым первого помощника.

На **7-9**, вы загнали команду. То же, но выберите одно.

- Команда ранена.
- -1 ЛОЯ.

**Квартирмейстер:** на **10+**, вы растянули паек так, что никто ничего не заметил. Вы потратили на один паек на человека меньше, чем рассчитывалось.

На **7-9**, вы потратили по одному пайку на человека за день плавания.

Кроме того, вы можете использовать ход:

## Устроить пиршество

Когда вы **организуете пир**, киньте +МУД.

На **10+**, это просто объединение. Команда теряет ранения, персонажи полностью восстанавливают ОЗ.

На **7-9**, то же, но произошли неприятности. Выберите одно.

- На дне тарелок оказались галеты, лишь прикрытые сытным обедом. –ЛОЯ.
- Все поучаствовавшие в пиршестве захворали животом. Они не смогут восполнять здоровье, **разбив лагерь**, пока не посетят какое-нибудь поселение.

## Компендиум-класс: Капитан

Когда вы объявляете себя капитаном корабля, опишите великолепную капитанскую шляпу, которую вы непременно наденете. Вероятно, она вычурная и с перьями. Можете и про корабль пару слов сказать, но сосредоточьтесь на шляпе. При повышении уровня, можете взять этот ход вместо хода своего класса:

### Вы слышали обо мне

Когда **вы** сообщаете, что ищете в поселении команду, киньте. Получите +1 к броску, если:

- вы на хорошем счету за достойную плату
- вы редко теряете команду в приключениях
- ваш корабль в хорошем состоянии

На **10+**, вы находите матросов в ближайшей пивной. Выберите три, остальное расскажет ведущий.

На **7-9**, то же, но выберите два.

- Матросы – то, что вам надо. Назовите, какими из персонажей ведущего они являются (буканьерами, наемниками, гномами...)
- Матросы – хорошие бойцы. Увеличьте их кость урона на единицу.
- Матросы лояльны – ЛОЯ 1.
- Матросы полностью здоровы.
- Матросы импульсивны. Назовите их Стремление.
- Матросы не требуют многого. Назовите из Цену.
- В матросах есть что-то необычное. Добавьте им метку: фанатичные, месиво, нежить, эфирные, упрямые.

Когда у вас есть ход **Вы слышали обо мне**, при повышении уровня можете взять один из этих ходов вместо хода своего класса:

### Скованные одной цепью

Когда вы **хлещете свою команду плетью**, киньте +СИЛ.

На **10+**, +1 ЛОЯ.

На **7-9**, то же, но вы зашли слишком далеко – ваша команда ранена.

### Лево руля!

Когда вы обещаете команде щедрое вознаграждение и берете курс в порт, киньте +ЛОЯ.

На **10+**, +1 к ходу **Свистать всех наверх!**, пока вы не вернетесь в порт.

На **7-9**, то же, но только если вы заплатите команде авансом.

### Кое-что новое

Когда вы **решаете пристроить к кораблю новую Локацию**, выберите ее и опишите результат ведущему. Это всегда возможно, но ведущий назовет одно или несколько условий:

- несколько часов, дней или недель тяжелого труда
- особые детали, материалы или чертежи
- схожая Локация, снятая с другого корабля
- низкое качество: либо -1 к шкале повреждений, либо -1 к урону

## Сойти на берег

Когда вы **руководите высадкой команды на берег**, киньте +СИЛ.

На **10+**, команда на взводе. Кидайте на урон дважды и выбирайте лучший результат, пока команда не получит ранение.

На **7-9**, то же, но только если вы сами поведете их в бой.

### Смотри мне в глаза, мятежник

Когда вы заставляете члена команды пройти по доске, киньте +ЛОЯ.

На **10+**, ведущий расскажет вам, какой заговор или бунт готовит команда, или что-то интересное об окружающих водах.

На **7-9**, то же, но выберите одно:

- Вы казнили этого члена команды. Команда ранена.
- Вы разозлили команду. -1 ЛОЯ.