

СИНТАКСИС

В рамках этого текста мы будем обращаться к игрокам «на *вы*», а к *ведущей*, мастерице повествования, неустанно ткущей тёмные полотнища сюжетных основ, — более интимно, используя обращение «*ты*».

Специальные термины, специфичные наименования и имена собственные далее будут выделены *курсивным* начертанием.

ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ

Для создания напряжения и определения исходов рискованных ситуаций в этой игре используются шестигранные игральные кости (вероятно, так же известные вам как «кубики»). Далее по тексту мы будем обозначать эти кости сокращением «*дб*», а в случаях, требующих броска нескольких костей — как «*Nдб*», где «*N*» — количество костей, вкладываемых в бросок. Помимо этого *вы* также можете встретить формулировки типа «*NдбxM*», обозначающие умножение результата броска нескольких *дб* на множитель «*M*».

ПРОВЕРКА УДАЧИ

Для определения исхода спорных и рискованных ситуаций *ведущая* может предложить вам сделать бросок 4д6 (далее называемый *проверкой удачи*).

- Добавьте в бросок по одному дополнительному д6 за помогающие в текущей ситуации *роль и/или достоинство* (см. [стр. 9](#) и [стр. 11](#)) вашего персонажа;
- подходящее к ситуации *достоинство судна* (см. [стр. 16](#));
- каждого персонажа другого игрока, который согласился помочь.

Если среди выпавших при броске значений будет присутствовать хотя бы одна шестёрка, результат действия будет считаться успешным, хотя и с оговорками (осложняющими обстоятельствами на усмотрение *ведущей*). Если шестёрка будет две и более, действие станет успешным безоговорочно.

Если же шестёрка не окажется вовсе, то рискованная ситуация разрешится не в вашу пользу и её последствия падут на всех, кто вложился в бросок.

ОСЛОЖНЕНИЯ, ШТРАФЫ И ВЫЧЕТЫ

Уменьшите количество шестёрок в результате броска на одну за:

- каждый *недостаток* вашего персонажа, влияющий на ситуацию;
- каждый подходящий *недостаток судна*;
- каждую опасную для вас *особенность* противника;
- каждый ситуационный штраф иного характера, если таковой применим.

ПРИМЕР ПРОВЕРКИ УДАЧИ

Героиня Ксении, навигаторка Мордекайя, ползёт по отвесной поверхности скалы, одновременно уворачиваясь от града щебня, которым её осыпают засевшие наверху крабы-старьёвщики. Так как ситуация явно рискованная, *ведущая* предлагает Ксении сделать *проверку удачи*.

Ксения берёт 4d6, прибавляет к ним один d6 за *достоинство* Мордекайи «Рождённая ползать — летать не может!» и ещё один d6 — за помощь своего канонира Кольта, который в этот момент обстреливает зловредных крабов картечью. Так как у судна героев есть подходящее к ситуации *достоинство* «Отличное вооружение», Ксения получает за это дополнительный d6 и, таким образом, делает бросок сразу семью кубиками. Результат броска более чем обнадёживает — «6, 1, 5, 2, 6, 6, 3», однако Ксении предстоит ещё этап вычитания.

Она вычитает один из успехов за *недостаток* Мордекайи «допилась до трясушки», ещё один — за ситуационное обстоятельство «щебень в лицо», и в итоге остаётся всего с одной шестёркой. Эта шестёрка позволяет Ксении рассказать, как Мордекайя энергично преодолевает подъём, для того чтобы вступить в бой с вконец доставшими её членистоногими.

Однако так как итоговая шестёрка всего одна, *ведущая* прибавляет: «Теперь руки Мордекайи изрезаны острыми краями камней и обильно кровоточат».

ВАШ ГЕРОЙ

НАРОД

По умолчанию ваш герой принадлежит к Народу мрамора (см. стр. 42). Спросите у вашей ведущей, способны ли вы это изменить и допустимы ли другие варианты.

ИМЯ

Абигейл, Абестам, Алорн, Амфора, Киния, Дорселина, Пелис, Петир, Гейдер, Лунед, Кэрон, Джейн, Гаррет, Гвендолин, Йосеф, Дилис, Ллойд, Коринфий, Далия, Персефона, Уильям, Перегрин, Гвил, Ио, Даджемия, Лиль, Карт, Эмбер, Делит, Бэл, Галлахад, Леолин, Кэдок, Йель, Генерис, Бедвир, Афон.

РОЛЬ

Выберите роль одного из пяти офицеров корабля: *капитана*, *навигатора*, *канонира*, *медика* или *механика* (в пределах команды роль повторять нельзя).

КАПИТАН

Капитан может командовать, вести переговоры в *Клубе капитанов* (стр. 36), общаться с потенциальными заказчиками и нанимать команду.

Роль *капитана* хорошо подойдёт тем, кто любит поболтать, выпендриться и поиграть на публику.

НАВИГАТОР

Навигатор может работать с картой, прокладывать курс, подсчитывать накопление ужаса, расход запасов и топлива, посещать *Навигационный кружок*, а также травить байки о местах, в которых раньше не был.

Эта роль хорошо подойдёт тем, кто любит вести подсчёты и заниматься хозяйственными задачами.

КАНОНИР

Канонир может стрелять из всего, что стреляет, и взрывать всё, что взрывается! Кроме того, именно канониры составляют костяк *Оружейного общества* и выполняют немало полученных от него заказов.

А ещё *канонир* неплох в поединках и разбирается в тонкостях военного дела.

Эта роль понравится тем, кто любит ввязываться в драки и пускать ко дну чужие посудины вместе с экипажами.

МЕДИК

Медик может лечить, воодушевлять, разговаривать с безумцами, разбирается в ядах и дружен с персоналом *Больничной когорты*.

Он будет незаменим для борьбы с непрерывно нарастающим ужасом (см. стр. 24), профилактики сумасшествия среди команды и тонких поручений, требующих вмешательства специалиста по вопросам жизни и смерти.

Эта роль подойдёт вдумчивым игрокам, которые понимают толк в интригах и манипуляциях.

МЕХАНИК

Наконец, *механик* просто знает, как тут всё работает, умеет перебрать движок, подлатать котлы и отрегулировать освещение. Помимо того он вхож и *Кварту механиков*, и может извлечь из этого немалую пользу.

Вам будет интересно играть механиком в том случае, если *вы* любите возиться с железками, собирать вундервафли, разбираться с техно-артефактами и исправлять то, что наломали остальные.

.....

Конечно, каждый из героев что-то слышал о профессиональных умениях остальных, но управляться с чужими обязанностями совершенно не умеет, в силу чего любая рискованная ситуация относящаяся к чужой профессиональной области для него будет автоматически провальна.

.....

НЕДОСТАТОК

Выберите и запишите самый главный и влияющий недостаток вашего персонажа.

Примеры недостатков: *наркомания, алкоголизм, садизм, апатия, шизофрения, паранойя, жадность, мазохизм, сексоголизм, рассеянность, самоуверенность, дурная слава, некомпетентность, тремор, слабое здоровье, сентиментальность, старая травма, бездушность, в долгах, в бегах, в грёзах.*

Учтите, что этот недостаток может сыграть против вас во время плавания (хотя, конечно же, в этом случае вы и получите компенсацию).

ДОСТОИНСТВО

Аналогичным образом, выберите и запишите самое важное достоинство.

Примеры достоинств: *храбрость, эрудиция и интеллект, лидерские качества, харизма, связи, общепризнанный авторитет, сверхъестественная ловкость, нечеловеческая сила, отменное здоровье, великолепный вкус, галантные манеры, торговая хватка, эрудированность, запасливость, хорошо плавает, воровской промысел, избранник богов, знаток морских историй, устойчивость к ядам.*

ЗДОРОВЬЕ

Каждая успешная атака вашего противника приводит к получению одной *раны*. Три *раны* означают смерть вашего героя. Излечение каждой *раны* требует наличия медика и некоторого количества времени (см. стр. 24).

Вы всегда можете пожертвовать одним из приписанных к судну *матросов* (см стр. 17), чтобы избежать ранения.

УДАЧА

Каждый из ваших героев получает одну *метку удачи* (цветной камушек, раковину, покерную фишку или что-то подобное).

В любой *рискованной ситуации* вы можете потратить эту метку, чтобы призвать на свою сторону обстоятельства (густой туман, грохот канонады, попутное течение, духоту, нервную обстановку, сутолоку и т.п.), *буквально создав их из ничего*, и прибавить к результату вашего броска (см. стр. 7) один успех.

Вы также можете получать *метки* в случае, если кто-либо (например, *ведущая*) интересным образом использует ваш *недостаток* против вас или когда вы сдаётесь на милость победителя. Максимальное количество *меток* ничем не ограничено.

РАЗВИТИЕ

Один раз за игровую встречу вы можете заменить *достоинство* или *недостаток* вашего персонажа, если считаете, что эти новые качества будут лучше отражать текущее состояние дел.

В начале каждой чётной (второй, четвёртой и так далее) встречи вы можете дополнить вашего персонажа комплектом из ещё одного достоинства и недостатка, если посчитаете это уместным.

.....
Ваша *ведущая* также может пойти на сделку и предложить вашему персонажу внести какой-либо выкуп за избавление от тех или иных его недостатков, однако подобные решения мы оставляем исключительно на её совести.
.....

ВАШИ АССИСТЕНТЫ

Иногда *вам* может понадобиться несколько героев второго плана (ассистентов), не являющихся полноценными персонажами игроков, но необходимыми для того, чтобы ваша история двигалась дальше. Например, если *вас* трое, а офицеров (как *вы* уже знаете) на судне должно быть пять, *вы* можете воспользоваться изложенными ниже правилами.

ИМЯ

Выберите или придумайте и запишите имя ассистента согласно общим правилам.

НЕДОСТАТОК

Сделайте *проверку удачи* и действуйте согласно результату:

- ни одной шестёрки или одна шестёрка — *ведущая* выбирает *недостаток* в тайне от вас;
- две или три шестёрки — *ведущая* выбирает *недостаток* открыто;
- четыре шестёрки — *вы* сами выбираете *недостаток* для *ассистента*.

ДОСТОИНСТВО

Сделайте *бросок проверки удачи* и действуйте согласно результату:

- ни одной шестёрки — у вашего ассистента нет *достоинства*;
- одна шестёрка — *ведущая* выбирает *достоинство* для ассистента;
- две шестёрки — *вы* сами выбираете *достоинство* для ассистента;
- три или четыре шестёрки — *вы* можете выбрать *достоинство* или избавить ассистента от его *недостатка*.

ИГРА ЗА АССИСТЕНТОВ

Любой из игроков — на выбор группы — может играть за ассистентов также, как и за своих героев, говорить от их лица, совершать броски и действовать так, как посчитает нужным. Однако *ассистент* не является ничьим личным персонажем, и вся группа может действовать от его лица по очереди или по договорённости.

Ведущая также иногда может действовать от лица *ассистента*: всякий раз, когда в деле замешан известный или неизвестный вам *недостаток ассистента*, в она имеет право перехватить контроль и до конца условной сцены, понимаемой здесь как единство места и времени, использовать *ассистента* на своё усмотрение.

ВАШ КОРАБЛЬ

Небольшое дизельное судно начального *класса* (см. [стр. 19](#)) под флагом холмской торговой флотилии (5 офицеров, 10 матросов) и с целой кучей особенностей. На старте игры судно оснащено двумя орудийными турелями, одним артиллерийским орудием (см. «Морские сражения», [стр. 26](#)), шлюпкой, жилыми каютами, одним грузовым отсеком и полным набором всего необходимого для рукопашного боя. В дальнейшем вы сможете оснащать судно дополнительными улучшениями, исходя из своих желаний и бюджета ([стр. 18](#) и [стр. 31](#)).

Помимо того, в трюме судна изначально хранятся 10 *стаунтов* (см. [стр. 31](#)) топлива, 10 мер провианта, а в корабельной казне болтаются 150 *огневиц* (местной валюты) на оперативные расходы.

ИМЯ

Вместе с другими игроками выберите имя вашего судна: Капля, Лезвие, Светляк, Ползун, Барон Пумпа, Золотой Жук, Стручок, Жажда наживы, Котёнок, Пыхтун, Работяга, Морская пена, Сожаление, Скромный ковчег, Слепая надежда, Серебряная устрица, Гарцующий конёк, Волуптус, Быстрая овсянка, Крадущийся краб, Сумрачная плотва, Поросёнок, НюБеда, Седьмая дочь, Шестая вахта, Морской ёж, Судьба окаянных, Шальной бродяга.

АСПЕКТЫ

Вместе с другими произведите *проверку удачи* и выберите:

- столько *достоинств* судна, сколько на броске выпало значений «5» и «6»;
- столько *недостатков* судна, сколько на броске выпало значений «1» и «2»;

Каждое *достоинство* и *недостаток* из ниже приведённого списка выбираются только один раз, повторять одни и те же варианты нельзя.

ДОСТОИНСТВА

1. Экономичный движок (ополовинивает потребление топлива);
2. Ходкость (+2 дб на бросок ухода от погони или разрыва дистанции);
3. Отличное вооружение (+2 дб на проверки стрельбы из орудий);
4. Прочный корпус (позволяет судну выдержать на два повреждения больше);
5. Скрытность на высоте (+2 дб на попытки не отвечивать);
6. Трюм с секретами (тайники, двойное или даже тройное дно);

ИЗЪЯНЫ

1. Дурная репутация (во многих портах вас ждут со смолой и перьями);
2. Паразиты на борту (надоедливы, вредоносны, возможно — разумны);
3. Изношенное двигло (оно работало слишком долго);
4. Проклятие (судно преследуют неудачи и трагические происшествия);
5. Судно ворованное (и прежний владелец очень хочет вернуть его назад);
6. Вам не нравится эта команда (спросите у ведущей, что с ней не так).

ПРОЧНОСТЬ

- Каждая успешная атака на ваше судно приводит к получению как минимум одного пункта урона.
- Получение трёх пунктов урона для обычного торгового судна означает взрыв котлов, гибель команды и затопление.
- Повреждения от полученного урона всегда можно восстановить в любом порту из расчёта 1 повреждение = 250 огневиц.

КОМАНДА

- Составляющие команду матросы — душа вашего судна, без них оно бесполезно;
- В начале плавания команда укомплектована 10-ю матросами;
- Количество матросов может сокращаться по тем или иным причинам;
- Вы всегда можете восполнить запас матросов в Холме (10 ог. за штуку), Светоче (30 ог. и +1 единица ужаса за штуку), Стодымье (50 ог. за штуку) или Костегрызе (бесплатно, +5 единиц ужаса (см. стр. 24) за штуку);
- Вы также можете увольнять матросов в любом порту без каких-либо компенсаций;
- Когда количество матросов опускается до нуля, плавание окончено, вы проиграли.

СПЕЦ. СНАРЯЖЕНИЕ

Все закупочные цены для спец. снаряжения указаны в сводной таблице на [стр. 31](#)

- Спускаемая шлюпка — четырёхвесельная гребная посудина для увеселительных морских прогулок и перемещения по мелководью;
- Пассажирский отсек — заменяет клетки грузового трюма, позволяет брать на борт пассажиров в количестве равном максимальному размеру команды;
- Погружной отсек — заменяет клетки грузового трюма, позволяет опускаться на глубину до 5 водолазов со всем необходимым снаряжением и оборудованием (см. ЗоГ, стр. 13);
- Орудие — в начале игры ваше судно обладает всего одним носовым орудием (и местом для установки ещё одного), однако это орудие не нуждается в боеприпасах. Чем оно стреляет, не знает даже ваш канонир;
- Второе орудие — также не нуждается в боеприпасах и увеличивает суммарный *вес залпа* (см. [стр. 26](#)) вашего судна до 2.
- Гарпунная пушка — заменяет *второе орудие*. По умолчанию стреляет зазубренными гарпунами со взрывающимися по команде *канонира* наконечниками. Всегда даёт -1 на проверку меткости, но увеличивает *вес залпа* до 3 при стрельбе по всякой морской жути. Комплектуется ящиком с почти бесконечным запасом гарпунов. *Бесполезна в корабельной перестрелке.*
- Корабельная лебёдка — позволяет притянуть что-либо к вашему судну. *Хорошо сочетается с гарпунной пушкой.*
- Пескоходы — специальные приспособления, позволяющие судну самостоятельно сниматься с морских отмелей;
- Дрессированный мотылёк-разведчик — небольшая тварюшка, которая позволяет один раз за вахту разведать соседний с вашим судном гекс, не заплывая в него;
- Морская мина — шипастый металлический ёж для организации заграждений, засад и праздничных фейерверков. Взрывается и наносит *дб повреждений* при столкновении с судном или другим крупным объектом.

УЛУЧШЕНИЯ

- За каждые 3000 огневиц вы можете приобрести одно достоинство или выкупить один изъян.
- За 5000 огневиц вы можете повысить класс судна, что позволяет выдержать +1 повреждение, установить +1 турель для орудия, +1 грузовой или какой-то иной (см. предыдущую страницу) отсек и нанять на 5 матросов больше.
- Каждое последующее повышение класса стоит в два раза большую сумму, чем предыдущее.
- Один раз за каждые два класса потребление топлива возрастает вдвое.
- Потребление провианта так же увеличивается на единицу за каждых 10 матросов на борту.
- Класс судна можно повышать не более пяти раз.

Класс	Цена	Прочн.	Турели	Матросы	Расх. провианта	Расх. топлива
0	—	3	2	10	1	1
1	5000	4	3	15	1	2
2	10000	5	4	20	2	2
3	20000	6	5	25	2	4
4	40000	7	6	30	3	4
5	80000	8	7	35	3	8

ПУТЕШЕСТВИЕ

ГЕКСЫ

Вся доступная для путешествий карта поделена на шестиугольные участки-гексы.

Путешествие всегда начинается в гексе с портом города Холм, единственном изначально известном вам гексе на просторах Укрытого моря.

В каждом впервые посещённом гексе вас может ждать ранее неизвестный остров, неожиданная встреча с чем-либо или совершенно пустая водная гладь.

В начале игры вы получаете бланк карты мира, который ваш *Навигатор* заполняет в процессе плавания гекс за гексом.

Перед каждым выходом из порта (при некоторой удаче и осмотрительности вы даже сможете совершить несколько плаваний), вы намечаете маршрут следования и демонстрируете его вашей *ведущей*.

В свою очередь, *ведущая* сверяет этот маршрут со своими записями и рассказывает вам обо всём, с чем вы встречаетесь по пути.

.....

Мы рекомендуем всем навигаторам тщательнейшим образом отмечать на бланке карты встреченные острова и прочие более-менее постоянные географические объекты, так как рано или поздно вы можете захотеть вернуться туда, где некогда уже побывали, или продать накопленную информацию одному из портовых прохиндеев.

.....

Вы можете изменить маршрут следования в любой момент и вам даже не обязательно двигаться строго по клеткам-гексам, однако и вы, и *ведущая* всегда должны примерно представлять, на территории какого из гексов вы находитесь.

НАВИГАЦИЯ

ПЛАВУЧИЕ МАЯКИ

Цепочки плавучих маяков, тихо поющих во тьме, зажигающихся перед носом судна и гаснущих сразу за кормой, образуют торные пути, объединяющие все крупные порты Веа Туароа.

Свет маяков разгоняет мрак, а очерченные ими маршруты патрулируются вооружёнными судами торговых гильдий. Однако, за всё надо платить: любая команда, решившаяся плыть подобными путями, будет вынуждена взять на борт одну из оплачиваемых певчих (см. стоимость на стр. 34), горловое пение которой как раз и будет гарантировать, что маяки в нужный момент зажгутся, а судно прибудет именно туда, куда хочется.

ТЕЧЕНИЯ

Течения тёмных вод Веа Туароа очень слабо предсказуемы. Именно их никому неподвластная и неукротимая мощь часто приводит к тому, что странствующие по тьме суда сбиваются с изначально намеченного пути, отклоняются от курса и блуждают во тьме.

Решений для таких случаев немного: следовать маякам или обратиться к более древнему рецепту — интуиции лоцманок Народа базальта. Неизвестно, что в итоге обойдётся дешевле (цена услуг лоцманок сильно варьируется от случая к случаю), однако у второго варианта есть одно неоспоримое преимущество — базальтовые лоцманки могут помочь приплыть туда, где нет никаких маяков, и найти путь там, где никакого пути, казалось бы, и нет.

ГЕОМЕТРИЯ НАПРАВЛЕНИЙ

Доступный всем и наиболее проблематичный способ попасть куда-либо — геометрическая навигация — проста, как солевой червь: навигатор просто высчитывает направление согласно приметным ориентирам, берёт азимут и старается, чтобы судно плыло ровно по прямой всю дорогу до предполагаемого конечного пункта.

Очевидными минусами является абсолютная невозможность корректировки курса в произвольный момент плавания, а также влияние различных факторов случайности: погрешности в расчётах, течений, небрежности рулевого и т.п.

МОРСКИЕ ГАДАНИЯ

Способ также доступный всем, но куда более табуированный в приличном обществе. Способ жестокий, увеличивающий ужас (см. [стр. 24](#)) сразу на 5 единиц и весьма результативный: в обмен на одного из членов команды, живьём сброшенного в море с зашитым ртом и связанными конечностями, нечто из глубин всегда готово сообщить всем оставшимся на судне направление до ближайшего берега, каким бы он ни был.

ТОПЛИВО И ПРИПАСЫ

Плавание через каждый гекс занимает одну *вахту* (семь *склянок*) и расходует один *стаунт* (см. [стр. 31](#)) топлива.

Вы можете также форсировать двигатель и идти на пределе его прочности, двигаясь в два раза быстрее (и, соответственно, расходуя в два раза меньше провизии), однако каждый пройденный в таком режиме гекс потребует *проверки удачи* вашего механика со штрафом -1 и угрозой поломки ходовой части судна в случае провала.

По умолчанию вы тратите одну меру провианта за каждый пройденный гекс, но можете сэкономить вдвое, если матросов на борту — только половина от максимальной вместимости (с округлением в меньшую сторону, напр. 5 матросов для базового класса судна, см. [стр. 19](#)).

Однако будьте осторожны! В том случае, если количество матросов внезапно окажется меньше половины от доступного максимума (4 и менее на старте игры), скорость вашего судна точно так же уменьшится вдвое.

Наконец, вы можете использовать матросов в качестве источника *провианта* (в пропорции 1 к 1), однако каждый тайно съеденный матрос увеличит *ужас* ([стр. 24](#)) на 3 единицы. Каждый матрос съеденный в открытую поднимет *ужас* сразу на 10 единиц.

ФУРАЖИРОВКА

Фуражировка представляет собой процесс поиска припасов на местности.

Например, команда, по решению ведущей, может завладеть некоторым количеством рационов после поимки и умерщвления какой-либо *морской жути*, некоторым количеством топлива и запчастей после обыска встреченных во время путешествия мест и т.д. и т.п.

УЖАС

Тьма Укрытого моря плохо подходит для большинства людей. Каждый день плавания по его тёмно-фиолетовой глади вдаль от хорошо освещённых и обжитых портов давит на психику, провоцирует развитие психозов и усугубляет фобии.

- Конечно, опытные мореплаватели вроде вас умеют держать себя в узде и бороться с подступающими страхами, однако более простые души — рядовые матросы — куда уязвимее, и скопившаяся на борту гнетущая атмосфера может вырваться наружу вспышкой истерии, насилия и/или самоубийств. Базовое значение ужаса на борту в начале игры равно нулю.
- Каждый пройденный гекс увеличивает значение ужаса на единицу;
- Плавание со включённой на полную мощность иллюминацией уменьшает скорость накопления ужаса и увеличивает расход топлива вдвое (0.5 ужаса и 2 топлива за один гекс);
- Некоторые события (встречи с непреодолимой опасностью, сцены жестокости или беспомощность перед лицом злого рока) также могут увеличить значение ужаса;
- В то же время другие события (например, победа над морскими чудовищами) или портовые развлечения (стр. 35) могут уменьшить значение ужаса;
- Вы можете уменьшать ужас, отпуская команду на берег в порту для посещения местных пабов (возможны дезертирства), посещая различные увеселительные заведения (может привести к незапланированным приключениям) или проводя профилактические беседы с матросами от лица вашего Медика (не чаще чем раз в две вахты, требует проверки удачи).
- Когда значение ужаса превышает 25, хрупкий разум матросов окончательно ломается и они поднимают бунт. Возможно, вам удастся справиться с этим бунтом. Возможно.

МЕДИЦИНА

Каждое ранение проходит само через 7 вахт отдыха на суше.

В качестве альтернативы Медик может произвести (не чаще чем один раз за три вахты) бросок со штрафом -2 и убрать одно ваше ранение.

ТАБЛИЦА ПУТЕВЫХ РАСХОДОВ

	Базовые расходы	Иллюминация	Форсированный режим*
Более половины команды	-1 топлива, -1 провизии, +1 ужаса	-2 топлива, -1 провизии, +0,5 ужаса	-1 топлива, -0,5 провизии, +1 ужаса
Половина команды	-1 топлива, -0,5 провизии, +1 ужаса	-2 топлива, -0,5 провизии, +0,5 ужаса	-1 топлива, -0,25 провизии, +1 ужаса
Менее половины команды	-2 топлива, -0,5 провизии, +1 ужаса	-4 топлива, -0,5 провизии, +0,5 ужаса	-2 топлива, -0,5 провизии, +1 ужаса

*Требует регулярной проверки навыков механика

МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Сражение двух судов обычно начинается с перестрелки, но по решению *Капитана* (см. ниже) может перейти и в абордажный бой.

ПЕРЕСТРЕЛКА

В случае перестрелки корабля и корабля, корабля и береговой батареи или нескольких кораблей/батарей для начала определяется очерёдность залпов: стороны выбирают кто стреляет первым, кто — вторым, кто третьим и т.п.

- Стреляющий первым (в силу очевидной спешки) получает штраф -1 к результату броска (но может рассчитывать сразу вывести противника из строя или нанести большее количество урона за меньшее время).
- Стреляющий вторым не получает штрафов.
- Стреляющий третьим получает плюс один дб при броске.
- Стреляющий четвёртым — плюс два дб и т.п.

Затем *канониры* перестреливающих сторон выбирают цель своего залпа: урон корпусу судна / редутам береговых батарей или же урон команде / орудийным расчётам противника.

После этого *канониры* по очереди совершают свои броски на попадание и, по результатам, наносят урон, равный весу залпа орудий своего корабля или батареи.

В случае, если выстрел был нацелен на команду противника, цифра урона удваивается.

ВЕС ЗАЛПА ОРУДИЙ:

- торговое судно начального класса (одно орудие): 1;
- торговое судно начального класса (два орудия): 2;
- крайсер начального класса: 3;
- драднаут начального класса: 5;
- береговая батарея: 8.

АБОРДАЖНЫЙ БОЙ

Переход к абордажному бою требует успешно выполненного манёвра сближения (проверки удачи со стороны *Капитана*).

В абордажном бою *Капитаны* участвующих сторон одновременно делают свои броски и вычитают из числа личного состава команды противника полученное количество успехов.

Любые попытки оружейной стрельбы во время абордажного боя приводят к получению *вами* (вашим судном или *вашей* командой) ровно того же количества урона, который залп нанёс противнику.