

Donny D. Kjer



DEAD RECKONING™

ЭПОХА КАПЕРСТВА ПРАВИЛА

Система
создания
карт

ТРЕТЬЕ ДОПОЛНЕНИЕ САГИ

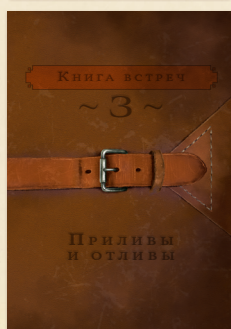
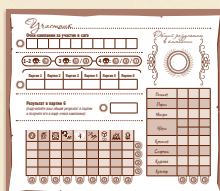


ЛЕГЕНДЫ МОРЕЙ

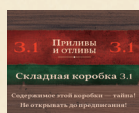
СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

2 планшета империй
39 жетонов случайных
элитных грузов
30 жетонов известных
элитных грузов
14 жетонов благосклонности
4 жетона каперских патентов
4 карты с изображением
исследователей
4 карты свойств исследователей
4 карты улучшений
16 карт торговых судов
57 карт улучшений/встреч саги
1 коробочка с тайным
содержимым
1 разделитель для карт

6 конвертов с тайным
содержимым
1 складная коробка с тайным
содержимым
4 жетона базовых обновлений
корабля
4 жетона продвинутых
обновлений корабля
16 деревянных маркеров
благосклонности
(8 текущей и 8 предельной)
1 кубик саги
1 судовой журнал кампании
1 буклет с правилами
1 книга встреч
«Приливы и отливы»



1



ЧТО ТАКОЕ САГА?

Сага — это набор дополнений к настольной игре **«Легенды морей»**.

Их использование на протяжении ряда партий откроет вам доступ к новым регионам и приключениям. Игра с сагой предполагает, что уже при подготовке к первой партии у вас появятся дополнительные улучшения и встречи, однако большая часть новых компонентов будет добавляться постепенно в процессе игры, расширяя возможности, связанные с розыгрышем встреч и выбором игрока. Эти новые компоненты затем станут частью всех последующих партий. Например, если в течение партии вы открываете новое улучшение саги, относящееся к ряду 2, оно замешивается в колоду ряда 2 во всех последующих партиях, до тех пор пока в какой-то момент не будет предписано его удалить.

Поскольку компоненты дополнений саги входят в игру постепенно, их можно спокойно использовать в партии с новичками. Но лучше, если хотя бы один из игроков будет хорошо знаком с базовой игрой.

ТРЕТЬЕ ДОПОЛНЕНИЕ САГИ «ЭПОХА КАПЕРСТВА»

Долгие годы в Новом море господствовали пираты-головорезы, предприимчивые каперы и отважные торговцы, но теперь на его воды обратили внимание сразу две империи Старого Света, до которых дошли свидетельства существования в Новом море чего-то волшебного. Только в этом море можно найти три важнейших ресурса: морских драконов (🐉), лунную соль (🌙) и чёрные жемчужины (🔴). У каждого ресурса своё волшебное свойство, благодаря чему они пользуются высоким спросом в империях Старого Света.

Ныне империи находятся в поисках опытных моряков, способных добыть эти ресурсы. Преданный капитан, занимающийся торговлей на благо империи, может заручиться её поддержкой и получить каперский патент. Некоторые пойдут именно по такому пути, а другие предпочтут остаться независимыми. И хотя теперь империи пристально следят за Новым морем, оно, как и прежде, остаётся практически не изученным.

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Это дополнение совместимо с другими (**«Сказания глубин»**, **«Соль и гром»** и **«Морские волки»**), но не требует их использования.

Содержимое дополнения состоит из двух модулей:

- 1. «Флаги Старого Света».** Этот модуль можно использовать в любой партии в игру **«Легенды морей»** (в том числе в одиночной и кооперативной), даже при прохождении **«Сказаний глубин»** и **«Соли и грома»**. Используя **«Флаги Старого Света»** в режиме кампании, обратите внимание на изменения правил кампании на с. 26.
- 2. Третья сага «Приливы и отливы».** Это новая сага, во многом схожая со **«Сказаниями глубин»** и **«Солью и громом»**. Для неё требуется добавление в игру модуля **«Флаги Старого Света»**. Сагу **«Приливы и отливы»** можно начинать до, во время или после того, как вы начали знакомиться со **«Сказаниями глубин»** и **«Солью и громом»**. Она подходит для одиночного режима, кооперативного режима для двух игроков, а также для режима кампании.

В этом буклете сначала будут описаны правила модуля **«Флаги Старого Света»**, а затем правила саги. Большинство правил саги не отличаются от правил предыдущих саг. Если вы уже знакомы с ними, см. правила **«Приливов и отливов»** на с. 25.

МОДУЛЬ «ФЛАГИ СТАРОВОГО СВЕТА»

СОСТАВ МОДУЛЯ



2 планшета империй



4 карты с изображением исследователей и 4 карты свойств исследователей

16 карт торговых кораблей нового типа, называемых торговыми судами

4 карты улучшений



39 жетонов случайных элитных грузов



30 жетонов известных элитных грузов (только для партий с сагой «Приливы и отливы», см. с. 26)



4 жетона базовых обновлений корабля и 4 жетона продвинутых обновлений корабля



4 жетона каперских патентов



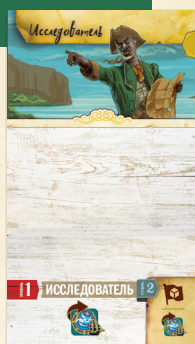
14 жетонов благосклонности



8 маркеров текущей благосклонности и 8 маркеров предельной благосклонности

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Добавьте новую карту исследователя в колоду моряков каждого игрока.
2. Раздайте игрокам по два набора маркеров текущей и предельной благосклонности. Игроки кладут по 1 набору на начальные деления обеих шкал империй, причём маркер текущей благосклонности должен быть вставлен в маркер предельной.
3. Добавьте новые жетоны обновлений корабля к остальным.
4. Добавьте 16 карт торговых судов в колоды соответствующих рядов и перемешайте их. На этих картах сокращённо обозначена принадлежность к третьему дополнению («ЭК»), но не указано «3.00», чтобы можно было отличить их от карт 3.00, являющихся частью саги.

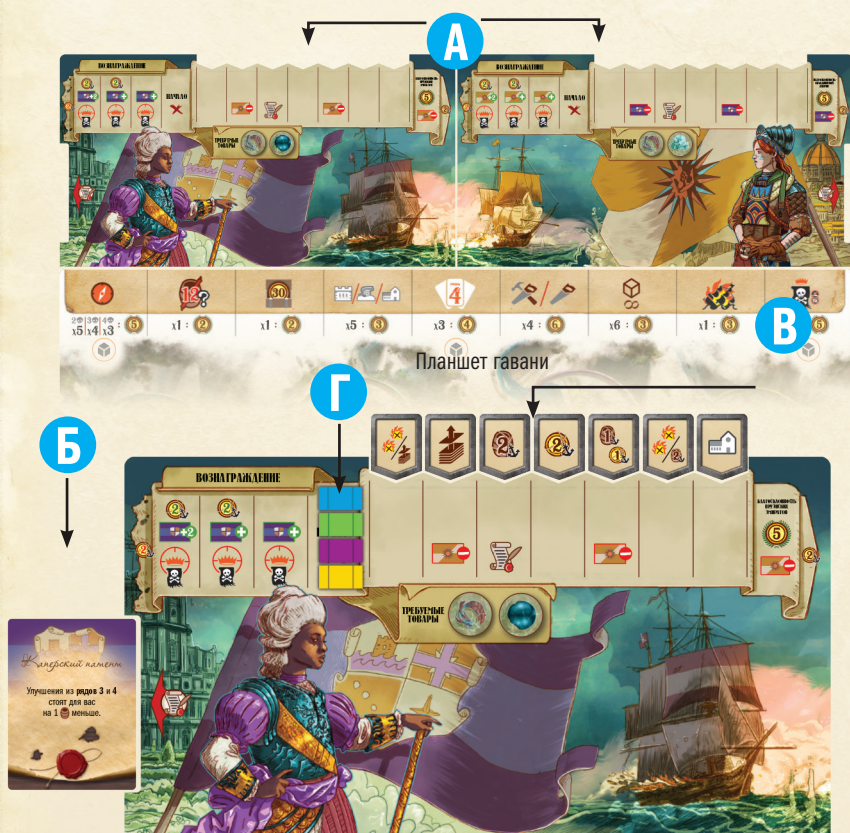


5. Подготовьте жетоны элитных грузов (ЭК):
 - А. Перемешайте все случайные ЭК и сложите их рядом с игровой областью лицевой стороной вниз.
 - Б. Для каждого фрагмента океана в ряду 1:
 - ✗ Если это остров, положите лицевой стороной вниз 1 случайный ЭК на водную часть фрагмента (он считается находящимся в воде) и ещё 1 случайный ЭК (также лицевой стороной вниз) — на островную часть фрагмента (он считается находящимся на острове).
 - ✗ Если это открытое море, положите лицевой стороной вниз 1 случайный ЭК на воду.
 - В. Положите лицевой стороной вниз случайный ЭК на каждый неисследованный фрагмент океана в качестве напоминания о необходимости размещения случайных ЭК на этом фрагменте при его исследовании.



6. Подготовьте планшеты империй:

- А. Положите оба планшета империй над верхним краем планшета гавани.
- Б. Положите все жетоны каперских патентов каждой империи лицевой стороной вверх в выемки по бокам планшетов.
- В. Случайным образом разложите жетоны благосклонности над шкалами, как показано на рисунке ниже. Все 14 жетонов нужно случайно распределить между двумя планшетами империй.
- Г. Каждый игрок размещает свои наборы маркеров текущей и предельной благосклонности на начальных делениях шкал обоих планшетов империй.



Выполните эту процедуру для обоих планшетов империй.



ХОД ИГРЫ

Все правила базовой игры и других дополнений остаются неизменными, за исключением следующих новых правил.

ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ

Случайные  лежат либо лицевой стороной вниз и считаются необнаруженными, либо лицевой стороной вверх и считаются обнаруженными. Известные  можно обнаружить и получить только с помощью карт и встреч саги.  может находиться на воде, на острове, у игрока в гавани или на корабле (в последнем случае он занимает 1 место в трюме).

ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ ПРИ ИССЛЕДОВАНИИ ФРАГМЕНТА ОКЕАНА

Каждый раз, когда во время партии происходит исследование лежащего лицевой стороной вниз неисследованного фрагмента океана с островом, на него выкладываются 2 необнаруженных (лежащих лицевой стороной вниз) случайных  (один на воду, а другой на остров). Когда происходит исследование фрагмента океана с открытым морем, на него выкладывается 1 необнаруженный случайный  (на воду).

ЗАГРУЗКА ЭЛИТНОГО ГРУЗА НА КОРАБЛЬ

Нельзя загружать на корабль **необнаруженные** . Необнаруженные  можно обнаружить (перевернуть), применив эффект символа обнаружения (см. ниже), если ваш корабль находится на том же фрагменте океана.

Обнаруженные  на воде можно без всяких ограничений загружать на корабль, находясь на том же фрагменте океана. Для загрузки обнаруженных  с острова на корабль, находящийся на том же фрагменте, вы должны контролировать остров.

Каждый  на корабле занимает место в трюме, как обычный  или .

СИМВОЛЫ

ОБНАРУЖЕНИЕ ЭЛИТНОГО ГРУЗА



Символ позволяет обнаружить (перевернуть на лицевую сторону) необнаруженный , находящийся на одном фрагменте океана с вашим кораблём. Если он находился на воде, то там и остаётся; если на острове, то остаётся на нём. (Обычно сразу после обнаружения вам захочется загрузить этот жетон на корабль, если возможно.)

Когда происходит обнаружение , в игру могут добавиться необнаруженные . При обнаружении  убедитесь, что перевернули его так, чтобы его ориентация совпала с ориентацией всего, что находится на фрагменте океана.



Увидев такой символ с краю только что обнаруженного , добавьте необнаруженный  из общего запаса на остров, находящийся на расстоянии одного фрагмента океана в указанном направлении. Если в этом направлении нет фрагмента океана, или если он ещё не исследован, или если там фрагмент с открытым морем, не добавляйте на него .



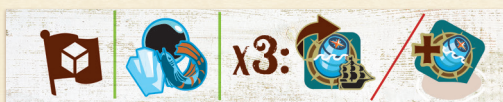
Увидев такой символ с краю только что обнаруженного , добавьте необнаруженный  из общего запаса на воду, находящуюся на расстоянии одного фрагмента океана в указанном направлении. Если в этом направлении нет фрагмента океана или если он ещё не исследован, не добавляйте на него .

Пример.

Открыв этот жетон, вы добавите  (лицевой стороной вниз) на остров, находящийся на фрагменте океана справа от жетона (если возможно) и ещё один  на воду на фрагменте океана снизу от жетона (если возможно).



Этот символ позволяет добавить 1 необнаруженный  на любой остров.



Свойство исследователя 4-го уровня позволяет выполнить 3 разных

действия по двум изображённым символам. Например, вы можете добавить 1  и обнаружить 2 . Поскольку это разные действия, необязательно выполнять их все на одном и том же фрагменте океана: между каждым из этих действий можно выполнить перемещение. Таким образом, можно обнаружить  на трёх разных фрагментах океана, перемещаясь на них в свой ход.



Данное свойство означает, что в этот ход 1  на вашем корабле может считаться любым ресурсом: морским драконом (), лунной солью () или чёрной жемчужиной (.

НОВЫЕ ОБНОВЛЕНИЯ КОРАБЛЯ

Новые жетоны базовых и продвинутых обновлений корабля доступны для выбора. Они действуют одинаково, но на жетонах продвинутого обновления больше места в трюме.

Это обновление корабля позволяет вам раз в ход выполнить обнаружение элитного груза.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛИТНОГО ГРУЗА

Есть несколько способов использования . Можно использовать только , находящийся на вашем корабле. После использования  вы должны убрать его в стопку сброса лицевой стороной вверх. Если в общем запасе закончились случайные , сформируйте его заново из сброшенных случайных  (переверните их лицевой стороной вниз и перемешайте).

1. Некоторые свойства предписывают: «Отдайте 1 морского дракона () и выполните то-то». Если на вашем корабле есть морской дракон (), можете сбросить его () и использовать это свойство.
2. У всех  есть собственный бонус. Для его получения вы в свой ход можете сбросить  с корабля, если не указано иное.

Примеры бонусов элитных грузов



В конце хода, в котором вы потратили этот жетон, возьмите 1 дополнительную карту () (не превышая предел руки).



Немедленно получите 2  на корабль.



Немедленно получите 2  на корабль.

Косая черта, разделяющая 2 символа на жетоне, означает выбор одного из двух вариантов.



Получите дополнительный парус () при поднятии парусов в этот ход (используется до поднятия парусов) **ИЛИ** получите чёрный флаг () для немедленной атаки на корабль соперника.



Немедленно отремонтируйте 1 повреждение () на вашем корабле **ИЛИ** получите 1 пушку () на этот ход. В ход другого игрока можно потратить этот жетон в ответ на его атаку, чтобы получить пушку в бою.



Получите 1 кубик влияния () и немедленно разместите его **ИЛИ** в любой момент хода любого игрока потратьте этот жетон, чтобы добавить штурвал () к любой имеющейся у вас карте моряка до конца текущего хода.



Немедленно отремонтируйте 1 повреждение () на вашем корабле **ИЛИ** выберите 1 любой остров и немедленно выполните на нём производство ()

3. Можно также торговать  с любой империей ради благосклонности. Для получения благосклонности ваш корабль должен находиться в гавани. Вы можете сбросить с него , соответствующий одному из типов , требующихся империи и указанных на её планшете. После этого вы продвигаете маркер на 1 деление вправо по шкале благосклонности на планшете этой империи. (Подробнее о том, как это работает, см. на с. 11.)

ДРУГИЕ СПОСОБЫ ПОЛУЧЕНИЯ И ПОТЕРИ БЛАГОСКЛОННОСТИ

Улучшения. Некоторые улучшения приносят свойство, позволяющее получить благосклонность одной из империй. Вот некоторые примеры:



Свойство позволяет потратить 2  с корабля и/или из гавани и получить благосклонность Пруэнских Эмиратов.

За каждый  можете



Свойство позволяет потратить 1  с корабля или из гавани и получить благосклонность Пруэнских Эмиратов. Это можно сделать столько раз, сколько штурвалов на карте.



Свойство означает, что вы получаете благосклонность Пруэнских Эмиратов.

Бои. Атаковав торговое судно и выиграв бой, вы обычно получаете благосклонность империи, что является частью награды за победу (империи ценят уничтожение торговых судов своих конкурентов). Если вы проиграли бой с торговым судном, обычно вы теряете благосклонность империи, что является частью штрафа за поражение (победившее торговое судно приплывает в родную гавань и сообщает о ваших грязных делишках).

Атаковать или торговать? Выбор за вами!



ОТСЛЕЖИВАНИЕ БЛАГОСКЛОННОСТИ И БОНУСОВ

Маркером предельной благосклонности отмечается самое дальнее деление, достигнутое вами на шкале благосклонности у каждой империи, а маркером текущей благосклонности — текущее положение на шкале.

Получая благосклонность империи, передвиньте маркер текущей благосклонности на 1 деление вправо по шкале на планшете этой империи. Если при этом маркер текущей благосклонности обгонит маркер предельной, передвиньте вправо также маркер предельной благосклонности и получите жетон благосклонности этого деления. Если маркер текущей благосклонности уже находится на крайнем правом делении шкалы, вместо его передвижения получите 2  в сундук.

Теряя благосклонность империи, передвиньте маркер текущей благосклонности на 1 деление влево по шкале. Маркер предельной благосклонности оставьте там, где он находится. Если маркер текущей благосклонности уже находится на крайнем левом делении шкалы, отдайте 2  из сундука (если возможно).



Получение благосклонности



Потеря благосклонности

Жетоны благосклонности



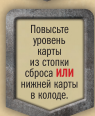
Получите указанные  и/или  в гавань.



В конце этого хода возьмите 1 дополнительную карту () (как обычно, не превышая предел руки).



Выберите между ремонтом 2 повреждений () или чем-то ещё.



Выберите карту в стопке сброса или нижнюю карту в вашей колоде и повысьте её уровень.



Немедленно получите жетон базового обновления корабля.



Если возможно, добавьте указанное здание на контролируемый вами остров.



Получите указанный жетон обновления корабля (жетон базового обновления корабля, дающий трюм вместимостью 4).

ШТРАФЫ КОНКУРЕНТОВ

Обе империи недовольны, когда вы торгуете с их конкурентом. Продвижение по шкале благосклонности у одной империи подчас приводит к потере благосклонности у другой.



Передвигая маркер предельной благосклонности на деление с таким символом, вы теряете благосклонность Пруэнских Эмиратов. Передвиньте ваш маркер текущей (не предельной) благосклонности на 1 деление влево.



Передвигая маркер предельной благосклонности на деление с таким символом, вы теряете благосклонность Объединённой Аверии. Передвиньте ваш маркер текущей (не предельной) благосклонности на 1 деление влево.

КАПЕРСКИЕ ПАТЕНТЫ



Передвигая маркер предельной благосклонности на деление с таким символом, вы можете выбрать себе жетон каперского патента этой империи (если они остались) и получить его. Каперский патент приносит вам постоянное свойство до конца партии (пока жетон у вас).

Если ваш маркер текущей благосклонности передвигается обратно с деления с этим символом, верните жетон каперского патента на планшет империи.

Если ваш маркер текущей благосклонности обгоняет маркер текущей благосклонности другого игрока на каком-либо планшете империи и у этого игрока есть каперский патент этой империи, вы можете забрать его и взамен отдать свой патент той же империи (если у вас есть).

Можно владеть каперскими патентами сразу обеих империй.

ДОСТИЖЕНИЕ «ИМПЕРИЯ»

Если ваш маркер предельной благосклонности достигает последнего деления шкалы, вы получаете это достижение, выкладывая маркер достижения на это деление. В конце игры это достижение принесёт 5 🟡.

ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

Если ваш маркер текущей благосклонности продвигается влево от начального деления, за ваш корабль назначается вознаграждение. Если корабль любого соперника одержит победу в бою над вашим кораблём (потопление необязательно), этот игрок получит:



1 благосклонность
на этой же шкале



1 благосклонность
на этой же шкале
и 2 🟡 из вашего сундука



2 благосклонности
на этой же шкале
и 2 🟡 из вашего сундука

После того как это произойдёт, вознаграждение отменяется и ваш маркер текущей благосклонности на этой шкале вернётся на начальное деление.

ПРЕДЛАГАЕМОЕ УСЛОВИЕ ОКОНЧАНИЯ ИГРЫ

Условием окончания партии может стать размещение 5-го, а не 4-го маркера достижения, если до начала партии с модулем **«Флаги Старого Света»** все игроки договорились об этом.

Поскольку в дополнении появляются новые достижения и, как следствие, более быстрые способы выполнения других достижений, изменение условия окончания игры с 4 до 5 достижений сдержит попытки опытных игроков приблизить окончание партии.

ПРЕДЛАГАЕМЫЙ ВАРИАНТ БОЯ: РАЗБОЙ

Тем, кто хочет, чтобы партии в игру **«Легенды морей»** стали более «пиратскими», предлагаем следующее правило: если ваш корабль побеждает в бою с кораблём соперника и не тонет, перед получением добычи вы можете забрать 1  и/или 1  с его корабля на свой.



КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОМПОНЕНТЫ САГИ

Если вы уже знакомы с первой и второй сагой, можете перейти к с. 25; если нет, продолжайте чтение.

Компоненты саги можно использовать двумя способами:

1. Сделать их частью обычных партий в игру **«Легенды морей»**. Постепенно открывайте сагу и расширяйте возможности игры с каждой партией (с одними и теми же или с разными участниками).
2. Сделать их частью кампании из 6 партий, в конце которой будет определён победитель.

На с. 14–18 описано, как действуют компоненты саги.

На с. 19–23 разъясняются особые правила кампании.

Примечание. Несмотря на то, что мы считаем, что лучше всего одновременно начинать и сагу, и кампанию и открывать компоненты саги по ходу кампании, сами понятия «кампания» и «сага» по определению не связаны между собой. Можно играть в режиме кампании вообще без компонентов саги, а можно включить в партию компоненты саги, не начиная кампанию. Можно сыграть несколько кампаний до, во время или после того, как вы открыли все компоненты саги или их часть. Более того, даже если вы начинаете сагу вместе с кампанией, вполне вероятно, что вы не откроете все компоненты саги в течение кампании, длящейся 6 партий. Их можно будет открыть в последующих партиях не в режиме кампании или во время второй кампании.

Для того чтобы ускорить ознакомление с новыми компонентами, можно сделать следующее: перед игрой уберите из колоды каждого ряда 5 случайно выбранных карт, не относящихся к саге, и сбросьте их (то есть положите под коробочку в соответствующем ряду). Эти карты **НЕ** должны быть встречами саги.



ПОДГОТОВКА К САГЕ

Перед первой партией с компонентами саги выполните следующие шаги:

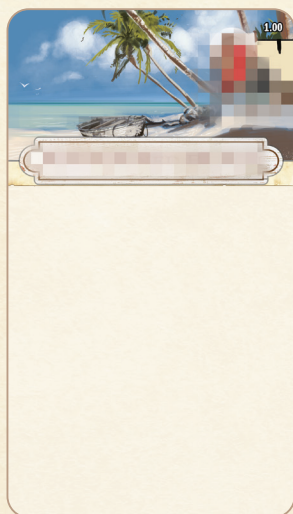
1. Некоторые карты **НЕ** находятся в коробочке, в верхнем правом углу этих карт написано «3.00». **НЕ СМОТРИТЕ** на их обратную сторону и замешайте их в соответствующие колоды улучшений при подготовке к игре.
2. Среди компонентов есть коробочка со множеством карт. **НЕ СМОТРИТЕ ЭТИ КАРТЫ!** Доставайте из коробочки строго определённые карты, только когда игра предписывает сделать это.
3. Также в составе игры есть разделитель для удаляемых карт. Поместите его в коробочку позади всех карт.
4. Положите рядом книгу встреч. **НЕ ЧИТАЙТЕ ЕЁ** перед игрой! Читайте указанный раздел книги, только когда игра предписывает сделать это.
5. Кроме того, есть несколько конвертов и складная коробка с тайным содержимым. **НЕ ОТКРЫВАЙТЕ ИХ** до соответствующих предписаний!

Некоторые открываемые карты называются предметами саги. Они переходят из партии в партию. Между партиями открытые предметы саги хранятся вместе с соответствующей колодой карт моряков, и тот, кто будет потом играть этой колодой, начнёт партию с этими предметами. У предметов саги весьма скромные бонусы, и на обратной стороне каждой карты изложена история получения этого предмета. Таким образом, разные игроки будут в курсе всех значимых историй и не начнут партию со значительным преимуществом или, наоборот, отставанием.

НОВЫЕ ПРАВИЛА САГИ

ВСТРЕЧИ

Встречи не с торговыми кораблями — новый тип встреч, карты которых замешиваются в колоды улучшений. Как и с картами торговых кораблей, с ними нужно быть осторожными и не смотреть на их обратную сторону при взятии из коробочки и выкладывании на фрагмент океана. Эти встречи действуют так же, как и встречи с торговыми кораблями, но вместо атаки можно потратить указанное количество 🍷 и исследовать их.



После того как вы потратили 🍷 (но **НЕ ДО ЭТОГО**), вы переворачиваете карту встречи и зачитываете вслух то, что написано на её обратной стороне.

Такая встреча учитывается как одно из двух улучшений и/или встреч, с которыми разрешается взаимодействовать в каждый ход.

УДАЛЕНИЕ КАРТ

Иногда вам будет предписано удалить карту. Удалённые карты хранятся в коробочке саги за разделителем для удалённых карт. Удалённая карта не понадобится вам до тех пор, пока вы не решите перезапустить сагу.

КНИГА ВСТРЕЧ

Если вам предписывается прочитать **книгу 3.XX**, найдите запись XX в **книге встреч «Приливы и отливы»** и зачитайте вслух этот раздел. Все элементы повествования набраны особым шрифтом, а все предписания — обычным. **Читайте только те разделы, которые предписано.**

ОТКРЫТИЕ КАРТ

Если вам предписывается получить **карту 3.XX**, возьмите указанную карту из коробочки саги «**Приливы и отливы**». Карты в коробочке отсортированы по номерам (номера указаны мелким шрифтом в правом верхнем углу). Ища нужную карту, старайтесь не смотреть на другие карты в коробочке.

Если вам предписывается взять **карту 3.XX** и добавить её в колоду ряда **X**, возьмите указанную карту из коробочки саги «**Приливы и отливы**» и, не глядя на её обратную сторону, вложите примерно в середину колоды улучшений в указанном ряду.

Если вам предписывается достать карту и сделать с ней что-то ещё, просто следуйте этим указаниям.



СБРОС КАРТЫ

Если вам предписывается сбросить карту, положите её лицевой стороной вверх под коробочку с картами улучшений соответствующего ряда. Эта карта больше не появится в текущей партии, но её нужно будет замешать в эту колоду в последующих партиях.

КУБИК САГИ

Это необычный шестигранный кубик. Если вам предписывается бросить кубик саги, бросьте этот кубик. Если вам предписывается бросить несколько кубиков саги, бросьте его несколько раз.

ВСТРЕЧИ С ФОРТУНОЙ



Встречи, на которых изображён такой символ, называются встречами с фортуной. Они считаются встречами и, как и торговые корабли, могут иногда быть и встречей, и улучшением. Однако они **НЕ** считаются доступным улучшением/встречей на том фрагменте, где находятся. Более того, если вы разыгрываете такую встречу или получаете такую карту, она не учитывается как одно из двух разрешённых улучшений/встреч в этот ход. Взяв карту встречи с фортуной из коробочки, положите её на фрагмент океана, а затем достаньте ещё одну карту из колоды этого ряда и положите её на тот же фрагмент. На фрагменте океана может находиться сколько угодно встреч с фортуной, но должно быть хотя бы одно улучшение/встреча не с фортуной.

Особое условие встречи с фортуной будет указано на карте. Читайте текст на лицевой стороне карт встреч с фортуной, чтобы знать, когда и как они происходят.

ПРЕДМЕТ САГИ

ПРЕДМЕТ САГИ

Карты с таким символом называются предметами саги. Они переходят из партии в партию. Таким образом, если в конце партии у вас есть предмет саги, храните его вместе со своей колодой карт моряков. Вы (или кто-либо ещё, кто будет играть этой колодой) начнёте следующую партию с этим предметом.

Если не указано иное, предметы саги нужно хранить в вашей игровой области, и на них будет указано, когда и как они используются.

ПРЕДМЕТЫ САГИ В БОЯХ

Потопив корабль соперника, вы можете забрать себе 1 любой имеющийся у него предмет саги. Отныне им владеете вы! Если в бою затонули оба корабля, ни один из игроков не забирает предметы саги у соперника.

ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРЕДМЕТОВ САГИ

Активный игрок может покупать и продавать предметы саги любому игроку, если ни один из участников сделки не находится в бою или в процессе розыгрыша встречи. Цена предмета саги свободно обговаривается между участниками и составляет любое количество  и/или до 5 . Покупатель может отдать / со своего жетона дока и/или с корабля. Продавец кладёт **полученные** / **на свой жетон дока или в сундук.**

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА КАМПАНИИ

В этом разделе приводятся правила игры «**Легенды морей**» в режиме кампании. Если вы играете не в этом режиме, пропустите их.

Кампания длится 6 партий. Лучше отыграть все эти партии одним и тем же составом, но можно и заменить какого-либо игрока другим, а при необходимости игрок может даже выйти из кампании. В конце 6-й партии игроки сравнивают свои результаты и определяют победителя кампании.

Чтобы играть в режиме кампании, необязательно вводить в игру компоненты саги. Более того, если к моменту начала кампании компоненты саги уже были частично открыты, это тоже нормально. В таком случае игроки получают по 2 штрафных очка кампании за каждый предмет саги, с которым они начинают кампанию (это можно отметить на обратной стороне судебного журнала кампании). Такой штраф налагается только в начале кампании, а не в каждой партии.

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

Выдайте каждому игроку лист судебного журнала кампании. Судовой журнал служит для записи результатов кампании на протяжении 6 партий. Перед первой партией впишите своё имя или псевдоним в графу «Участник» **А**.

The image shows a campaign journal form with the following sections:

- Участник** (Participant): A field for the player's name or pseudonym, labeled **А**.
- Листие разбойников** (Pirates' Sheet): A decorative header.
- Очки кампании за участие в саге** (Campaign points for participation in the saga): A row of boxes for recording points, with a label **Б** pointing to the first box.
- 1-2** (1-2): A row of boxes for recording points, with a label **Б** pointing to the first box.
- 3** (3): A row of boxes for recording points, with a label **Б** pointing to the first box.
- 4** (4): A row of boxes for recording points, with a label **Б** pointing to the first box.
- 5** (5): A row of boxes for recording points, with a label **Б** pointing to the first box.
- 6** (6): A row of boxes for recording points, with a label **Б** pointing to the first box.
- Результат в партии 6** (Result in party 6): A field for recording the result, with a label **Б** pointing to the field.
- Общий результат в кампании** (Overall result in the campaign): A decorative header.
- Таблица результатов** (Results table): A table with 6 rows and 6 columns for recording results. The rows are labeled: **Всадник**, **Пират**, **Морской**, **Юнга**, **Кочевник**, **Смелый**, **Крутой**, **Кто-то**. The columns are labeled: **1**, **2**, **3**, **4**, **5**, **6**.

ОЧКИ КАМПАНИИ ЗА УЧАСТИЕ В САГЕ **Б**

На некоторых предметах саги и в записях книги встреч будет указано получение очков кампании. Записывайте полученные очки в судовом журнале кампании — в таблице «Очки кампании за участие в саге».

ПОСЛЕ КАЖДОЙ ПАРТИИ

После каждой партии, сыгранной в режиме кампании, игроки выполняют определённые шаги, заполняя соответствующие клетки в судовом журнале кампании **В**.

Игроки получают очки кампании в зависимости от того, кто выиграл партию:

- ✱ **Кампания с 1-2 игроками.** Получите 6 очков кампании, если вы выиграли партию, или же 0 очков, если проиграли.
- ✱ **Кампания с 3 игроками.** Получите 6 очков кампании, если вы выиграли партию, 3 очка за второе место или же 0 очков, если вы последний.
- ✱ **Кампания с 4 игроками.** Получите 6 очков кампании, если вы выиграли партию, 3 очка за второе место, 1 очко за третье место или же 0 очков, если вы последний.

The image shows a campaign journal form with several sections:

- Участник** (Participant): A line for the player's name.
- Личные разбойники** (Personal Pirates): A line for the player's personal score.
- Очки кампании за участие в саге** (Campaign points for participation in the saga): A row of 6 empty boxes for recording points.
- Общий результат в кампании** (Overall result in the campaign): A circular gauge with a needle.
- Партии 1-6** (Parties 1-6): A row of 6 empty boxes for recording the result of each party.
- Результат в партии 6** (Result in party 6): A box for recording the result of the 6th party.
- Таблица достижений** (Achievements table): A 4x6 grid for recording achievements. The columns are labeled with achievement names: Исследователь (Investigator), Матрос (Sailor), Канонир (Canon), Снайпер (Sniper), Кустовик (Bushwhacker), and Котловар (Stewpot). The rows are labeled with achievement levels: 1, 2, 3, and 4. The grid is partially filled with 'X' marks.

Annotations:

- В**: Points to the row of 6 boxes for recording campaign points.
- Д**: Points to the row of 6 boxes for recording the result of each party.
- Г**: Points to the achievements table.

- ✱ Затем игроки отмечают достижения, полученные в течение партии. Столбцы этой таблицы заполняются сверху вниз **Г**. Например, впервые завершив партию с полученным достижением «Исследователь», отметьте верхнюю клетку столбца, соответствующего этому достижению. Когда вы в следующий раз завершите партию с полученным достижением «Исследователь», отметьте следующую клетку этого столбца. Если в столбце уже есть 4 отметки, больше ничего в нём не отмечайте.
- ✱ Далее каждый игрок отмечает свои карты моряков 4-го уровня, с которыми он завершил партию. Ряды в этой таблице заполняются слева направо **Д**. Если в ряду уже есть 3 отметки, больше ничего в нём не отмечайте. Обратите внимание, что для **матросов** и **канониров** отведено только по одному ряду. Если у вас 1 или 2 **матроса** 4-го уровня, сделайте только 1 отметку; то же самое касается и **канониров**. Для **юнг** отведено 2 ряда. Если у вас 2 или 3 **юнга** 4-го уровня, поставьте отметку в каждом из этих 2 рядов.

- ✱ Наконец, запишите имеющиеся у вас предметы саги на другой стороне судебного журнала кампании. Так вы запомните, с какими картами начнёте следующую партию. Там же есть раздел «Заметки», где можно делать любые записи.

[illegible]

ПЕРЕД ПАРТИЯМИ 2-5

(ПРОПУСТИТЕ ЭТОТ ШАГ ПЕРЕД 6-Й ПАРТИЕЙ)

Перед партиями 2-5 игрок, занявший последнее место в предыдущей партии (а также игрок, занявший 3-е место, если вы играли вчетвером), получает бонус за упорство и отмечает одну из клеток на обратной стороне судового журнала. Игроки получают выбранный ими бонус за упорство только на одну партию. Нельзя выбирать тот же самый бонус за упорство в последующих партиях.

[illegible]

ПОСЛЕ ШЕСТОЙ ПАРТИИ (ПОБЕДА В КАМПАНИИ)

Кампания подходит к завершению, и настало время определить, кто из вас самый легендарный пират! Сделайте в судовом журнале кампании все обычные отметки после партии. Затем запишите свой результат в **6-ой партии** в графу «Результат в партии 6».

Участник _____ **Личие разбойника** _____

Очки кампании за участие в саге

4	5	4					
---	---	---	--	--	--	--	--

1-2: (6) 3: (6) (3) 4: (6) (3) (1)

Партия 1	Партия 2	Партия 3	Партия 4	Партия 5	Партия 6
6	0	3	0	6	6

Результат в партии 6
(подсчитайте все очки результатов в партии и получите его в виде очков кампании):

73

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
		X			X		X		X
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Босний	X	X	X
Парти	X	X	X
Морис	X	X	X
Юда	X	X	X
Котанел	X	X	X
Спарте	X	X	X
Кузнец	X	X	X
Кельнер	X	X	X
	3	3	3

Общий результат в кампании: 126

Теперь подсчитайте свои очки кампании:

- ✱ Сложите очки за участие в саге.
В примере выше – 13 **Е**.
- ✱ Сложите очки за места в партиях.
В примере выше – 21 **Ж**.
- ✱ Получите 5 очков за каждый заполненный ряд в таблице достижений.
В примере выше – 10 **3**.
- ✱ Получите 3 очка за каждый заполненный столбец в таблице достижений.
В примере выше – 3 **И**.
- ✱ Получите 3 очка за каждый заполненный столбец в таблице карт моряков.
В примере выше – 6 **К**.
- ✱ Получите очки за результат в 6-й партии.
В примере выше – 73 **Л**.
- ✱ В примере выше общий результат игрока в кампании составляет 126 очков **М**.

Игрок с наибольшим общим результатом в кампании становится её победителем! В случае ничьей претенденты делят победу.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ МОРСКИХ ВОЛКОВ В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

При наличии дополнения **«Морские волки»** советуем ввести его в кампанию. Игра с этим дополнением в режиме кампании описывается в его правилах.

В **КОНЦЕ** каждой партии, сыгранной в режиме кампании, случайным образом раздайте игрокам по 3 карты морских волков. Участник, выигравший последнюю партию, также получает 4-ю и 5-ю карты морских волков. Игроки выбирают одну из полученных карт и вставляют в протектор своей карты, соответствующей моряку, указанному на выбранной ими карте морского волка. Если у игрока уже есть карты морских волков или другие особые карты с изображением моряков и ни одна из полученных карт не подходит, просто давайте ему ещё по одной карте морского волка, пока он не получит ту, которую сможет вставить в протектор. Оставшиеся карты возвращаются в колоду карт морских волков. Полученную карту морского волка игрок оставляет у себя до конца кампании. Это означает, что к шестой партии у игрока будет 5 карт морских волков (и, возможно, 6-я благодаря бонусу за упорство).

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

- ✖ **Нужно ли начинать сагу с начала, чтобы сыграть в режиме кампании?**
Нет. Вы можете начать играть, постепенно открывая компоненты саги, а **ЗАТЕМ** начать кампанию.
- ✖ **Можно ли сыграть несколько кампаний подряд как суперкампанию?**
Конечно! В этом случае выдайте каждому игроку новый лист судового журнала кампании. Игроки оставляют себе все предметы саги, имевшиеся у них в конце прошлой кампании.
- ✖ **Можно ли сыграть в режиме кампании несколько раз?**
Да. В режиме кампании можно играть сколько угодно раз. Вы можете перезапустить сагу перед началом новой кампании или оставить её как есть (частично или полностью включённой в игру).
- ✖ **Если у меня несколько дополнений саги, могу я использовать сразу все?**
Можете, если хотите. Но если вы начинаете с отдельной саги, советуем отыграть 3–4 партии только с ней, прежде чем добавлять компоненты других саг. В правилах других дополнений саги описаны способы добавления их в игру.
- ✖ **Что, если игрок выходит из кампании?**
Это не проблема. Можно продолжать кампанию, оставив его место свободным или заменив его Блустителем, действующим по правилам одиночной игры (см. базовую игру). Если у вышедшего игрока были предметы саги, их получает игрок с наименьшим количеством очков кампании на текущий момент.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ ДЛЯ САГИ И КАМПАНИИ

Компоненты саги можно использовать в одиночной игре и даже играть с ними в одиночку в режиме кампании.

КОМПОНЕНТЫ САГИ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ И В КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЕ ВДВОЁМ

Каждый раз, когда Блуститель разыгрывает встречу саги (с торговым кораблём или с иным объектом), кладите карту встречи в торговую стопку. Не смотрите на обратную сторону этой карты.

Блуститель игнорирует все встречи с фортуной. Потопив ваш корабль, он не ворует предметы саги. В кооперативной игре вдвоём участники не могут продавать друг другу предметы саги, но могут передавать их друг другу, если их корабли находятся в одной локации.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

1. Ведите судовой журнал кампании за Блустителя, помимо своего.
2. В случае использования компонентов саги в игре Блуститель в начале кампании получает разово 10 очков кампании за участие в саге.
3. Поскольку Блуститель не имеет возможности повышать уровень карт моряков, он просто получает 6 очков кампании за таблицу моряков в судовом журнале.
4. Как и обычный игрок, после каждой партии Блуститель получает 0 или 6 очков кампании в зависимости от результата партии.
5. В партиях 2–5, если вы проиграли предыдущую партию, вы, как обычно, получаете бонус за упорство. Если Блуститель должен получить бонус за упорство, то вместо него он всегда получает дополнительно 5  в начале следующей партии. Однако эти  **НЕ** учитываются в числе 30 , необходимых для получения достижения «**Капиталист**», поэтому держите их отдельно до подсчёта в конце игры.
6. В конце каждой партии по обычным правилам отмечайте достижения, полученные Блустителем. Поскольку он не может получить достижение «**Искусный торговец**», вычеркните этот столбец из его судового журнала и не учитывайте при подсчёте очков кампании.

КООПЕРАТИВНАЯ ИГРА В РЕЖИМЕ КАМПАНИИ

Все правила одиночной игры в режиме кампании действуют и в кооперативной игре. Нужно вести отдельные судовые журналы кампании для каждого игрока и каждого Блустителя (всего 4 журнала). Есть всего пара отличий:

1. Каждый участник команды, победившей в партии, получает 4 очка кампании, а не 6. Участники проигравшей команды не получают очков.
2. В партиях 2–5 оба участника команды, проигравшей в предыдущей партии, получают бонус за упорство. В конце кампании подсчитайте общий результат каждой команды и определите команду, победившую в кампании.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КОМПОНЕНТАМИ САГИ «ПРИЛИВЫ И ОТЛИВЫ»

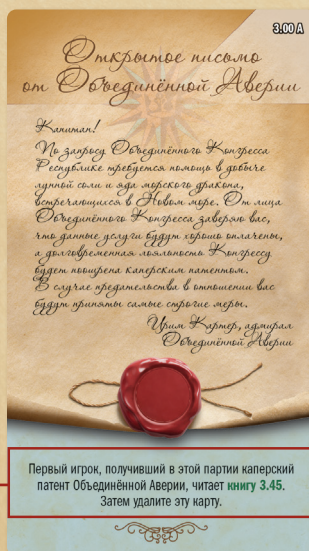
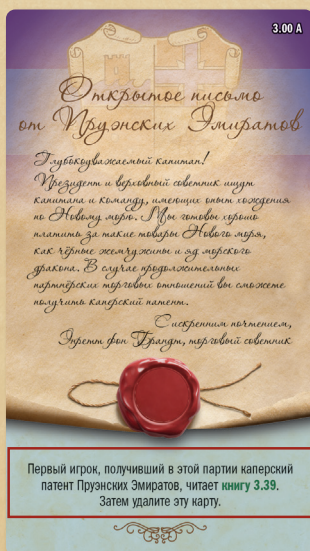
Ниже приводятся правила, отличающиеся от правил двух первых саг или дополняющие их.

ОТКРЫТЫЕ ПИСЬМА ИМПЕРИЙ

У каждой империи есть 2 карты открытых писем, которые находятся не в коробочке саги «Приливы и отливы». Они подписаны как **3.00А** и **3.00Б**. В начале первой партии с сагой положите обе карты **3.00А** на стол лицевой стороной вверх, а карты **3.00Б** — под них лицевой стороной вниз.

Если в предыдущей партии карта империи **3.00А** была удалена, начните партию с картой **3.00Б**, положив её лицевой стороной вверх. Карты **3.00Б** не переворачиваются на лицевую сторону в середине партии.

В начале партии зачитайте вслух текст на картах, лежащих лицевой стороной вверх. Текст представляет собой задания, выдаваемые империями всем кораблям и морякам. У каждого задания свои условия. Когда они выполняются, что-то происходит. Если требование открытого письма к концу игры так и не было выполнено, в начале следующей партии оно выкладывается лицевой стороной вверх рядом с планшетом своей империи.



Первый игрок, получивший от империи каперский патент, выполняет требование открытого письма этой империи. При этом нужно удалить карту и зачитать раздел книги встреч.

СВОЙСТВА «ВОРОНЬЕГО ГНЕЗДА»

На некоторых свойствах новых улучшений, открываемых в третьей саге, рядом с подозрительной трубой написаны слова «воронье гнездо». Свойство «воронье гнездо» постоянное; оно активно, пока карта находится в игре или в вашей стопке сброса. Чтобы запомнить свойства «воронье гнездо» на картах, находящихся в стопке сброса, сбрасывая карту с таким свойством, кладите её в стопку лицевой стороной вверх рядом с другими картами. Применительно ко всем игровым свойствам считается, что она находится в стопке сброса.



ИЗВЕСТНЫЙ ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ

Среди компонентов есть 10 каждого типа, который указан также на обратной стороне. При подготовке к игре сложите их лицевой стороной вниз в 3 стопки рядом с общим запасом случайных . Если вам предписывается получить определённого типа, возьмите случайный жетон из соответствующей стопки. Если какая-либо стопка закончилась, сформируйте новую из сброшенных жетонов соответствующего типа.

ПРАВИЛА КАМПАНИИ ДЛЯ ТРЕТЬЕЙ САГИ

Играя в режиме кампании с компонентами третьей саги, руководствуйтесь дополнительными правилами:

1. Закончив партию с исследователем 4-го уровня, отметьте это в клетке судебного журнала кампании (во 2-м или 3-м столбце таблицы моряков). **Примечание:** обычно в этой таблице отметки делаются слева направо, однако исследователь позволяет сделать отметку в любом ряду, но только во 2-м или 3-м столбце.
2. Закончив партию с достижением «Империя», отметьте любую клетку в нижнем ряду таблицы достижений . Закончив партию с обоими достижениями «Империя», сделайте 2 отметки в нижнем ряду таблицы. **Примечание:** обычно в этой таблице отметки делаются сверху вниз, однако достижение «Империя» позволяет сделать отметку за любое достижение, но только в нижнем ряду.

Участник
Лихие разбойники

Очки кампании за участие в саге

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

1-2 6 3 6/3 4 6/3/1

Партия 1 Партия 2 Партия 3 Партия 4 Партия 5 Партия 6

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Результат в партии 6
(подсчитайте ваш общий результат в партии и получите его в виде очков кампании):

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

Общий результат в кампании

Бочина	X	X
Паран		
Морос		
Юта		
Котел		
Сироты		
Кулечи		
Котелер		

0

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3



ПРОЧЕСТЬ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ КОНВЕРТА 3.В



Освящённая пушка — это новый вид жетонов базовых обновлений корабля. Их нужно размещать в общей области вместе с другими жетонами обновлений. Выбрав освящённую пушку в качестве приобретаемого жетона базового обновления корабля, вы обязаны немедленно отдать с корабля 1 жетон лунной соли; в противном случае нельзя выбрать это обновление. Эта дополнительная стоимость оплачивается вдобавок ко всей прочей стоимости базового обновления.

Освящённая пушка на вашем корабле, не заблокированная /, приносит боевое свойство, которое можно использовать один раз в ход каждого игрока (как и все боевые свойства). Свойство позволяет бросить кубик саги в боевой корабль, как будто это боевой кубик. После того как он выкатится на планшет боя, что-то происходит в зависимости от выпавшего на нём значения. Если кубик остановился так, что не касается ни одной из зон, перебросьте его. В противном случае, если выпало:

- 0 — замените кубик саги точно в том месте, где он находится, боевым кубиком из личного запаса.
- 1 — замените кубик саги точно в том месте, где он находится, боевым кубиком из личного запаса. Затем вы можете переместить этот кубик в соседнюю зону.
- 2 — замените кубик саги точно в том месте, где он находится, боевым кубиком из личного запаса. Затем вы можете переместить этот кубик в соседнюю зону. Повторите этот процесс ещё раз, начиная с броска кубика саги в боевой корабль.





ПРОЧЕСТЬ ТОЛЬКО ПОСЛЕ ОТКРЫТИЯ СКЛАДНОЙ КОРОБКИ 3.1



Укреплённый форпост () — это новый тип форпоста (). На каждом острове по-прежнему может находиться только 1 форпост, но теперь он будет либо обычный, либо укреплённый.

Обычный форпост можно улучшить до укреплённого, сбросив с корабля или из гавани 1 жетон лунной соли в любой момент вашего хода. Сделав это, замените один из ваших обычных форпостов укреплённым.

В дополнение к функциям обычного форпоста каждый укреплённый форпост позволяет один раз в ход выполнить оба действия:

- * Перевернуть необнаруженный  на острове с этим укреплённым форпостом.
- * Переместить до 2 ,  или  с острова с этим укреплённым форпостом в вашу гавань.

УТОЧНЕНИЯ НЕКОТОРЫХ ПРАВИЛ ДОПОЛНЕНИЙ САГИ

ПОЛУЧЕНИЕ УНИКАЛЬНЫХ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ ПРИ ОТКРЫТИИ САГИ

В буклетах с правилами первых двух дополнений этот момент не был описан достаточно чётко. Он относится ко всем дополнениям саги.

В игре есть возможность получить уникальную карту с изображением моряка (например, морского волка) во время встречи саги.

Играя в режиме кампании, участник, получивший такую уникальную карту с изображением моряка, оставляет её у себя в колоде до конца кампании.

Играя не в режиме кампании, но с относительно постоянным составом участников на протяжении нескольких партий, для сохранения стройности истории можно оставить эту уникальную карту в колоде того участника, который её открыл.

Если вы захотите вернуть начальные колоды в их обычное состояние, можете добавить уникальные карты с изображением моряков к дополнению **«Морские волки»**.

Если при игре с дополнением **«Морские волки»** вы приобрели одну из таких уникальных карт с изображением моряка и на ней не указано, какого моряка она должна заменить, её можно вставить в протектор любой карты моряка в качестве замены.

НОВЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ОДИНОЧНОГО И КООПЕРАТИВНОГО РЕЖИМОВ

В партиях с модулями «*Флаги Старого Света*»/«*Приливы и отливы*» (в одиночном режиме или в кооперативном режиме вдвоём) применяются обычные правила со следующими исключениями и дополнениями.

БЛЮСТИТЕЛЬ И ЭЛИТНЫЙ ГРУЗ

Каждый раз, когда левая сторона карты Блюстителя предписывает разместить один или несколько кубиков на фрагмент океана, но это нельзя сделать по *любой* причине, кроме поражения в бою против ваших зданий или корабля в пиратском режиме, Блюститель вместо этого берёт с этого фрагмента . Сперва он забирает , находящийся на воде, а затем ещё один с острова (если он контролирует этот остров). Если на фрагменте нет доступных для Блюстителя , происходит следующее:

1. Теряя размещение всего 1 кубика, он ничего не делает.
2. Теряя размещение 2 или более кубиков, он, если возможно, берёт находящийся на воде  с любого соседнего фрагмента океана или находящийся на острове  с любого соседнего контролируемого им острова. Вы сами решаете, какой жетон  возьмёт Блюститель, но сперва он забирает жетон, находящийся на воде (если возможно), в противном случае — с острова (если возможно).

Когда Блюститель берёт , сперва переверните жетон, чтобы понять, добавляются ли новые жетоны  на соседние фрагменты (лицевой стороной вниз), а затем уберите жетон и положите его в гавань Блюстителя. Блюститель собирает жетоны своих  в гавани. В конце игры каждый  в гавани принесёт ему 2 .

БЛЮСТИТЕЛЬ И ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ ИМПЕРИЙ

Игрок-человек (или игроки-люди — в кооперативном режиме) взаимодействует с империями точно так же, как и в обычной игре. Блюститель же не отмечает своё положение на шкале благосклонности, не может стать объектом назначения вознаграждения или получить каперский патент и фактически никак не взаимодействует с планшетами империй. Но он может получать вознаграждения, полагающиеся за ваш корабль. Когда Блюститель одерживает победу в бою над вашим кораблём, если за него полагаются вознаграждения империй, то каждое из них приносит Блюстителю по 2  за благосклонность плюс все указанные , которые он крадёт из вашего сундука. После этого вознаграждение за ваш корабль, как обычно, отменяется.

ИМПЕРСКИЕ ПРЕДАНИЯ

На континенте Панропа присутствуют две влиятельные державы, у каждой из которых сильная и агрессивная армия. Несмотря на это, ни одна из них не торопится бросать свои силы в Новое море, опасаясь, что в таком случае другая получит преимущество. Поэтому обе державы ищут способы привлечь от своего лица каперов для добычи ценных ресурсов.

ДВЕ ИМПЕРИИ

Пруэнские Эмираты. Эта держава существует давно. Для неё характерны беспорядочно растущие города, считающиеся культурными центрами в Панропе и за её пределами. Эмираты получили известность благодаря моде, театрам, архитектуре и прочим атрибутам светского общества, а также самым престижным университетам и учёным. Однако население Пруэнских Эмиратов сильно расслоено на богатых и бедных, поэтому в последние годы часто разгораются внутренние конфликты. Несмотря на это, правительство действует очень практично, и власть имущие быстро подавляют любые признаки протестного движения среди более низких классов.

Объединённая Аверия. Новая республика, образованная путём слияния нескольких разрозненных королевств и малых народностей из одного большого региона, ранее называвшегося Аверией. Многие из них были не в ладах друг с другом, но растущее влияние Пруэнских Эмиратов вынудило их пересмотреть свои взаимоотношения. Едва начались военные притязания на их северных границах, как они объединились в республику ради защиты от Эмиратов. Исторически земли этих народов заселены более разреженно, но они больше по численности и владеют более редкими ресурсами. Часть населения фактически лишена какого-либо управления и живёт в беззаконии, будучи зависимой от различных преступных группировок. В централизованное правительство Объединённой Аверии входят конфликтующие друг с другом деятели, которые, однако, сходятся во мнении, что им нужна сильная армия.

ВОЛШЕБНЫЕ РЕСУРСЫ НОВОГО МОРЯ

Исследование Нового моря, помимо своего вклада в экономику благодаря развитию торговли и перевозке традиционных ресурсов, привело к открытию трёх новых товаров, обладающих тайной природной силой. Монополизация добычи этих ресурсов — основной приоритет политики Пруэнских Эмиратов и Объединённой Аверии. В обеих державах есть люди, которые ищут источники всех трёх ресурсов в надежде стать настоящими повелителями волшебства. Их интересы не ограничиваются экономикой: они ищут знания, а вместе с ними и власть.

Чёрные жемчужины. У устриц в Новом море совершенно иные характеристики по сравнению с сородичами. Одно из отличий — большой размер. Не менее важно и то, что эти существа, обитая в определённых местах, например в недрах вулканов, найденных рядом со многими островами Нового моря, производят жемчужины, которые каким-то загадочным образом сохраняют волшебство. Такие жемчужины теряют свою обычную окраску и становятся практически чёрными, из-за чего и получили своё название.

Силу, заключённую внутри чёрных жемчужин, могут получить только те, кто обладает тайными способностями. Со временем сила уходит, и жемчужины принимают обычный вид.

Пруэнские Эмираты делают упор на добычу чёрных жемчужин, поскольку спрос на них в высших эшелонах общества необычайно высок. Нынче в моде делать из них украшения, которые при ношении временно добавляют своему обладателю красоты, стати и харизмы. К тому времени, когда волшебство перестаёт действовать, этот образ уже выходит из моды.

Лунная соль. Эта загадочная субстанция встречается реже, чем уже упомянутые чёрные жемчужины. Лунную соль можно найти только на побережье дальних островов Нового моря. Единственный способ распознать её — осмотреть при луне, когда она испускает слабое сияние и немного светится изнутри. Причины её появления остаются загадкой, хотя существует множество теорий, основная из которых гласит, что лунная соль образуется при пролитии крови на прибрежные камни под полной луной. Другие теории возводят её происхождение к местам скопления русалок и предлагают ещё с десяток менее осмысленных причин.

Независимо от природы происхождения, лунная соль обладает необычными волшебными свойствами. Она растворяется в воде, а после втирания в кожу заметно увеличивает устойчивость организма к ранам, хотя и временно. Что ещё более важно, лунную соль можно использовать в процессе плавки: благодаря ей металлы значительно увеличивают прочность и начинают слегка люминесцировать при лунном свете. Свойства соли, добавленной при плавке, постоянны или, по крайней мере, довольно длительны. Мечи из стали, изготовленной с добавлением лунной соли, практически не ржавеют и не ломаются, а ружья меньше в размерах, легче и мощнее, чем их более крупные аналоги, изготовленные без добавления соли.

Объединённая Аверия щедро платит за лунную соль. Она продаётся там по заоблачным ценам.

Морской дракон. Эта редкая рыба водится только в коралловых рифах Нового моря. У неё два варианта окраса: красный и белый. У морского дракона длинные мощные плавники, благодаря которым он совершает довольно долгие полёты в воздухе, выталкивая себя над водой сильным хвостом. Морской дракон бывает разных размеров: некоторые утверждают, что видели экземпляры величиной чуть ли не с человека, но большинство рыб всё же не превышают фута в длину. Они всеядны и не брезгуют рыбой, птицами и насекомыми. Их пасть посоревнуется даже с акулой, но поскольку их туловище уже, они отрывают от своих жертв заметно меньшие куски, чем более крупные хищники.

Морские драконы ядовиты. Укусив жертву, они впрыскивают свой яд в рану. Если перед употреблением тщательно очистить этот яд, смешав его с молоком для снижения кислотности, он обострит чувства и увеличит силу. Вдобавок возрастёт агрессия, но физические тренировки значительно смягчают этот побочный эффект.

В Пруэнских Эмиратах эта смесь пользуется большим спросом на чёрном рынке. Её используют для увеличения физических возможностей людей и животных, участвующих в боях на арене. В Объединённой Аверии тоже есть спрос, хотя и для более практических целей: там с помощью смеси повышают выносливость лошадей, мулов и другого домашнего скота, используемого для перевозки тяжёлых грузов на дальние расстояния.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ



Элитный груз



Морской дракон



Чёрная жемчужина



Лунная соль



1 элитный груз на вашем корабле может считаться элитным грузом любого типа



Добавить элитный груз на любой остров



Каперский патент



Обнаружить элитный груз на фрагменте океана с вашим кораблём



Уменьшить или увеличить благосклонность Объединённой Аверии



Уменьшить или увеличить благосклонность Прузнских Эмиратов



Уменьшить или увеличить благосклонность империи по вашему выбору



При открытии см. с. 27

ОБ АВТОРАХ

Разработчик:

Джон Д. Клер

Иллюстрации:

Иэн О'Тул

Графический дизайн:

Джей Гернишин
Иэн О'Тул

Проектный директор:

Николас Бонджиу

Производство:

Дэвид Лепор
Адельхейд Циммерман

Редакторы буклета правил:

Джон Д. Клер
Люк Петершмидт

Редакторы:

Джон Д. Клер
Люк Петершмидт
Марк Вуттон

Дэн Варретт

Шон Карман

Корректор:

Дэн Варретт

Развитие:

Люк Петершмидт
Марк Вуттон

Проектный менеджер по развитию:

Джей Гернишин

Русская версия игры подготовлена компанией Tabletop KZ.

Редакция выражает благодарность Кириллу Егорову, Денису Карпенко, Роману Дженбазу, Тамаре Чудновской, Евгении Акбашевой, Анастасии Ефремовой, Елене Даценко, Всеволоду Чернову и Анастасии Кузнецовой за помощь в подготовке русского издания.

© 2023 Alderac Entertainment Group. 2505 Anthem Village Drive Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA.

Dead Reckoning, Deep Legends, Card Crafting System и все связанные марки являются ™ или ® и © там, где указаны Alderac Entertainment Group, Inc. или Джон Д. Клер.

Все права защищены. Сделано в Китае.

