



ОБ АВТОРАХ

Разработчик:

Джон Д. Клер

Иллюстрации

и графический дизайн:

Иэн О'Тул

Графика и верстка

правил:

Стефани Густафссон

и Иэн О'Тул

Проектный директор:

Николас Бонджиу

Производство:

Дэвид Лепор

Редакторы:

Джон Д. Клер,

Люк Петершмидт,

Марк Вуттон

Развитие:

Джош Вуд, Джон Зинсер

Проектный менеджер

по развитию:

Марк Вуттон

Морские волки

ДОПОЛНЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ

Дополнение вводит в игру модуль «Морские волки», который можно использовать различными способами. В него входят 36 карт с изображением морских волков, используемых вместо карт с изображением моряков. Морские волки, обладающие особыми свойствами, вносят асимметрию в начальные колоды игроков.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ ДОПОЛНЕНИЕМ

Дополнение можно использовать двумя способами, в зависимости от того, обычная это партия или режим кампании.

Обычные партии. В обычных партиях (не в режиме кампании) модуль позволяет провести драфт 4 карт морских волков. Перед началом партии раздайте игрокам случайным образом по 4 карты морских волков. Игроки смотрят полученные карты, оставляют себе одну из них, а остальные передают своему соседу слева. Так повторяется, пока каждый игрок не оставит себе 4 карты. Эти карты игроки будут использовать в течение партии, а в конце уберут их из игры.

Кампания. 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 её в протектор своей карты, соответствующей морю, 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).

Примечание. Вы можете пользоваться этим методом, даже если играете не в режиме кампании, но используете компоненты саги на протяжении нескольких партий с одним и тем же составом участников.

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ МОРСКИХ ВОЛКОВ В КОЛОДУ

На картах морских волков указан их тип. Выньте обычную карту с изображением из протектора с этой картой в вашей колоде и замените её картой морского волка. Заменённые карты с изображениями вам больше не понадобятся, их можно оставить в коробке.

Если в протекторах всех карт подходящего типа уже есть карта морского волка, вы можете заменить ЛЮБУЮ обычную карту с изображением в вашей колоде новой картой. Например, если у вас 2 карты морских волков для капитана, одной из них нужно заменить карту с изображением капитана, а другой можно заменить любую другую обычную карту с изображением.

Бывалый пират заменяет пирата.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТ МОРСКИХ ВОЛКОВ

На картах морских волков указано их название и свойство. Для каждого свойства указан уровень и описание. Если карта достигла указанного уровня (или более высокого), описанное свойство начинает действовать. Пока карта моряка ниже требуемого уровня, свойство использовать нельзя.

Карту морского волка нельзя убрать или переложить в протектор с другой картой (если только свойство явно не будет предписывать это).

Это свойство капитана 1-го ранга доступно только по достижении 4-го уровня.

