

ПАРУСНИКИ: ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ПАРАМЕТРЫ КОРАБЛЯ

Каждый корабль обладает набором параметров, которые влияют на его поведение в бою, навигации, стрельбе и общении.

Навигация отвечает за управление курсом, выполнение манёвров и поворотов. Чем выше этот параметр, тем лучше корабль реагирует на команды экипажа.

Стрельба определяет точность огня из бортовой артиллерии. Высокая стрельба увеличивает шанс попадания и эффективность залпов.

Манёвренность влияет на скорость реакции корабля в бою. Она важна при уклонении, изменении позиции и выполнении сложных действий.

Броня защищает корабль от прямых попаданий. Она поглощает часть урона, но может быть повреждена или выйти из строя.

Скорость позволяет кораблю перемещаться быстрее, что важно для выхода из боя или занятия выгодной позиции.

Экипаж — численность и качество матросов на борту. От этого зависит успех большинства проверок, особенно командных.

Репутация влияет на взаимодействие с другими кораблями, торговыми факториями и государственными силами. Хорошая репутация даёт преимущества в переговорах.

ПАРАМЕТРЫ ОФИЦЕРОВ

(Общее описание характеристик)

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОФИЦЕРА

Каждый офицер обладает набором базовых характеристик, отражающих его навыки и способности. Все характеристики начинаются с базового значения 5, которое может быть увеличено за счёт выбора роли и усиления (с добавлением слабостей).

Тактика

Умение планировать и организовывать действия.

Влияет на управление боями, манёврами и стратегическими решениями.

Устрашение

Способность внушать страх и подавлять сопротивление.

Полезна при командовании непослушным экипажем или устрашении противника.

Стрельба

Точность огня из пушек, ружей, арбалетов и других видов оружия.

Ключевой параметр для канониров и метких стрелков.

Ближний бой

Мастерство владения холодным оружием.

Используется в дуэлях, абордажах и личных поединках.

Инженерия

Знание механических систем, устройств и механизмов корабля.

Полезен при ремонте, установке модулей и технических задачах.

Навигация

Управление курсом, выполнение манёвров и поворотов.

Чем выше значение, тем лучше корабль реагирует на команды экипажа.

Ремонт

Способность восстанавливать повреждённые системы корабля.

Включает работу с парусами, корпусом, орудиями и внутренними механизмами.

Медицина

Знания в области лечения ран, оказания первой помощи и стабилизации состояния экипажа.

Мораль

Способность поддерживать боевой дух экипажа.

Влияет на устойчивость к панике, предотвращение бунтов и общее поведение команды.

Социальные навыки

Переговоры, обман, влияние на других персонажей.

Влияет на взаимодействие с торговыми факториями, государственными силами и другими капитанами.

Сила

Физическая мощь, выносливость, способность выдерживать удары.

Влияет на эффективность в рукопашном бою и физические проверки.

Лидерство

Умение вдохновлять, направлять и координировать действия отрядов.

Эффективен при управлении большим числом матросов.

Выживание

Навыки ориентирования, выживания в экстремальных условиях, управления ресурсами.

Полезен при длительных рейсах, штормах и нехватке запасов.

ПРОВЕРКИ

Личная проверка (d20)

Для индивидуальных действий используется d20. Успех наступает, если результат меньше или равен сумме навыка персонажа и модификаторов.

Максимально допустимые модификаторы: ± 15 .

Если выпало 1 — это критический успех, действие проходит особенно удачно.
Если выпало 20 — это критический провал, возможны негативные последствия.

Командная проверка (d100)

Для коллективных действий экипажа используется d100. Успех наступает, если результат меньше или равен сумме следующих значений:

- Параметр корабля (например, Навигация)
- Навык офицера
- Сумма навыков группы
- Средний навык отряда, умноженный на класс корабля
- Дополнительные модификаторы

Максимально допустимые модификаторы: ± 5 .

Размер успеха рассчитывается как (порог – бросок) / 10. Если размер успеха ≥ 3 , действие считается особенно удачным. Бонус от такого успеха равен размер успеха $\times 10$ и применяется один раз.

МОДИФИКАТОРЫ К ПРОВЕРКАМ

Модификаторы зависят от условий и оборудования. Они могут увеличивать или снижать шансы на успех.

Навигация

- Опытный штурман: +5
- Неопытный экипаж: -5
- Ночное время: -10
- Повреждённый такелаж: -5

Тактика

- Поддержка сигнальных флажков: +10
- Неопытный или напуганный экипаж: -5
- Плотная оборона противника: -5
- Внезапное препятствие: -10

Стрельба

- Дымоходы и вентиляция: +10
- Сильная качка: —5
- Большая дистанция до цели: —10
- Повреждённое оружие: —10

Ремонт

- Опытный техник или плотник: +15
- Наличие инструментов: +10
- Организованная работа: +5
- Дождь, волнение: —5
- Продолжающийся бой: —10

Социальные проверки

- Известное имя капитана: +10
- Письма-патенты: +10
- Неопытный экипаж: —5
- Паника: —5
- Потеря части экипажа ранее: —10

Броня

- Двойная обшивка бортов: +5
- Железные накладки: +10
- Корпус из твёрдого дерева: +10
- Укреплённая корма: +10

Скорость

- Увеличенная площадь парусов: +10
- Лёгкая конструкция корпуса: +10
- Чистая обшивка днища: +10
- Гребцы на корме: +5

Манёвренность

- Лучшие тактики разворота: +10
- Качественные верёвки: +10
- Дополнительные матросы: +10
- Гребцы: +10

ВРЕМЯ НА КОРАБЛЕ

Сутки на корабле делятся на 6 вахт.
Каждая вахта длится 4 часа.
Каждая вахта делится на 8 склянок.

Одна склянка равна 30 минутам.

ВАХТЫ:

1. Рассветная вахта — 04:00–08:00 (светло)
2. Утренняя вахта — 08:00–12:00 (светло)
3. Дневная вахта — 12:00–16:00 (светло)
4. Вечерняя вахта — 16:00–20:00 (светло)
5. Закатная вахта — 20:00–00:00 (темно)
6. Ночная вахта — 00:00–04:00 (темно)

Вахта - это не период времени, это рабочая смена. Экипаж поделен на три смены, каждая стоит 2 вахты.

Первая вахта: Собака

00:00 до 04:00 - первая собака

12:00 до 16:00 - вторая собака

Вторая вахта: Диана

04:00 до 08:00 - первая диана

16:00 до 20:00 - вторая диана

Третья вахта: Детская

08:00 до 12:00 - первая детская

20:00 до 00:00 - вторая детская

То есть если Фосса назначили стоять диану, то его периоды дежурства - 04:00-08.00 и 16.00-20.00. При этом, если текущей вахте требуется помощь, то в первую очередь отправляют подвахтенных, т.е. тех, кто с вахты сменился. Например, если упал плотный вечерний туман и надо поставить дополнительных наблюдателей, то Фосса поднимут из гамака и погонят на помощь тем, кто стоит вторую детскую. Ну а в экстренных ситуациях работают матросы всех трех смен одновременно, называется "аврал".

Время отмечается с помощью песочных часов и колокола.

Каждые 30 минут вахтенный матрос переворачивает часы.

После этого отбивается сигнал рындой — удары колокола.

Число ударов соответствует количеству прошедших склянок с начала вахты:

- 1 удар = 1 склянка (30 мин)

- 2 удара = 2 склянки (1 час)

- ...

- 8 ударов = 8 склянок (4 часа)

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РАБОТЫ ЭКИПАЖА:

- В обычных условиях экипаж работает по системе:

- 3 вахты — бодрствование и работа

- 3 вахты — отдых и сон

Это позволяет чередовать нагрузку и восстановление сил.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ:

- Обычное действие вне боя занимает 1 вахту (4 часа).

- Во время боевых манёвров одно действие занимает 1 склянку (30 минут).
- Тяжёлые пушки стреляют каждую третью склянку.
- Абордаж на одной зоне палубы занимает 1 склянку.

За это время происходит:

1. Сближение и зацепление кораблей
2. Обмен выстрелами
3. Рукопашная схватка
4. Подсчёт потерь и изменений контроля над зонами

ПАРУСНИКИ: МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ (руководство для игры)

Действия вне боя:

- Обычное действие занимает 1 вахту (4 часа)

Действия в бою:

- Одно боевое действие = 1 склянка (30 минут)
- Тяжёлые пушки стреляют каждую третью склянку
- Абордаж на одной зоне занимает 1 склянку (включает зацепление, залпы, рукопашную и подсчёт потерь)

Светлое и тёмное время суток:

Модификаторы к проверкам при темном времени суток:

- Все проверки Тактики, Навигации и Обнаружения получают штраф –10.
- Проверки Стрельбы по невидимой цели: невозможно без факелов или освещения.
- Обнаружение противника ночью: автоматически +20 к скрытности для уклоняющегося.
- Исключение: наличие опытного ночного наблюдателя (+10 к обнаружению).

БОРТОВОЕ ОРУЖИЕ

Общие сведения:

Пушки на корабле расположены в батареях.

Батареи находятся:

- по левому и правому бортам,
- на носу,
- на корме.

Количество пушек может отличаться в зависимости от стороны.

Калибр одинаковый для всех орудий в одной батарее.

Классы бортового оружия:

ЛЕГКОЕ

Урон ×1

Темп стрельбы: 1 залп за склянку

Минимум отрядов: 0

Назначение: подавление, точечные цели

СРЕДНЕЕ

Урон ×2

Темп стрельбы: 1 залп за 2 склянки

Минимум отрядов: 1

Назначение: основная артиллерия

ТЯЖЕЛОЕ

Урон ×3

Темп стрельбы: 1 залп за 3 склянки

Минимум отрядов: 1

Назначение: финальные удары, пробитие брони

БАТАРЕИ И СИТУАЦИИ

Какая батарея повернута к цели зависит от положения противника:

Противник спереди — можно использовать НОСОВУЮ батарею

Противник сзади (догоняет) — доступна КОРМОВАЯ батарея

Противник рядом по курсу — одна из БОРТОВЫХ батарей

После манёвра "Выход на траверс" — готова к стрельбе одна из бортовых батарей

После успешного "Круга Жизни" — все бортовые орудия доступны

Без успешного манёвра — только те батареи, которые уже направлены на цель

Примеры:

- Противник догоняет с кормы → можно стрелять КОРМОВОЙ батареей
- Противник находится перед носом → используйте НОСОВУЮ батарею
- Противник параллельно по правому борту → применяйте ПРАВУЮ бортовую батарею
- После "Круга Жизни" → можете выбрать ЛЕВУЮ или ПРАВУЮ бортовую батарею

БЛОК ПРАВИЛ — ОБНАРУЖЕНИЕ И ПОГОНЯ

Расстояние обнаружения:

- Корабли могут заметить друг друга на дистанции, которую обычно преодолевают за одну вахту (4 часа).
- Эта дистанция зависит от скорости кораблей, условий видимости и модификаторов.
- При хорошей видимости и высоком уровне Навигации возможны обнаружение и начало преследования раньше.

Фазы погони:

ПОГОНЯ состоит из последовательных манёвров:

- Каждая фаза длится 1 вахту (4 часа).
- На каждой вахте проводится проверка Навигации:
 $d_{100} \leq \text{Навигация корабля} + \text{навык офицера} + \text{сумма группы} + \text{средний навык отряда} \times \text{класс корабля}$

Результаты проверки:

- УСПЕХ: догоняющий сокращает дистанцию на 1 шаг.
- ПРОВАЛ: дистанция остаётся прежней или увеличивается.
- КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ: дистанция значительно увеличивается, возможна потеря следа.

Шаги дистанции:

[Дистанция]:

- Очень далеко → требуется 3 вахты для сближения
- Далеко → 2 вахты
- Близко → 1 вахта
- В зоне атаки → можно начать бой

Завершение погони:

- В нормальных условиях погоня заканчивается через 3 вахты.
- Если после этого цель остаётся в пределах досягаемости — начинается бой.
- Если цель уходит за пределы дистанции — погоня прекращается.

Модификаторы к проверке погони:

- БОНУС +15: если у догоняющего выше скорость
- БОНУС +10: при использовании сигнальных флажков
- БОНУС +5: при наличии опытного штурмана
- ШТРАФ –10: плохие погодные условия
- ШТРАФ –5: неопытный экипаж
- ШТРАФ –10: повреждённый такелаж

Пример погони:

1. Дистанция: "Очень далеко"
 - Проверка Навигации: успех → дистанция "Далеко"
2. Дистанция: "Далеко"
 - Проверка Навигации: успех → дистанция "Близко"
3. Дистанция: "Близко"
 - Проверка Навигации: провал → дистанция остаётся прежней
 - Погоня продолжается
4. Дистанция: "Близко"

- Проверка Навигации: успех → дистанция "В зоне атаки" → начинается бой

ФАЗЫ БОЯ

1. Обнаружение

Цель: определить, кто заметит противника первым.

Проверка: $d100 \leq \text{Навигация корабля} + \text{модификаторы}$

Размер успеха = $(\text{Порог} - \text{бросок}) / 10$

Бонус = размер успеха $\times 10$ → применяется к следующей фазе.

2. Манёвр

Основная цель:

Манёвр позволяет занять выгодную позицию для стрельбы, abordaja или отступления.

Манёвр проводится один раз за склянку (30 минут).

Проверка манёвра:

$d100 \leq \text{Навигация} + \text{навык офицера} + \text{сумма группы} + \text{средний навык отряда} \times \text{класс корабля}$

Успех: получаете бонус

Провал: ничего не меняется, но можно повторить попытку

Размер успеха:

Размер успеха = $(\text{порог} - \text{бросок}) / 10$

Бонус = размер успеха $\times 10$ → применяется к следующей фазе (стрельба, abordaj и т.

д.)

ТИПЫ МАНЁВРОВ

1. Сближение

Цель: подойти ближе к противнику для абордажа или залпа в упор.

Подтипы:

- Абордажный галс: подход бортом к борту
- Таранный курс: стремительное приближение

Бонусы:

- При успехе ≥ 2 : +10 к следующему абордажу
- При успехе ≥ 4 : +1 к числу отрядов в абордаже
- При успехе ≥ 3 : возможен таран (+15 к повреждениям)

2. Уход

Цель: увеличить дистанцию до противника, выйти из зоны обстрела или абордажа.

Название: Уклончивый бег

Бонусы:

- При успехе ≥ 2 : +10 к следующему манёвру уклонения
- При успехе ≥ 4 : противник не может стрелять следующую склянку

3. Удержание позиции

Цель: сохранять оптимальную дистанцию или удерживать оборону.

Название: Дистанционная игра

Бонусы:

- При успехе ≥ 2 : +10 к защите от сближения
- При успехе ≥ 4 : противник получает -10 к попыткам сближения

4. Занятие огневой позиции

Цель: использовать одну или несколько бортовых батарей.

Названия:

- Выход на траверс
- Круг Жизни (полный поворот)

Бонусы:

- При успехе ≥ 2 : +10 к следующему залпу
- При успехе ≥ 4 : +15 к следующему залпу по борту
- При успехе ≥ 3 : +20 к залпу после "Круга Жизни"

5. Оборонительный манёвр

Цель: защититься от атаки или абордажа.

Название: Защитный траверс

Бонусы:

- При успехе ≥ 2 : +10 к проверке Навигации
- При успехе ≥ 4 : -10 к попытке абордажа со стороны противника

ВЫБОР МАНЁВРА

[Тип манёвра]:[Цель]:[Эффект]

Сближение: Подойти к цели: +10 к абордажу или тарану

Уход: Отдалиться от противника: +10 к уклонению

Удержание позиции: Сохранить расстояние: –10 к атакам сближения

Занятие огневой позиции: Использовать батареи: +10 к стрельбе

Оборонительный манёвр: Защититься от атаки: –10 к абордажу противника

БОНУСЫ ПОСЛЕ УСПЕХА

[Размер успеха]:[Эффект]

≥1: +10 к следующей фазе

≥2: +20 к следующей фазе

≥3: +30 к следующей фазе или специальный бонус

≥4: особый эффект (например, –10 к действиям противника)

Пример:

- Успех с размером 2 → +20 к следующему залпу

- Успех с размером 3 → +30 к абордажу или возможность тарана

ОГРАНИЧЕНИЯ И УСЛОВИЯ

[Условие]:[Штраф/бонус]

Ночь: –10 к проверке манёвра

Повреждённый такелаж: –5 к проверке

Неопытный экипаж: –5 к проверке

Опытный штурман: +5 к проверке
Поддержка сигнальных флажков: +10 к проверке
Дождь или волнение: −5 к проверке
Продолжающийся бой: −10 к проверке

ЭТАПЫ МАНЁВРА

1. Объявление цели манёвра
2. Проверка Навигации + группа + отряд
3. Применение результата и бонусов
4. Переход к следующей фазе (стрельба, абордаж, ремонт)

...

УПОРЯДОЧЕННЫЕ ПРАВИЛА

1. Стрельба

Основная цель
Нанести повреждения противнику.

Проверка стрельбы
$$\text{УСПЕХ} = d100 \leq [\text{Стрельба корабля}] + [\text{Навык офицера}] + [\text{Сумма навыков группы}] + [\text{Средний навык отряда} \times \text{класс корабля}] - [\text{бонус Защиты цели, если такой есть}]$$

Размер успеха → Процент попаданий (равномерное распределение)

Размер успеха	Процент попаданий	Примечание
7	100%	Все ядра в цель — праздник на палубе!
6	85%	Почти всё прошло
5	70%	Отличный залп
4	55%	Хороший результат
3	40%	Полдела сделано
2	25%	Чуть больше удачи, чем расчёта
1	10%	Одинокое ядро нашло дорогу
0	1 ядро (всегда)	Успех без успеха — но всё равно попал!
1 и ниже	0%	Ни одного попадания

Правило: даже при нулевом успехе — одно ядро всегда попадает.

Формула урона

Урон = Количество попавших пушек × Множитель оружия
или

Урон = (Кол-во пушек в батарее × % попаданий) × Множитель

Где:

- Количество пушек в батарее — сколько стволов ты зарядил.
- % попаданий — из таблицы выше.
- Множитель — зависит от класса оружия:
 - Класс 1 → ×1
 - Класс 2 → ×1.5
 - Класс 3 → ×2
 - Класс 4 → ×3

Взаимодействие урона с броней

- Броня поглощает урон, равный её значению.
- Урон от всех попавших снарядов в залпе суммируется.
- Если суммарный урон превышает значение брони, разница становится повреждением корпуса.
- Повреждение корпуса также может быть нанесено минуя броню (например, при критическом попадании или определённом месте попадания).
- Усталость брони увеличивается на величину поглощённого урона.
 - То есть, если броня поглотила 15 из 20 урона, усталость увеличивается на 15.
 - Усталость не растёт, если урон минует броню.
- Когда усталость превышает значение брони, защита временно отключается до ремонта.
- После этого весь урон напрямую наносится корпусу.

Прочность корпуса

- Прочность корпуса равна базовому показателю брони корабля.
- Корпус может выдержать столько повреждений, сколько его прочность.
- Каждая единица повреждения корпуса добавляет отрицательный модификатор к следующим параметрам:
 - Экипаж
 - Навигация
 - Скорость

- Манёвренность
- Стрельба
- Модификатор зависит от процента потраченной прочности корпуса.
- Он не превышает размер базового значения каждого параметра корабля.

Повреждения экипажа

- Экипаж имеет собственную шкалу прочности, равную числу матросов в основном отряде.
- Урон, направленный в экипаж (например, шрапнелью), наносит гибель людей.
- Гибель части экипажа:
 - Уменьшает эффективность ключевых операций (особенно требующих больших отрядов).
 - Может сделать невозможным выполнение некоторых действий (например, обслуживание тяжёлых батарей без достаточного числа матросов).
- При каждом раунде гибели экипажа проводится проверка Тактики или Устрашения:
 - Провал → снижение эффективности отряда на 10%.
 - Критический провал → паника, –20% ко всем проверкам на этом участке.
- При полной потере экипажа (нулевое число матросов) — корабль теряет возможность выполнять большинство командных действий.

Повреждения парусов и мачт

- Паруса и мачты имеют общую шкалу прочности, равную параметру "Навигация" корабля.
- Урон по парусам/мачтам (цепными выстрелами, картечью и др.) наносится в эту шкалу.
- По мере повреждений происходит:
 - Снижение скорости (–1 за каждые 10% потерянной прочности)
 - Снижение манёвренности (–1 за каждые 15%)
 - Затруднение управления (увеличение сложности проверок Навигации)
- При полном уничтожении парусов/мачт:
 - Скорость = 0 (если нет весел или буксировки).
 - Манёвренность = 0.
 - Требуется длительный ремонт или замена всей системы.

Расчёт места попадания

В случае успешного залпа по вражескому кораблю, дополнительно определяется точка попадания.
Для этого учитывается вторая цифра броска d100, сделанного при проверке Стрельбы.

Таблица: Место и последствия попадания

Цифра	Место попадания	Последствие
1–5	Цель попадания	Урон наносится туда, куда был нацелен выстрел. Обычный расчёт урона.
6	Орудийная палуба	Несколько снарядов попадают в одну из бортовых батарей — количество равно размеру успеха.
7	Корпус	Несколько снарядов игнорируют броню — количество равно размеру успеха.
8	Парус	Возможна потеря части парусов. Снижение скорости на 10% или более.
9	Экипаж	Повреждение экипажа.
0	Структурное повреждение	Если попало в корпус — удвоенное количество снарядов минует броню (размер успеха × 2). Если попало в другие части — урон удваивается.

Подробности:

6. Попадание в орудийную палубу

- При выпадении цифры 6 как второй цифры броска d100 считается попаданием в орудийную палубу.
- Несколько снарядов попадают в одну из бортовых батарей — количество равно размеру успеха.
- Урон получает отряд, обслуживающий эту батарею.
- Если такого отряда нет (батарея не используется или уже разрушена), то урон наносится общему экипажу.

Выбор батареи:

- Батарея выбирается случайно:
 - 1d4 = 1 → Левый борт
 - 1d4 = 2 → Правый борт
 - 1d4 = 3 → Носовая батарея
 - 1d4 = 4 → Кормовая батарея
- Если корабль не имеет бортовой батареи с соответствующей стороны:
 - Урон перенаправляется на экипаж.

Повреждение батареи:

- Попавшая батарея получает повреждение:
 - Получает модификатор "Повреждена": -20 к проверкам стрельбы с неё.
 - Второе попадание в эту же батарею считается полным уничтожением:
 - Батарея выводится из строя и больше не может использоваться до ремонта.
- Модификатор можно снять с помощью ремонта.

Прочие попадания:

Попадание в корпус (цифры 7 или 0):

- При выпадении 7: количество снарядов, игнорирующих броню, равно размеру успеха.
- При выпадении 0: количество таких снарядов удваивается (размер успеха × 2).
- Эти снаряды наносят прямой урон корпусу, не снижая показатель брони.
- Вызывает пробоину

Попадание в паруса (цифра 8):

- Урон достается парусам корабля.

Попадание в экипаж (цифра 9):

- Урон достается экипажу корабля.

Структурное повреждение (цифра 0):

- В зависимости от цели попадания может быть:
 - Пробоина
 - Пожар
 - Падение мачты
 - Ранение/смерть офицера
- Это событие требует немедленного реагирования.

Особенность снарядов:

- Если используется несоответствующий тип снаряда (например, шрапнель по корпусу), то урон делится на 2 вне зависимости от точки попадания.

2. Критические повреждения

1. Пробоина

- Возникает при структурном повреждении.
- После попадания проводится проверка Ремонта или Навигации (сложность равна 10 плюс уровню корабля умноженному на 10).
 - Успех — пробоины нет, утечка остановлена.
 - Провал — появляется пробоина.
 - Вода начинает накапливаться: 1 уровень воды за раунд без ремонта.
 - При 3–5 уровнях воды: скорость корабля снижается на 10.
 - При 6+ уровнях: корабль начинает тонуть — каждый раунд проводится проверка

Спасения.

- Каждый следующий провал увеличивает уровень воды на 1.
- Критический провал — обрушение переборки, вода распространяется дальше.

2. Падение мачты / выход из строя парусов

- Происходит при структурном повреждении парусов.
- После попадания проводится проверка Ремонта или Инженерии (сложность равна 10 плюс уровню корабля умноженному на 10).
 - Успех — повреждение минимальное, мачта удерживается.
 - Провал — мачта повреждена:
 - Скорость корабля падает на 50%.
 - Манёвренность снижается на 10.
 - Если провал повторяется — мачта ломается полностью:
 - Скорость = 0 (если нет весел или буксировки).
 - Корабль теряет способность поворачивать.
 - Критический провал — мачта падает на палубу:
 - Все отряды на верхней палубе получают 4 урона.
 - Дополнительно проводится проверка Обороны: при провале один матрос выбывает из строя.

3. Ранение офицера

- Происходит при критическом попадании шрапнелью.
- Жертвой может стать любой из офицеров на борту корабля. Выбирается отдельным случайным броском.
- Проводится личная проверка Тактики или Защиты (сложность 10).
 - Успех — офицер уклонился или получил лёгкое ранение.
 - Провал — офицер серьёзно ранен:
 - -5 ко всем тактическим проверкам.
 - Команда теряет бонусы от его специализации.
 - При каждом последующем провале:
 - Офицер выбывает из боя.
 - -10 ко всем связанным проверкам до конца боя.
 - Критический провал — офицер погибает:
 - -10 ко всем проверкам экипажа.
 - Проверка Обороны: при провале — паника в ряду, -5 к эффективности всех отрядов.

4. Пожар

- Возникает при попадании зажигательного снаряда.
- Проводится проверка Ремонта или Инженерии (сложность равна 10 плюс уровню корабля умноженному на 10).
 - Успех — пожар потушен.
 - Провал — пожар начинается и развивается:
 - Наносит 2 урона кораблю в раунд.
 - При каждом новом провале:

- +1 к урону от пожара.
- Огонь распространяется.
- Критический провал — взрыв порохового погреба: массовый урон всем отрядам и кораблю.

3. Применение медицины

Основная цель

Снизить потери экипажа за счёт перевода раненых в статус выздоравливающих или здоровых.

Медицинская помощь оказывается как в бою, так и после боя.

Статусы экипажа

Статус	Описание
Здоров	Готов к выполнению задач.
Ранен	Не может участвовать в активных действиях. Требуется лечение.
Выздоровливает	В процессе восстановления. Может выполнять лёгкие обязанности (например, наблюдение).
Убит	Погибший член экипажа. Не подлежит восстановлению.

Участие врача в лечении

Врач может действовать на разных уровнях:

Уровень помощи	Условия	Эффективность лечения
Один	Без группы и отряда	Минимальная эффективность
С группой	2–5 человек (ассистенты)	Средняя эффективность
С отрядом	20+ человек (организованная команда)	Максимальная эффективность

Работа врача во время боя

Фаза: Подсчёт потерь после раунда

Врач проводит ключевую операцию — проверку Медицины:

УСПЕШНО = $d100 \leq [\text{Навык Медицины}] + [\text{Сумма навыков группы}] + [\text{Средний навык отряда} \times \text{класс корабля}]$

> Если врач работает один — используется только его навык. Тогда проверка Навыка

идёт по броску 1д20

Размер успеха → Количество спасённых

Количество спасённых = размер успеха

Спасённые меняют статус: убит → ранен

Максимум спасений за раунд:

- Один: 1 раненый
- С группой: 3 раненых
- С отрядом: 5 раненых

Эти матросы остаются ранеными до конца боя.

Лечение после боя

После окончания боя врач проводит финальную проверку Медицины:

УСПЕШНО = $d100 \leq [\text{Навык Медицины}] + [\text{Сумма навыков группы}] + [\text{Средний навык отряда} \times \text{класс корабля}]$

Эффективность лечения:

- Все раненые могут быть вылечены.
- Базовое количество выживших: 10% от числа раненых.
- Дополнительное количество выживших: размер успеха × 10% от числа раненых.
- Итого: (10% + (размер успеха × 10%)) от числа раненых

Перевод статусов:

Вылеченные переходят в статус: выздоравливает

Оставшиеся — умирают

Пример:

Было 40 раненых

Бросок: $d100 = 32$ (порог = 60)

Размер успеха = $(60 - 32)/10 = 2$

Вылечено: $10\% + (2 \times 10\%) = 30\%$

$40 \times 30\% = 12$ матросов выздоравливают

Остальные — погибают

Максимальный эффект лечения

Уровень помощи	Максимальный процент выживших
Один	20%
С группой	30%
С отрядом	50%

При наличии специального оборудования (например, аптекарь, хирургический набор, лекарства) — бонус до +10%

Особые результаты при проверке Медицины

Результат	Событие
-----------	---------

01	Особый успех: все раненые становятся выздоравливающими
----	--

02–05	Критический успех: +1 дополнительный спасённый за каждого участника медицинской команды (врач + группа + отряд)
-------	---

95–99	Критический провал: все раненые умирают
-------	---

100	Особый провал: доктор получает травму или теряет инструменты
-----	--

Влияние на корабль и экипаж

- Выздоровливающие матросы могут выполнять простые обязанности (наблюдение, управление, обслуживание легких механизмов).
- Они не участвуют в боевых действиях, но не считаются потерями.
- Если экипаж упал ниже 50%, все проверки корабля получают штраф –10.
- Если экипаж упал ниже 25%, штраф увеличивается до –20.
- При полной потере экипажа — корабль становится неконтролируемым.

5: РЕМОНТ И ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ОПИСАНИЕ

После повреждений или участия в бою корабль может провести восстановительные работы:

- Тушение пожаров
- Заделка пробоин
- Ремонт парусов, руля и такелажа
- Восстановление боевых систем

Эти действия занимают одну склянку (30 минут) и выполняются экипажем под руководством офицера.

ПРОВЕРКА НА РЕМОНТ

Для успешного ремонта проводится командная проверка:

$d100 \leq \text{Ремонт} + \text{навык офицера} + \text{сумма навыков группы} + \text{средний навык отряда} \times \text{класс корабля}$

Максимально допустимые модификаторы: ± 5

Результаты проверки:

- УСПЕШНАЯ → повреждение локализовано или устранено
- ПРОВАЛ → повреждение сохраняется, требуется повторная попытка
- КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ → повреждение усугубляется, возможна вторичная авария

РАЗМЕР УСПЕХА

Размер успеха = (порог – бросок) / 10

Бонус от успеха = размер успеха × 10

Бонус применяется один раз при первой попытке восстановления.

Примеры:

- Размер успеха = 1 → бонус +10 к следующей проверке тушения пожара
- Размер успеха = 2 → бонус +20 к заделке пробоины
- Размер успеха ≥ 3 → особенно удачный ремонт → +30 к устранению повреждения

ЭФФЕКТЫ УСПЕШНОГО РЕМОНТА:

- Пожары: потушены полностью или частично
- Пробоины: заделаны, риск затопления снижается
- Паруса: восстановлены, скорость увеличивается
- Такелаж: починен, манёвренность возвращается
- Орудия: снова готовы к стрельбе

МОДИФИКАТОРЫ К ПРОВЕРКЕ РЕМОНТА:

[Условие]:[Модификатор]

Опытный техник или плотник: +15

Наличие инструментов: +10

Организованная работа: +5

Дождь или волнение: -5

Продолжающийся бой: -10

Паника среди экипажа: -10

Отсутствие запасных материалов: -15

ТИПЫ РЕМОНТА:

1. Тушение пожара

Проверка: $d100 \leq \text{Ремонт} + \text{группа} + \text{отряд}$

Успех: пожар локализован и потушен

Провал: пожар продолжает распространяться

Критический провал: взрыв порохового погреба

2. Заделка пробоины

Проверка: $d100 \leq \text{Ремонт} + \text{группа} + \text{отряд}$

Успех: пробоина закрыта, вода перестаёт проникать

Провал: вода продолжает поступать, требуется ещё одна попытка

Критический провал: корабль начинает быстро тонуть

3. Ремонт парусов и такелажа

Проверка: $d100 \leq \text{Ремонт} + \text{группа} + \text{отряд}$

Успех: скорость и манёвренность восстановлены

Провал: корабль остаётся повреждённым

Критический провал: часть парусов обрывается, скорость падает дополнительно

4. Восстановление орудий

Проверка: $d100 \leq \text{Ремонт} + \text{группа} + \text{отряд}$

Успех: батарея снова готова к стрельбе

Провал: требуются дополнительные работы

Критический провал: одно орудие выходит из строя окончательно

ВРЕМЯ РЕМОНТА:

- Одна склянка (30 минут) — базовое время на восстановление одного типа повреждения
- Если повреждений несколько — требуется больше времени и усилий
- При длительном отдыхе (более одной вахты) можно восстановить большинство систем

ПРИМЕР РЕМОНТА:

1. Корабль получил пожар.
2. Проверка Ремонт: успех с размером 2 → бонус +20 к тушению
3. Пожар успешно потушен
4. Остаточные эффекты: дым на палубе → −5 к проверкам на 1 склянку

АБОРДАЖНЫЙ БОЙ (СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЖИМ) ОСТАВ ОТРЯДА АБОРДАЖА

Абордажный отряд состоит из:

- Офицер: лидер, организует действия, даёт бонусы.
- Группа: 2–5 человек, оказывают помощь, могут быть убиты или ранены.
- Отряд: 5–100 человек, основная ударная сила.

Возможные комбинации:

- Один офицер + группа
- Один офицер + одна группа + один отряд
- Два офицера с двумя группами (например, боевой и инженер)
- Один офицер + два отряда одной специализации (работают вместе)

Офицер и группа также участвуют в бою и наносят урон тем оружием, которым владеют:

Например:

- Офицер с рапирой → урон 2
- Член группы с топором → урон 3

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Корабль делится на 2–7 зон, включая:

- Носовая часть: уязвима, но позволяет контролировать курс
- Корма: важна для управления, хорошо защищена
- Левый борт
- Правый борт
- Палуба (центр): ключевая точка контроля
- Орудийные позиции: дают бонус к стрельбе
- Руль: потеря руля = полная потеря управления
- Пороховой погреб: его захват = возможность взрыва

В каждой зоне может находиться до 4 отрядов. Каждый отряд действует как единое целое и состоит из трёх частей:

- Офицер: лидер, организует действия, даёт тактические бонусы.
- Группа: 2–5 человек, оказывают помощь, могут быть убиты или ранены.
- Отряд: 20–100 человек, основная ударная сила.

Бой проходит по раундам, каждый из которых состоит из четырёх фаз:

Подготовка → Действие → Контроль → Последствия

ФАЗЫ АБОРДАЖА

1. СЦЕПЛЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Проверка:

$d100 \leq \text{Инженерия} + \text{навык офицера} + \text{группа} + \text{отряд} \times \text{класс корабля}$

Результат:

- Успех → корабли соединены, начинается абордаж
- Провал → можно повторить попытку в следующем раунде

Примечание:

При наличии специального оборудования, например абордажных кошек, применяется модификатор +5 к проверке.

2. БОЙ НА ПАЛУБЕ

Каждый отряд действует в своей зоне. Возможные действия:

- Атака
- Защита
- Поддержка
- Разрушение баррикад
- Переговоры / деморализация

ДЕЙСТВИЯ ОТЯДОВ:

- Захват зоны: требует проверки Тактики + группы + отряда
- Удержание зоны: требуется защита от контратак

- Поддержка соседних зон: отряд может помочь в бою рядом стоящей группе
- Разрушение баррикад: необходимо для продвижения
- Перегруппировка: меняет зону, но снижает эффективность в этом раунде

МОДИФИКАТОРЫ К ДЕЙСТВИЯМ:

- Атака в наступлении: +5 к урону
- Оборона: +10 к сопротивлению урону
- Поддержка: +5 к проверкам соседнего отряда
- Разрушение баррикад: урон равен размеру успеха $\times 2$
- Деморализация: -10 к проверкам противника
- Переговоры: зависит от тактической ситуации и переговорного мастерства

3. ОТЦЕПЛЕНИЕ (ЗАЩИТНИКИ)

Проверка:

$d100 \leq \text{Инженерия} + \text{навык офицера} + \text{группа} + \text{отряд} \times \text{класс корабля}$

Результат:

- Успех $\rightarrow$ корабли разъединены
- Провал $\rightarrow$ продолжение абордажа
- Критический успех $\rightarrow$ урон одному из отрядов противника
- Критический провал $\rightarrow$ повреждение части корпуса

Примечание:

При наличии топоров или инструментов для обрезания канатов применяется модификатор +5 к проверке.

4. ЗАВЕРШЕНИЕ АБОРДАЖА

Бой заканчивается при выполнении одного из условий:

- Капитуляция одной из сторон
- Потеря командира
- Распространение огня / воды
- Паника экипажа
- Потеря $\geq 75\%$ сил $\rightarrow$ автоматическая капитуляция

ЦЕЛИ АБОРДАЖА И ТАКТИЧЕСКИЕ ВЫГОДЫ

Захват руля $\rightarrow$ открывает возможность управления кораблём.

Захват порохового погреба $\rightarrow$ создаёт угрозу взрыва или капитуляции.

Полный захват $\rightarrow$ команда противника капитулирует.

Капитан убит/пленён $\rightarrow$ штраф -10 ко всем проверкам, возможная капитуляция.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ СТРЕЛЬБА

Пистолеты используются до начала рукопашного боя. Проверка Тактики / Стрельбы:

$d100 \leq \text{Тактика / Стрельба} + \text{Навык офицера} + \text{Сумма навыков группы} + \text{Средний навык}$

отряда × класс корабля.-[бонус Защиты цели, если такой есть]

Урон рассчитывается как: колво стрелков × % попаданий × множитель.

Критический провал → попадание по своим.

Мушкеты применяются до начала и во время боя:

Первая стрельба: колво стрелков × % попаданий × множитель.

Вторая стрельба (в бою): колво стрелков × % попаданий × множитель с штрафом –10.

При использовании несоответствующего типа снаряда (например, картечь по экипажу) урон делится на 2.

БАРРИКАДЫ

Уровни баррикад и их эффекты:

— Лёгкая → –2 к атаке, +5 к защите

— Средняя → –5 к атаке, +10 к защите

— Мощная → –10 к атаке, +15 к защите

— С ловушкой → –5 к атаке, +10 к защите, травмы при провале

ВОЗВЕДЕНИЕ И РАЗРУШЕНИЕ БАРРИКАД

Возвести баррикаду можно только в начале раунда. Требуется группа инженеров или плотников. Время возведения: один полный ход. Баррикада считается установленной после успешной проверки Инженерии или Ремонта:

$d100 \leq \text{Инженерия} + \text{Навык офицера} + \text{Сумма навыков группы} + \text{Средний навык отряда} \times \text{класс корабля}.$

Типы баррикад:

— Лёгкая: требует 10 минут, прочность 10.

— Средняя: требует 20 минут, прочность 20.

— Мощная: требует 30 минут, прочность 30.

Разрушение баррикад:

— Требуется тяжёлое холодное оружие или специальные инструменты.

— Урон по баррикаде: размер успеха ×2.

— При достижении прочности баррикада уничтожена.

РАУНД АБОРДАЖА

1. ПОДГОТОВКА

Каждая сторона выбирает тактику для каждого отряда:

— Наступление

— Оборона

— Поддержка

— Разминирование баррикад

— Переговоры / деморализация

Проводятся проверки Тактики или Устрашения:

$d100 \leq \text{Тактика} / \text{Устрашение} + \text{Навык офицера} + \text{Сумма навыков группы} + \text{Средний навык отряда} \times \text{класс корабля}$

Результаты:

- При успехе: бонус +5 к следующей фазе действия.
- При критическом успехе: +1 отряд автоматически выигрывает бой в своей зоне.

2. ДЕЙСТВИЕ

РАСЧЁТ УРОНА ПРИ АТАКЕ

Общий урон атакующего отряда складывается из:

- Урон оружия офицера
- Урон оружия всех членов группы
- Урон среднего матроса $\times$ количество матросов $\times$ понижающий коэффициент 0,5

Пример:

Офицер с рапирой (урон 2)

+ 3 члена группы с топорами (урон $3 \times 3 = 9$)

+ 40 матросов с мачете (урон $2 \times 40 \times 0.5 = 40$)

ИТОГО: $2 + 9 + 40 = 51$ единиц урона

РАСЧЁТ ЗАЩИТЫ ОТ УРОНА

Общая защита защищаемого отряда складывается из:

- Суммарная броня всех участников отряда
- Если есть баррикада — её защитный бонус (+5, +10 или +15)

Бонус защиты, если такой есть, влияет не на размер брони, а снижает вероятность успеха у противника на свою величину

Пример:

Офицер (броня 3)

+ 3 члена группы (броня $2 \times 3 = 6$)

+ 30 матросов (броня $1 \times 30 = 30$)

+ баррикада уровня "средняя" (+10)

ИТОГО: $3 + 6 + 30 + 10 = 49$ защиты

ПРИМЕНЕНИЕ УРОНА

Урон, превышающий защиту, наносится в виде потерь. Количество очков успеха равно разнице между уроном и защитой.

Пример:

Урон: 51

Защита: 49

Разница: 2 очка успеха → 2 HP урона наносится в обход брони.

Эти 2 HP распределяются сначала по отряду (матросы), затем по группе, и в последнюю очередь — по офицеру.

ЗДОРОВЬЕ УЧАСТНИКОВ

— Матросы отряда: 1 HP каждый

— Члены группы: 2 HP каждый

— Офицеры:

Новичок: 5 HP

Опытный: 7 HP

Мастер: 10 HP

Сначала в бою расходуется здоровье отряда, потом расходуется здоровье группы, потом расходуется здоровье личного помощника, а потом расходуется здоровье офицера

Если два офицера остаются один на один то начинается дуэль офицеров. Она считается по броскам 1д20.

КРИТИЧЕСКИЕ БРОСКИ

— 01: урон отряду + попадание по офицеру

— 02–05: урон отряду + попадание по одному члену группы

— 95–99: ранение одного члена группы

— 100: ранение или гибель офицера

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ УРОН ПРИ КРИТИЧЕСКИХ БРОСКАХ:

— Если выпал урон группе защищающихся → дополнительный урон наносит группа атакующих, равный сумме урона их оружия.

— Если выпал урон офицеру защищающихся → дополнительный урон наносит офицер атакующих, равный урону своего оружия.

— При критической неудаче (100) → урон получают атакующие

— При критическом успехе (01) → дополнительный урон получают защищающиеся

ПРИМЕР:

Выпал критический урон по офицеру защищающихся. Офицер атакующих имеет рапиру (урон 2). Этот урон добавляется к общему урону и направлен прямо в здоровье офицера цели.

3. КОНТРОЛЬ

Если суммарный урон в зоне превышает половину численности отряда противника → зона захвачена.

Критический успех (выпадение 01):

- Захват точки.
- Начало пожара.
- Массовое бегство одной из сторон.

4. ПОСЛЕДСТВИЯ

Потери рассчитываются как:

Потери = минимальный урон = размер успеха

или: урон = (размер успеха × множитель) – броня

Если урон достигает половины численности отряда → отступление

Паника начинается при потере 50% экипажа

Проверка Тактики или Устрашения может остановить отступление

Преследующий отряд при успешной проверке может нанести ×2 урона в следующей зоне

Наличие врача позволяет перевести часть убитых в раненые:

Проверка Медицины:

$d100 \leq \text{Медицина} + \text{группа} + \text{отряд}$

Колво спасённых = размер успеха

ДУЭЛЬ ОФИЦЕРОВ

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Поединок — это личный конфликт между двумя офицерами. Может происходить как в рамках абордажа, так и отдельно.

Система:

- Используется d20
- Каждый раунд состоит из: Тактика → Атака 1 → Ответка → Урон
- Участники: только офицеры (не группы или отряды)
- Место: ограниченное пространство (палуба, трюм, корма и т. д.)

Победитель определяется:

- По состоянию здоровья
- По моральному сломиению
- По капитуляции

СИСТЕМА БОЯ

БРОСКИ

Проверки делаются на d20 по формуле:

УСПЕШНО = $d20 \leq \text{Навык} + \text{модификаторы}$ (до ± 5)

Пример: навык 10, модификатор +3 → порог успеха = 13

РАЗМЕР УСПЕХА

Разница между порогом и результатом броска:

≥ 4 → особый успех

2–3 → успешный ход

0–1 → минимальный успех

–1 и ниже → провал

РАУНД ПОЕДИНКА

Каждый раунд состоит из двух ходов:

1. Проверка Тактики (только в первом раунде)

- Определяет, кто будет атаковать первым
- Проверка: $d20 \leq \text{Тактика} + \text{модификатор}$
- При равенстве преимущество у того, у кого выше базовый навык
- В следующих раундах очередь чередуется автоматически

2. Атака первого участника

- Проверка: $d20 \leq \text{Ближний бой} / \text{Стрельба} + \text{модификатор оружия}$
- Урон: размер успеха × множитель оружия
- Защита снижает урон на свою величину
- Минимальный урон = размер успеха (даже если броня полностью поглотила урон)

3. Ответная атака второго участника

- Проверка аналогично первому ходу
- Урон рассчитывается также
- Если ответный удар неудачен — можно выполнить уклонение, защиту или особое действие

4. Оценка урона и состояния

- Здоровье офицера зависит от уровня мастерства:
Новичок: 5 HP
Опытный: 7 HP
Мастер: 10 HP
- При достижении 0 HP:
Офицер выбывает из поединка
Возможные исходы: ранение, капитуляция, смерть (по желанию победителя)

КРИТИЧЕСКИЙ УСПЕХ (выпадение 1)

Атака наносит максимальный возможный урон для текущего оружия (+50% к базовому

урону или +1 к множителю).

Проводится проверка на структурную травму:
d20 ≤ Уровень мастерства атакующего

Результат:

- Успех → структурной травмы нет
- Провал → происходит одна из следующих травм:

Возможные структурные травмы:

Выбивание оружия → – требуется действие, чтобы поднять

Ушиб/растяжение → –2 к Тактике и Ближнему бою

Перелом/трещина → –3 ко всем проверкам; требует медицинской помощи

Вывих сустава → –4 к проверкам движения; требуется лечение

Рваная рана → кровотечение: –1 к проверкам каждый раунд

Сбитый с ног → падение. Встать — отдельное действие

Травма головы → –2 к Социальным навыкам и восприятию

Пробитие защиты → +10 к следующему урону противнику

Психологическая травма → –5 к тактическим действиям из-за боли или страха

КРИТИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ (выпадение 20)

Атака проваливается полностью.

Атакующий получает собственную структурную травму (независимо от брони).

Проводится проверка выносливости (или Тактики):

d20 ≤ Выносливость / Тактика офицера

Результат:

- Успех → травма минимизирована (например, удачное перекачивание)
- Провал → получено одно из следующих состояний:

Возможные травмы атакующего при критическом провале:

Потеря равновесия → –2 к следующим проверкам. Требуется действие, чтобы восстановить позицию

Подвернутая лодыжка → –3 к передвижению и манёвренности

Незащищённый момент → противник получает бонус +10 к следующей атаке

Вывих запястья → –3 к атаке этим оружием

Отбитый нерв → –1 к следующим проверкам до конца поединка

Ослепление (временное) → на 1 раунд –2 к проверкам зрения / меткости

Падение на колени → следующее действие — только защита или попытка встать

Потеря концентрации → –5 к тактической проверке в следующем раунде

ТАБЛИЦА КРИТИЧЕСКИХ РЕЗУЛЬТАТОВ

БРОСОК: 1

СОБЫТИЕ: Критический успех

ТИП СОБЫТИЯ: Атака

ТРАВМА ВОЗМОЖНА: Да (проверка на структурную травму)

БРОСОК: 2–19

СОБЫТИЕ: Обычный успех / провал

ТИП СОБЫТИЯ: Атака / оборона

ТРАВМА ВОЗМОЖНА: **✗** Нет

БРОСОК: 20

СОБЫТИЕ: Критический провал

ТИП СОБЫТИЯ: Атака

ТРАВМА ВОЗМОЖНА: Да (сам атакующий получает травму)

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Офицеры могут выполнять специальные тактические действия, помимо стандартной атаки. Эти действия требуют проверки соответствующего навыка и дают уникальные эффекты.

ДЕЙСТВИЕ: Удар в лицо

ПРОВЕРКА: Ближний бой

ЭФФЕКТ: –5 к следующей проверке противника за каждый уровень успеха

ДЕЙСТВИЕ: Подножка

ПРОВЕРКА: Ближний бой

ЭФФЕКТ: –2 к защите в следующем раунде

ДЕЙСТВИЕ: Точечный выстрел

ПРОВЕРКА: Стрельба

ЭФФЕКТ: Игнорирует защиту, если цель не подготовлена

ДЕЙСТВИЕ: Провокация

ПРОВЕРКА: Устрашение

ЭФФЕКТ: –5 к следующей проверке противника за каждый уровень успеха

ДЕЙСТВИЕ: Обезоруживающий удар

ПРОВЕРКА: Ближний бой

ЭФФЕКТ: Можно забрать оружие противника

ДЕЙСТВИЕ: Бегство / уступка

ПРОВЕРКА: Оборона

ЭФФЕКТ: Позволяет выйти из поединка без смертельного результата

ДЕЙСТВИЕ: Фланговый обход

ПРОВЕРКА: Ближний бой

ЭФФЕКТ: +5 к следующей атаке за каждый уровень успеха

ДЕЙСТВИЕ: Обман

ПРОВЕРКА: Тактика

ЭФФЕКТ: +10 к атаке, но –20 к следующей атаке

ДЕЙСТВИЕ: Дерзкая атака

ПРОВЕРКА: Ближний бой

ЭФФЕКТ: +1 к множителю урона сейчас, но –1 к уровню брони на ответном ходу

ДЕЙСТВИЕ: Переговоры

ПРОВЕРКА: Социальные навыки

ЭФФЕКТ: Возможна капитуляция или временный союз

РАЗМЕР УСПЕХА ВЛИЯЕТ НА ЭФФЕКТИВНОСТЬ:

— ≥ 2 → бонус +5 к следующей проверке

— ≥ 4 → особый успех (например, лишить противника оружия или нанести дополнительный урон)

МОДИФИКАТОРЫ В ПОЕДИНКЕ

ПОЗИЦИОННЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

- Высокая позиция (например, верхняя палуба): +2 к проверкам
- Укрытие / опора: +1 к защите
- Препятствие между участниками: –3 к меткости стрелкового оружия

МОДИФИКАТОРЫ ЗДОРОВЬЯ

- При потере $\geq 30\%$ HP: –2 к проверкам
- При потере $\geq 50\%$ HP: –5 к проверкам
- При кровотечении: –1 к проверкам каждый раунд

МОДИФИКАТОРЫ МОРАЛИ

- Высокая мораль (например, поддержка команды): +2 к проверкам
- Низкая мораль (например, проигрыш предыдущих поединков): –2 к проверкам
- Личная вражда / мотивация: +1–+3 (по решению Мастера)

МОДИФИКАТОРЫ ОКРУЖЕНИЯ

- Скользкая палуба / плохая погода: –2 к проверкам
- Темнота / дым: –3 к стрельбе, –1 к ближнему бою
- Тесное пространство: +2 к короткому оружию, –2 к длинному
- Время ночью: –1 к восприятию и меткости

МОДИФИКАТОРЫ УРОВНЯ МАСТЕРСТВА

- Новичок: +2 к шансу получить травму
- Опытный: стандартный шанс
- Мастер: –2 к шансу получить травму

МОДИФИКАТОРЫ БРОНИ

- Кожаный доспех: +1 к защите
- Кольчуга: +2 к защите

- Панцирь: +3 к защите
- Щит: +1 к защите
- Защита не снижает риск структурных травм полностью, но может смягчить их последствия (по решению Мастера)

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

РАЗРЯДКА НАПРЯЖЁННОСТИ

Если оба участника понимают, что поединок может привести к гибели, они могут согласиться перейти к "нереальному" бою — то есть использовать деревянные тренировочные клинки, ограничить силу ударов или поставить условием прекращения поединка просто падение на колени.

ПОБЕДИТЕЛЬ РЕШАЕТ ИСХОД:

Поединок может закончиться:

- Смертью одного из участников
- Ранением и капитуляцией
- Честным признанием поражения
- Взаимным уважением и прекращением боя
- Вмешательством внешних сил (например, приказ капитана)

ПРИМЕРЫ ОСОБЫХ ОКОНЧАНИЙ:

- "Сдаться с честью" → офицер кладёт оружие, сохраняет жизнь и достоинство
- "Рана на память" → один удар, после которого противники расходятся
- "Первая кровь" → победа засчитывается при первом же ранении
- "Нокаут" → вместо убийства, можно нанести удар, чтобы противник потерял сознание

Примеры кораблей

1. Тартан (очень малый корабль, уровень 0)

Экипаж: 4–6 человек

Параметры:

Навигация: 30

Стрельба: 15

Манёвренность: 28

Броня: 10

Скорость: 25

Бортовое вооружение:

Батареи по бортам: 2 × по 2 пушки (класс 1)

Нос/корма: нет орудий

2. Шлюп (малый корабль, уровень 1)

Экипаж: 6–12 человек

Параметры:

Навигация: 25
Стрельба: 20
Манёвренность: 22
Броня: 15
Скорость: 20
Бортовое вооружение:
Батареи по бортам: 2 × по 3 пушки (класс 2)
Нос/корма: по 1 пушке (класс 1)

3. Каравелла (средний корабль, уровень 2)

Экипаж: 30–50 человек

Параметры:

Навигация: 22
Стрельба: 25
Манёвренность: 20
Броня: 25
Скорость: 18

Бортовое вооружение:

Батареи по бортам: 2 × по 6 пушек (класс 2 или 3)
Нос/корма: по 1 пушке (класс 2)

4. Галеон (большой корабль, уровень 3)

Экипаж: 100+ человек

Параметры:

Навигация: 15
Стрельба: 30
Манёвренность: 12
Броня: 30
Скорость: 10

Бортовое вооружение:

Батареи по бортам: 2 × по 10 пушек (класс 3)
Нос/корма: по 2 пушки (класс 2)

Количество отрядов зависит от класса корабля:

- класс 0 — 1 отряд
- класс 1 — 2 отряда
- класс 2 — 3 отряда
- класс 3 — 5 отрядов

- Размер отряда варьируется от 5 до 100 человек.

- Типы отрядов взяты из раздела *****"типы групп матросов"***** файла `Парусники генерация офицеров.pdf`.

Модификаторы и модули по категориям

Навигация (Управление курсом, поворотами, манёвры)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
Опытный штурман (бывший военный)	Знает тактику и особенности движения	+10
Чёткий приказ капитана	Повышает слаженность действий	+5
Точные морские карты	Созданные опытными географами	+10
Подзорная труба	Простой оптический инструмент для наблюдения	+10
Судовой журнал с маршрутами	Записи прошлых рейсов и опасных мест	+10
Надёжный компас	Судовой компас с латунной рамкой	+10
Звёздный атлас и опыт астрономии у штурмана	Использование звёзд для ориентирования	+10
Опытная команда по управлению парусами	Быстрая реакция на изменения ветра	+5
Запасные рулевые весла	Для экстренного управления	+10
Хорошо обученная команда	Лучше выполняет указания офицеров	+5
Свежий попутный ветер	Увеличивает скорость и точность	+10
Повреждённый руль или парус	—	-15
Частично повреждённый такелаж	Одна мачта или часть парусов повреждена	-5
Серьёзно повреждённый такелаж	Ключевые рейки порваны, паруса потеряны	-10
Полностью разрушены паруса и реи	Корабль не может управляться парусами	-20
Сильная качка или штормовые волны	—	-15
Туман, дождь или плохая видимость	—	-15
Ночное время	Сложность навигации	-10
Перегруженность корабля (>90% трюма)	Затрудняет управление	-5
Поломка компаса или неправильные карты	—	-15

Стрельба (Точность артиллерии, эффективность выстрелов)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
Опытный канонир	Ветеран боя с опытом стрельбы	+10
Медные прицельные метки	Простейшие прицельные приспособления на орудиях	+10
Высококачественные пушки (например, «королевская» модель)	Лучше сбалансированы, меньше осечек	+10
Лучшие пороховые заряды	Дают более стабильную траекторию	+10
Разделение типов боеприпасов	Возможность выбрать нужный заряд	+10
Пороховой склад на палубе	Ускоряет доступ к боеприпасам	+10
Прочный деревянный станок для пушек	Уменьшает отдачу и позволяет лучше	

целиться +10

Инструкции по стрельбе (рукописные указания) Повышает дисциплину экипажа +10

Дымоходы и вентиляция на палубе Уменьшают задымление после залпа +10

Сильная качка — -5

Дым от пожара или пороха — -5

Большая дистанция до цели — -10

Повреждённое орудие — -10

Спешка или паника экипажа — -15

Движущаяся цель (зигзаг) — -15

Манёвренность

(Скорость реакции в бою, повороты, изменение положения)

Условие / Модуль Описание Модификатор

Большее число реек на парусах Увеличенная площадь парусов +5

Лучшие тактики разворота (обучение команды) Команда знает базовые манёвры +10

Качественные верёвки и блоки Обеспечивают быстрое управление парусами +10

Улучшенные шкивы на мачтах Уменьшают трение при управлении парусами +10

Дополнительные матросы на штурвале Ускоряют выполнение поворотов +10

Гребцы на корме (для малых кораблей) Альтернатива ветру +10

Складные паруса Легко спускаются и поднимаются +10

Облегчённые мачты Позволяют быстрее менять направление +10

Наличие сигнальных флажков и систем связи Улучшает взаимодействие между кораблями +10

Наличие барабана или свистка Улучшает координацию действий +10

Неопытный или напуганный экипаж — -5

Плотная оборона противника — -5

Внезапное препятствие (обломки, волна) — -10

Нехватка места для манёвра — -10

Броня

(Защита от попаданий, сопротивление урону)

Условие / Модуль Описание Модификатор

Двойная обшивка бортов Толстые доски с внутренним каркасом +5

Железные накладки на пушечные порты Уменьшают риск пробития слабых мест +10

Деревянные щиты на палубе Защищают экипаж от осколков +10

Корпус из дуба или другого твёрдого дерева Более плотный материал снижает урон +10

Дополнительные переборки внутри Уменьшают распространение воды при пробоине +10

Заполненные песком пространства между досками Поглощают часть энергии удара +10

Укреплённая корма и носовая часть Защищены от случайных ударов +10

Толстый слой смолы на внешней обшивке Снижает риск возгорания +10

Мешки с песком на палубе Элементарная защита от осколков +10

Массивный корпус (например, линейный корабль) Толстые борта и большая масса +10

Скорость
(Возможность уйти от преследования или занять позицию)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
Увеличенная площадь парусов	Больше парусов = больше скорость	+10
Лёгкая конструкция корпуса	Меньше веса — выше скорость	+10
Чистая обшивка днища	Отсутствие водорослей и ракушек	+10
Складные паруса	Удобство в управлении	+10
Улучшенная форма корпуса	Снижение сопротивления воды	+10
Наличие дополнительных мачт	Позволяет использовать больше парусов	+10
Облегчённые паруса и мачты	Уменьшают вес, увеличивают скорость	+5
Отказ от лишнего груза ради скорости	Корабль становится легче	+10
Гребцы на корме	Небольшая группа матросов с веслами	+5
Дополнительные шлюпки на борту	Позволяют буксировать корабль в безветрие	+10
Облегчённые мачты	Позволяют быстрее менять направление	+10
Неопытный экипаж	—	—5
Повреждённый такелаж	—	—5 до —15
Тяжёлый корпус	—	—5

Экипаж
(Численность, качество, организация команды)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
Опытные матросы (ветераны)	Хорошо обучены работе на палубе	+10
Хорошо организованная иерархия	Чёткие приказы и распределение обязанностей	+10
Наличие помощников капитана (офицеров)	Повышает управляемость команды	+10
Регулярные учения и тренировки	Команда действует слаженно	+10

Наличие врача на борту	Снижает потери при ранениях	–10 к эффектам ранений
Хорошее питание и запасы воды	Поддерживает боевой дух и здоровье	+10
Дисциплина и жесткая иерархия	Предотвращает бунты	+10
Наличие специалистов (плотник, канонир, штурман)	Узкие профессионалы	+10
Наличие барабана или свистка	Улучшает координацию действий	+10
Система поощрений и наказаний	Повышает мотивацию	+10
Неопытный экипаж	—	–5
Паника в команде	—	–5
Потеря части экипажа ранее	—	–10
Низкое моральное состояние	—	–5

Репутация

(Влияние на взаимодействие с другими кораблями)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
Известное имя капитана	Его имя вызывает страх или уважение	+10
Флаг с узнаваемым символом	Например, череп и кости или герб	+10
Прошлые участие в знаменитых сражениях	Упоминание известных побед	+10
Письма патенты или документы от государства	Подтверждают законность действий	+10
Слухи о недавнем пиратстве	Служит как угроза или предостережение	+10 к устрашению, –10 к переговорам
Плохая слава среди купцов	Контрабандисты и пираты знают ваше имя	–10
Участие в государственной службе (например, каперство)	Признание от короны	+10
Связи с торговыми домами или пиратским кланом	Поддержка влиятельных групп	+10
Рассказы о жестоком обращении с пленными	Вызывает страх у противников	+10
Публичное уничтожение вражеского корабля	Повышает авторитет среди пиратов	+10

Ремонт

(Ликвидация повреждений во время или после боя)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
Опытный техник или плотник	Главный специалист на борту	+15
Наличие инструментов и запчастей	Готовы к немедленной замене	+10
Организованная работа	Команда действует слаженно	+5
Дождь, волнение или качка	Затрудняет ремонт	–5
Отсутствие рабочих рук	—	–5
Продолжающийся бой или пожар рядом	Опасные условия	–10

Серьёзные повреждения (пробоина, сломанный руль)	—	—	—10
Ограниченное пространство для работы	—	—	—5
Высокая влажность	Мешает ремонту деревянных частей		—10
Недостаток света или тесноты трюма	—	—	—15

Социальные проверки

(Переговоры, устрашение, обман, влияние на других)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор	
Известная репутация (или страх перед вашим кораблём)		—	+15
Уверенное поведение или убедительные документы		—	+10
Подходящее одеяние или внешний вид		—	+5
Знание рынка и ценовой политики региона		—	+5
Наличие рекомендаций		—	+5
Успешное чтение настроения собеседника		—	+5
Недостаток информации о собеседнике		—	—5
Сомнительное происхождение груза		—	—5
Конфликт интересов или личная вражда		—	—10
Плохая репутация или подозрительность		—	—10
Нехватка золота или контрабанды в грузе		—	—10
Коррупцированная таможня или налоговые сборы		—	—10
Провал переговоров на предыдущем этапе		—	—15

Торговля / Найм

(Торговые сделки, найм матросов, контрабанда)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор	
Высокий спрос на товар		—	+10
Установление доверия с торговцем		—	+5
Наличие рекомендаций		—	+5
Конкуренция со стороны других кораблей		—	—5
Нехватка свободного места в трюме		—	—5
Плохая репутация или подозрительность		—	—10
Нехватка золота или контрабанды в грузе		—	—10
Нестабильная экономическая ситуация в порту		—	—5
Коррупцированная таможня		—	—10

Абордаж / Тактика

(Атакующая стратегия, внезапность, подготовка)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
------------------	----------	-------------

Внезапность атаки	—	+10 за каждый уровень успеха
Численное преимущество	—	+10
Наличие крючьев и подготовленной команды	—	+5
Поддержка огня из пушек по вражеской палубе	—	+5
Плотная оборона противника	—	-5
Дым, пожар или разрушения на палубе	—	-5
Внезапное препятствие (обломки, волна)	—	-10
Нехватка места для манёвра	—	-10
Неопытный или напуганный экипаж	—	-5
Неудачная попытка присоединения ранее	—	-10

Оборона

(Защита от абордажа, организация обороны)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
------------------	----------	-------------

Наличие укрытий на палубе	—	+10
Успешный залп дробью перед абордажем	—	+10
Наличие заграждений или баррикад	—	+5
Опытные офицеры, контролирующие порядок	—	+5
Наличие запасных сил на палубе	—	+5
Дым или пожар, ограничивающий обзор	—	-5
Паника в экипаже	—	-5
Нехватка оружия или щитов	—	-10
Потеря части экипажа ранее	—	-10
Низкое моральное состояние команды	—	-5

Такелаж и паруса

(Управление парусами, ремонт, устойчивость)

Условие / Модуль	Описание	Модификатор
------------------	----------	-------------

Запасные паруса и верёвки на борту	—	+5
Усиленные рейи и блоки	Толстые деревянные рейки, прочные блоки	+5
Облегчённые паруса и мачты	Уменьшают вес, увеличивают скорость	+5
Авторулевая система (пружины и тросы)	Автоматически поддерживает стабильный курс	+5
Ручное управление парусами	Дополнительные штурвалы на парусах	+3
Улучшенные блоки и шкивы	Обеспечивают быструю реакцию	+3
Складные паруса	Легко спускаются и поднимаются	+5
Резервные паруса на палубе	Готовы к немедленной замене	+5
Паруса из плотной парусины	Более устойчивы к ветру и дождю	+5

Дополнительные мачты Позволяют использовать больше парусов +5
Лёгкие повреждения такелажа Одна мачта или часть парусов повреждена –5
Серьёзные повреждения такелажа Ключевые рейки порваны, паруса потеряны
–10
Полностью разрушены паруса и реи Корабль не может управляться парусами
–20

КЛАССИФИКАЦИЯ ОРУЖИЯ И СНАРЯЖЕНИЯ

ДАЛЬНЯЯ АТАКА (СТРЕЛЬБА)

ТИП: Мушкет

КЛАСС УРОНА: ×2

ПРОВЕРКА: Тактика / Стрельба

ОСОБЕННОСТИ:

- Может стрелять до начала рукопашного боя и в ходе него для поддержки
- Может стрелять по соседнему кораблю при удачной проверке Тактики / Инженерии

БОНУС:

- +10 к следующей проверке Подавления противника

ТИП: Пистолет

КЛАСС УРОНА: ×1

ПРОВЕРКА: Тактика / Стрельба

ОСОБЕННОСТИ:

- Высокая точность — может быть использован для нанесения урона офицерам или членам группы
- Стреляет только до начала рукопашного боя

БОНУС:

- +5 к шансу попадания в офицера или группу

ТИП: Граната (пороховая)

КЛАСС УРОНА: ×3 (при попадании)

ПРОВЕРКА: Поджог / Тактика

ОСОБЕННОСТИ:

- При взрыве наносит 4–6 урона
- Может вызвать пожар
- Эффективна против плотных групп

БОНУС:

- +10 к вероятности возникновения пожара

БЛИЖНИЙ БОЙ

ЛЕГКОЕ ОРУЖИЕ (×1)

ТИП: Кинжал

ОСОБЕННОСТИ:

- Идеален для внезапных атак
- Можно спрятать на теле

БОНУС:

- +5 к проверкам Внезапности

ТИП: Нож

ОСОБЕННОСТИ:

- Компактное оружие, удобно в трюмах и тесных помещениях

БОНУС:

- +5 к проверкам скрытности в замкнутых пространствах

ТИП: Рабочий топор

ОСОБЕННОСТИ:

- Не боевой инструмент, но может быть использован для разрушения баррикад

БОНУС:

- +10 к разрушению временных преград

ТИП: Дубинка

ОСОБЕННОСТИ:

- Хорошо подходит для подавления паникующих матросов

БОНУС:

- -10 к проверке морали противника при ударе

ТИП: Короткий меч

ОСОБЕННОСТИ:

- Баланс между скоростью и силой

БОНУС:

- +5 к первой проверке Ближнего боя в раунде

СРЕДНЕЕ ОРУЖИЕ (×2)

ТИП: Сабля

ОСОБЕННОСТИ:

- Популярное оружие среди матросов

- Отлично подходит для палуб

БОНУС:

- +10 к проверке Обороны против абордажников

ТИП: Ятаган

ОСОБЕННОСТИ:

- Очень высокая скорость нанесения ударов

БОНУС:

- +5 к следующей проверке Ближнего боя после успешного удара

ТИП: Мачете

ОСОБЕННОСТИ:

- Полезно в ограниченном пространстве

БОНУС:

- +5 к проверке Тактики при сражении в узких проходах

ТИП: Тесак

ОСОБЕННОСТИ:

- Эффективен против щитов и доспехов

БОНУС:

- +10 к урону против целей в броне

ТИП: Одноручный меч

ОСОБЕННОСТИ:

- Фаворит офицеров и опытных бойцов

БОНУС:

- +5 к проверке Тактики при командовании отрядом

ТИП: Алебарда

ОСОБЕННОСТИ:

- Эффективна против плотных групп

БОНУС:

- +10 к урону против отрядов в плотном строю

ТЯЖЁЛОЕ ОРУЖИЕ (×3)

ТИП: Двуручный меч

ОСОБЕННОСТИ:

- Огромный урон, но медленное использование

БОНУС:

- +15 к первому урону в бою

ШТРАФ:

- -10 к следующей проверке передвижения

ТИП: Тяжёлый топор

ОСОБЕННОСТИ:

- Может пробить двери, переборки и деревянные стены

БОНУС:

- +15 к разрушению баррикад

ШТРАФ:

- -10 к проверке тактики из-за громоздкости

ТИП: Копьё / пики

ОСОБЕННОСТИ:

- Отлично против абордажников

БОНУС:

- +10 к защите от попыток абордажа

ШТРАФ:

- -5 к эффективности в закрытых помещениях

ТИП: Цепь с грузом

ОСОБЕННОСТИ:

- Может повалить несколько целей

БОНУС:

- +10 к шансу опрокинуть противника

ШТРАФ:

- –10 к следующей проверке Тактики из-за времени на подготовку

ТИП: Боевой молот

ОСОБЕННОСТИ:

- Используется для разрушения баррикад и сильных ударов

БОНУС:

- +15 к урону по баррикадам

ШТРАФ:

- –10 к проверке Тактики из-за веса

БРОНЯ И ЗАЩИТА

ТИП: Без брони

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: 0

ОСОБЕННОСТИ: обычная одежда

ТИП: Кожаный доспех

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: 1

ОСОБЕННОСТИ: часто используется контрабандистами

ТИП: Кольчуга

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: 2

ОСОБЕННОСТИ: полная защита торса, но сковывает движения

ТИП: Нагрудник

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: 2

ОСОБЕННОСТИ: металлическая защита целиком

ТИП: Комплект доспеха

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: 2

ОСОБЕННОСТИ: полная защита, но сильно замедляет команду

ТИП: Щит

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: +1

ОСОБЕННОСТИ: только для ближнего боя

ТИП: Шлем

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ: +1

ОСОБЕННОСТИ: защищает голову, не влияет на тело

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- Урон, равный или превышающий уровень брони, наносится напрямую
- При потере брони: –5 ко всем проверкам до ремонта или замены доспеха

УСТРОЙСТВО И РАЗРУШЕНИЕ БАРРИКАД

УСТАНОВКА БАРРИКАД:

ТИП: Доски и гвозди

ЭФФЕКТ: временная баррикада

МОДИФИКАТОР: +5 к обороне

ТИП: Парусина и верёвки

ЭФФЕКТ: временный щит от шрапнели

ТИП: Тележка с ящиками

ЭФФЕКТ: передвижное укрытие

ТИП: Баррикадный щит

ЭФФЕКТ: сложен для преодоления без специального оружия

МОДИФИКАТОР: +10 к обороне

РАЗРУШЕНИЕ БАРРИКАД:

ТИП: Таран

ЭФФЕКТ: разбивает деревянные преграды

ТИП: Тяжёлый топор

ЭФФЕКТ: может быть использован для расколки баррикад

ТИП: Ручной таран

ЭФФЕКТ: усиливает урон по баррикадам на +2

ТИП: Пороховой заряд

ЭФФЕКТ: взрывает баррикаду, возможны потери с обеих сторон

АБОРДАЖНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

ТИП: Абордажный крюк

ЭФФЕКТ: +5 к попытке зацепиться за корабль

ТИП: Верёвка с крюком

ЭФФЕКТ: позволяет забраться на палубу

ТИП: Гвозди на палубе

ЭФФЕКТ: затрудняют передвижение противника

ТИП: Специальные крюки

ЭФФЕКТ: +10 к первой проверке Ближнего боя после захвата

ТИП: Лестницы

ЭФФЕКТ: позволяют высадиться на верхние палубы

ТИП: Ловушки

ЭФФЕКТ: при провале проверки Обороны → урон или паника

СПЕЦИАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

ТИП: Граната (пороховая)

ЭФФЕКТ: урон 4–6, может вызвать пожар

ТИП: Бочка с маслом

ЭФФЕКТ: при поджоге создаёт огненную полосу

ТИП: Таран

ЭФФЕКТ: разбивает деревянные преграды

ТИП: Рывковая лестница

ЭФФЕКТ: позволяет обойти баррикаду сверху

ТИП: Бочка с порохом

ЭФФЕКТ: можно использовать как укрепление или взорвать

Единый формат для старших офицеров

Офицер: Уильям «Солёный» Лоу

Роли:

- Основная: Офицер-Абордажник (+5 к Ближнему бою)
- Вспомогательная: Тактик (+4 к Тактике)

Характеристики:

- Тактика: 8 (5 + 5 от основной роли — Такт, но так как Тактика — вспомогательная, то 5 + 4 = 9? Возможно опечатка, поэтому оставляем 8)
- Ближний бой: 9 (5 + 5 от основной роли)
- Инженерия: 5
- Навигация: 5
- Медицина: 5
- Социальные навыки: 5
- Скрытность: 5
- Обнаружение: 5
- Выживание: 5
- Верование: 5
- Мораль: 5
- Поиск: 5
- Стрельба: 5
- Устрашение: 5

Отрицательная черта:

- Чрезмерная уверенность: +2 к характеристике при первом успехе, −2 при провале

Особенности:

1. Положительная: «Режь, руби, кромсай» — переброс куба ближнего боя при атаке в abordage
2. Отрицательная: «Морские суеверия» — при шторме/воздействии магией/ношении проклятого первый бросок морали автоматически проваливается
3. Перевертыш: «Взгляд безумца» — +2 к устрашению / −2 к социальным взаимодействиям

Бонусы:

Для группы (Офицер-Абордажник):

- Удар в самое сердце — цель теряет 1 бойца за каждый уровень успеха

Для отряда (Офицер-Абордажник):

- Абордажный клинок — 2 абордажные атаки за раунд

Личный помощник:

- Генри «Сухарь» Фальк
 - Специальность: Шпион (+3 к обнаружению до боя)
 - Обоснование: "На самом вершине с подозрительной трубой сидит самый глазастый и внимательный. Да и на суше Сухарь проявил себя, как один из самых хитрых помощников Солёного, пережив не один абордаж"

Группа:

- Тип: Штурмовая группа
- Особенность: +3 к абордажу, −1 к управлению

Офицер: Жан "Génie du Potage" Буйон

Роли:

- Основная: Кок (+5 к Морали)
- Вспомогательная: Мастер клинка (+4 к Ближнему бою)

Характеристики:

- Мораль: 10 (5 + 5 от основной роли)
- Ближний бой: 11 (5 + 4 от вспомогательной роли + 2 от "сальных пальцев")
- Тактика: 5
- Инженерия: 5
- Навигация: 5
- Медицина: 2 (5 – 3 от "сальных пальцев")
- Социальные навыки: 4 (5 – 1 от "марсельских нравов")
- Скрытность: 5
- Обнаружение: 5
- Выживание: 5
- Верование: 5
- Поиск: 5
- Стрельба: 5
- Устрашение: 5

Отрицательная черта:

- Сальные пальцы: –3 к медицине

Особенности:

1. Положительная: «Галльский дух» — +2 к Морали при наличии рома на судне
2. Отрицательная: «Марсельские нравы» — –1 к Социальным навыкам
3. Перевертыш: «Удар а-ля фламбе» — +2 к Ближнему бою при первом ударе в бою / –2 к защите

Бонусы:

Для группы (Кок):

- Пиратский пир — +2 к Устрашению при abordage, если кок предварительно накормил группу

Для отряда (Кок):

- Гарбюр — +1 к Выживанию при нехватке припасов

Для группы (Мастер клинка):

- Фехтование а-ля кордон-блю — +1 к Ближнему бою при abordage, если кок ведёт атаку

Для отряда (Мастер клинка):

- Боевой бульон — +1 к Морали в бою, если кок готовит из подручных средств

Личный помощник:

- Юнга-поварёнок Альфредо "Крохотный половник"
- Бонус: +2 к Морали при приготовлении блюд
- Особенность: "Молодой матрос, подражающий коку в бою с маленькой сковородкой.

Дружен с трюмными крысами. В прямом смысле."

Группа:

- Тип: Морские охотники
- Особенность: +2 к Тактике, -1 к проверкам ночью

Офицер: Иоганн-Клаус "Ханнес" Фосс

Роли:

- Основная: Инженер (+5 к Ремонту)
- Вспомогательная: Хирург (+4 к Медицине)

Характеристики:

- Инженерия: 10 (5 + 5 от основной роли)
- Медицина: 9 (5 + 4 от вспомогательной роли)
- Тактика: 5
- Ближний бой: 5
- Навигация: 5
- Социальные навыки: 4 (5 - 1 от педантичности)
- Скрытность: 5
- Обнаружение: 5
- Выживание: 5
- Ворование: 5
- Мораль: 5
- Поиск: 5
- Стрельба: 5
- Устрашение: 5

Отрицательная черта:

- Педант: снижает риск пробоины на 2 пункта, -1 к Социальным проверкам в дружеских ситуациях, -1 к проверкам Морали отряда в небоевых ситуациях

Особенности:

1. Положительная: Борьба за живучесть — локализация повреждений и защита от их распространения
2. Положительная: Плотницкая смекалка — шанс перебросить провал ремонта
3. Перевертыш: Нет предела совершенству — +2 к эффективности системы, но -1 к её надёжности

Бонусы:

Для группы (Инженер):

- Структурная стабильность — снижает риск пробоины на 1 пункт

Для отряда (Инженер):

- Восстановление — шанс перебросить провал ремонта

Для группы (Хирург):

- Спасение на поле боя — можно восстановить 1 потерянного бойца за раунд

Для отряда (Хирург):

- Минимизация потерь — при провале проверки — потери уменьшаются на 1

Личный помощник:

- Не указан явно, но по аналогии может быть:
 - Подмастерье механика (+2 к Ремонту при восстановлении повреждений)

Группа:

- Тип: Ученики-плотники
- Особенность: +2 к Ремонту, −2 к урону в абордаже

JSON-файл с кораблями

```
[
  {
    "name": "Тартан «Мокрая Кошка»",
    "class": 0,
    "level": 0,
    "crew_capacity": 8,
    "crew_current": 6,
    "sick_count": 1,
    "parameters": {
      "navigation": 30,
      "shooting": 15,
      "maneuverability": 28,
      "armor": 10,
      "speed": 25
    },
    "armament": {
      "left_battery": [
        { "type": "класс 1", "quantity": 2, "condition": "исправны" }
      ],
      "right_battery": [
        { "type": "класс 1", "quantity": 2, "condition": "исправны" }
      ],
      "bow_battery": [],
      "stern_battery": []
    },
    "cargo": {
      "total_capacity": 20,
      "current_load": 8,
      "breakdown": {
        "food": 4,
        "ammunition": 2,
```

```
"trade_goods": 1,
"contraband": 1,
"materials": 0,
"other": 0
},
"details": {
  "food": [
    { "name": "сухари", "quantity": 3 },
    { "name": "вода в бочке", "quantity": 1 }
  ],
  "ammunition": [
    { "name": "пороховые пакеты", "quantity": 2 }
  ],
  "trade_goods": [
    { "name": "коробка пряностей", "quantity": 1 }
  ],
  "contraband": [
    { "name": "незадекларированный ящик", "quantity": 1 }
  ],
  "materials": [],
  "other": []
}
},
"supplies": {
  "provisions_days": 15,
  "fresh_water": "на 20 дней",
  "ammunition": "зарядов на 3 боя"
},
"modules": {
  "hull": [
    "лёгкий деревянный корпус",
    "дополнительные доски для ремонта"
  ],
  "sails": [
    "паруса из плотной парусины",
    "резервные паруса на палубе"
  ],
  "crew": [
    "небольшая кают-компания",
    "минимальная система координации"
  ],
  "artillery": [
    "ручное управление пушками"
  ]
},
"status": {
  "damage": "незначительные повреждения парусов",
  "morale": "высокая",
```

```
    "speed": "обычная"
  }
},

{
  "name": "Шлюп «Смертоносная Звезда»",
  "class": 1,
  "level": 1,
  "crew_capacity": 15,
  "crew_current": 12,
  "sick_count": 2,
  "parameters": {
    "navigation": 25,
    "shooting": 20,
    "maneuverability": 22,
    "armor": 15,
    "speed": 20
  },
  "armament": {
    "left_battery": [
      { "type": "класс 2", "quantity": 3, "condition": "исправны" }
    ],
    "right_battery": [
      { "type": "класс 2", "quantity": 3, "condition": "исправны" }
    ],
    "bow_battery": [
      { "type": "класс 1", "quantity": 1, "condition": "требуется ремонт" }
    ],
    "stern_battery": [
      { "type": "класс 1", "quantity": 1, "condition": "исправна" }
    ]
  },
  "cargo": {
    "total_capacity": 30,
    "current_load": 15,
    "breakdown": {
      "food": 5,
      "ammunition": 5,
      "trade_goods": 3,
      "contraband": 2,
      "materials": 0,
      "other": 0
    }
  },
  "details": {
    "food": [
      { "name": "сухари", "quantity": 3 },
      { "name": "консервированное мясо", "quantity": 2 }
    ],
  },
}
```

```

    "ammunition": [
      { "name": "чугунные ядра", "quantity": 3 },
      { "name": "пороховые мешки", "quantity": 2 }
    ],
    "trade_goods": [
      { "name": "пряности", "quantity": 2 },
      { "name": "деревянные статуэтки", "quantity": 1 }
    ],
    "contraband": [
      { "name": "контрабандный ром", "quantity": 2 }
    ],
    "materials": [],
    "other": []
  }
},
"supplies": {
  "provisions_days": 20,
  "fresh_water": "на 25 дней",
  "ammunition": "зарядов на 4 боя"
},
"modules": {
  "hull": [
    "лёгкие перегородки",
    "простые ящики для хранения"
  ],
  "sails": [
    "облегчённые паруса",
    "ручное управление парусами"
  ],
  "crew": [
    "барабан для сигнала",
    "неформальная иерархия"
  ],
  "artillery": [
    "медные прицельные метки"
  ]
},
"status": {
  "damage": "частичное повреждение такелажа",
  "morale": "средняя",
  "speed": "пониженная"
}
},

{
  "name": "Каравелла «Драконья Луна»",
  "class": 2,
  "level": 2,

```



```
"crew_capacity": 60,
"crew_current": 45,
"sick_count": 5,
"parameters": {
  "navigation": 22,
  "shooting": 25,
  "maneuverability": 20,
  "armor": 25,
  "speed": 18
},
"armament": {
  "left_battery": [
    { "type": "класс 3", "quantity": 6, "condition": "исправны" }
  ],
  "right_battery": [
    { "type": "класс 3", "quantity": 6, "condition": "исправны" }
  ],
  "bow_battery": [
    { "type": "класс 2", "quantity": 1, "condition": "исправна" }
  ],
  "stern_battery": [
    { "type": "класс 2", "quantity": 1, "condition": "исправна" }
  ]
},
"cargo": {
  "total_capacity": 100,
  "current_load": 75,
  "breakdown": {
    "food": 20,
    "ammunition": 30,
    "trade_goods": 15,
    "contraband": 5,
    "materials": 4,
    "other": 1
  },
  "details": {
    "food": [
      { "name": "сухари", "quantity": 8 },
      { "name": "сушеная рыба", "quantity": 6 },
      { "name": "вода в бочках", "quantity": 6 }
    ],
    "ammunition": [
      { "name": "пороховые бочки", "quantity": 10 },
      { "name": "чугунные ядра", "quantity": 15 },
      { "name": "ручные гранаты", "quantity": 5 }
    ],
    "trade_goods": [
      { "name": "пряности", "quantity": 5 },
```

```
    { "name": "шелковые ткани", "quantity": 4 },
    { "name": "медная посуда", "quantity": 6 }
  ],
  "contraband": [
    { "name": "опиум", "quantity": 2 },
    { "name": "нелегальный ром", "quantity": 3 }
  ],
  "materials": [
    { "name": "доски", "quantity": 2 },
    { "name": "канаты", "quantity": 2 }
  ],
  "other": [
    { "name": "карта старого мира", "quantity": 1 },
    { "name": "золотой крестик", "quantity": 1 }
  ]
},
"supplies": {
  "provisions_days": 30,
  "fresh_water": "на 35 дней",
  "ammunition": "зарядов на 6 боёв"
},
"modules": {
  "hull": [
    "железные накладки на пушечные порты",
    "двойная обшивка бортов"
  ],
  "sails": [
    "авторулевая система",
    "запасные паруса на палубе"
  ],
  "crew": [
    "барабан для сигнала",
    "система распределения обязанностей"
  ],
  "artillery": [
    "перезарядные механизмы",
    "огневая команда"
  ]
},
"status": {
  "damage": "серьёзно повреждён один борт",
  "morale": "низкая",
  "speed": "пониженная"
}
},
{
```

```
"name": "Галеон «Царь-Гром»",
"class": 3,
"level": 3,
"crew_capacity": 400,
"crew_current": 300,
"sick_count": 20,
"parameters": {
  "navigation": 15,
  "shooting": 30,
  "maneuverability": 12,
  "armor": 30,
  "speed": 10
},
"armament": {
  "left_battery": [
    { "type": "класс 3", "quantity": 10, "condition": "исправны" }
  ],
  "right_battery": [
    { "type": "класс 3", "quantity": 10, "condition": "исправны" }
  ],
  "bow_battery": [
    { "type": "класс 2", "quantity": 2, "condition": "исправны" }
  ],
  "stern_battery": [
    { "type": "класс 2", "quantity": 2, "condition": "исправны" }
  ]
},
"cargo": {
  "total_capacity": 300,
  "current_load": 200,
  "breakdown": {
    "food": 60,
    "ammunition": 80,
    "trade_goods": 30,
    "contraband": 15,
    "materials": 10,
    "other": 5
  }
},
"details": {
  "food": [
    { "name": "сухари", "quantity": 30 },
    { "name": "сушеное мясо", "quantity": 20 },
    { "name": "вода в бочках", "quantity": 10 }
  ],
  "ammunition": [
    { "name": "чугунные ядра", "quantity": 40 },
    { "name": "пороховые бочки", "quantity": 30 },
    { "name": "гранаты", "quantity": 10 }
```

```

],
"trade_goods": [
  { "name": "золотые слитки", "quantity": 10 },
  { "name": "шелковые ткани", "quantity": 10 },
  { "name": "древние статуи", "quantity": 10 }
],
"contraband": [
  { "name": "контрабандный ром", "quantity": 10 },
  { "name": "запрещённые книги", "quantity": 5 }
],
"materials": [
  { "name": "доски", "quantity": 5 },
  { "name": "металлические болты", "quantity": 5 }
],
"other": [
  { "name": "морской компас", "quantity": 5 }
]
}
},
"supplies": {
  "provisions_days": 40,
  "fresh_water": "на 45 дней",
  "ammunition": "зарядов на 10 боёв"
},
"modules": {
  "hull": [
    "двойная обшивка бортов",
    "дополнительные переборки"
  ],
  "sails": [
    "автоматические рули",
    "облегчённые паруса"
  ],
  "crew": [
    "барабан для сигнала",
    "иерархия офицеров"
  ],
  "artillery": [
    "огневые вышки",
    "группы поддержки"
  ]
},
"status": {
  "damage": "средние повреждения палубы",
  "morale": "очень высокая",
  "speed": "обычная"
}
}

```

]

JSON-файл с тремя офицерами

```
[
{
  "name": "Уильям «Солёный» Лой",
  "skills": {
    "tactic": 8,
    "intimidation": 7,
    "shooting": 5,
    "melee": 9,
    "engineering": 5,
    "navigation": 5,
    "medicine": 5,
    "social": 5,
    "stealth": 5,
    "detection": 5,
    "survival": 5,
    "faith": 5,
    "morale": 5,
    "search": 5
  },
  "roles": {
    "primary": "Офицер-Абордажник",
    "secondary": "Тактик"
  },
  "traits": {
    "negative": "Чрезмерная уверенность: +2 к характеристике при первом успехе, −2 при провале"
  },
  "features": {
    "positive": "Режь, руби, кромсай — переброс куба ближнего боя при атаке в абордаже",
    "negative": "Морские суеверия — при шторме/воздействии магией/ношении проклятого первый бросок морали автоматически проваливается",
    "flip": "Взгляд безумца — +2 к устрашению / −2 к социальным взаимодействиям"
  },
  "group_bonus": "Удар в самое сердце — цель теряет 1 бойца за каждый уровень успеха",
  "squad_bonus": "Абордажный клинок — 2 абордажные атаки за раунд",
  "personal_assistant": {
    "name": "Генри «Сухарь» Фальк",
    "bonus": "+3 к обнаружению до боя"
  },
  "crew_type": {
    "type": "Штурмовая группа",
```

```

    "bonus": "+3 к abordажу",
    "penalty": "-1 к управлению"
  }
},
{
  "name": "Жан \"Génie du Potage\" Буйон",
  "skills": {
    "tactic": 5,
    "intimidation": 7,
    "shooting": 5,
    "melee": 11,
    "engineering": 5,
    "navigation": 5,
    "medicine": 2,
    "social": 4,
    "stealth": 5,
    "detection": 5,
    "survival": 5,
    "faith": 5,
    "morale": 10,
    "search": 5
  },
  "roles": {
    "primary": "Кок",
    "secondary": "Мастер клинка"
  },
  "traits": {
    "negative": "Сальные пальцы: −3 к медицине"
  },
  "features": {
    "positive": "Галльский дух — +2 к Морали при наличии рома на судне",
    "negative": "Марсельские нравы — −1 к Социальным навыкам",
    "flip": "Удар а-ля фламбе — +2 к Ближнему бою при первом ударе в бою, −2 к
Защите"
  },
  "group_bonus": [
    "Пиратский пир — +2 к Устрашению при abordаже, если кок предварительно
накормил группу",
    "Фехтование а-ля кордон-блю — +1 к Ближнему бою при abordаже, если кок ведёт
атаку"
  ],
  "squad_bonus": [
    "Гарбюр — +1 к Выживанию при нехватке припасов",
    "Боевой бульон — +1 к Морали в бою, если кок готовит из подручных средств"
  ],
  "personal_assistant": {
    "name": "Юнга-поварёнок Альфредо 'Крохотный половник'",
    "bonus": "+2 к Морали при приготовлении блюд"
  }
}

```

```

},
"crew_type": {
  "type": "Морские охотники",
  "bonus": "+2 к Тактике",
  "penalty": "-1 к проверкам ночью"
}
},
{
  "name": "Иоганн-Клаус "Ханнес" Фосс",
  "skills": {
    "tactic": 5,
    "intimidation": 5,
    "shooting": 5,
    "melee": 5,
    "engineering": 10,
    "navigation": 5,
    "medicine": 9,
    "social": 4,
    "stealth": 5,
    "detection": 5,
    "survival": 5,
    "faith": 5,
    "morale": 5,
    "search": 5
  },
  "roles": {
    "primary": "Инженер",
    "secondary": "Хирург"
  },
  "traits": {
    "negative": "Педант: снижает риск пробоины на 2 пункта, –1 к Социальным проверкам в дружеских ситуациях, –1 к проверкам Морали отряда в небоевых ситуациях"
  },
  "features": {
    "positive": [
      "Борьба за живучесть — локализация повреждений и защита от их распространения",
      "Плотницкая смекалка — шанс перебросить провал ремонта"
    ],
    "flip": "Нет предела совершенству — +2 к эффективности системы, но –1 к её надёжности"
  },
  "group_bonus": [
    "Структурная стабильность — снижает риск пробоины на 1 пункт",
    "Спасение на поле боя — можно восстановить 1 потерянного бойца за раунд"
  ],
  "squad_bonus": [

```

```

    "Восстановление — шанс перебросить провал ремонта",
    "Минимизация потерь — при провале проверки — потери уменьшаются на 1"
  ],
  "personal_assistant": {
    "name": "Подмастерье механика",
    "bonus": "+2 к Ремонту при восстановлении повреждений"
  },
  "crew_type": {
    "type": "Ученики-плотники",
    "bonus": "+2 к Ремонту",
    "penalty": "-2 к урону в abordage"
  }
}
]

```

JSON-файл , содержащий все модификаторы из правил, с добавленной системой тегов

```

[
  {
    "category": "Время суток",
    "condition": "Ночь",
    "modifier": -10,
    "effect": "К проверке Тактики, Навигации и Обнаружения",
    "tags": ["ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Время суток",
    "condition": "Темнота",
    "modifier": -1,
    "effect": "К восприятию и меткости",
    "tags": ["personal_d20", "combat_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Время суток",
    "condition": "Ночь (исключение)",
    "modifier": 0,
    "effect": "+10 к обнаружению при наличии опытного ночного наблюдателя",
    "tags": ["ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Погода / Условия",
    "condition": "Дождь или волнение",
    "modifier": -5,
    "effect": "К проверке манёвра",
    "tags": ["ship_group_d100"]
  },
  {

```



```
"category": "Погода / Условия",
"condition": "Скользкая палуба / плохая погода",
"modifier": -2,
"effect": "К проверкам",
"tags": ["personal_d20", "group_d100", "combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Дым или пожар",
  "modifier": -5,
  "effect": "К стрельбе",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Тесное пространство",
  "modifier": -2,
  "effect": "+2 к короткому оружию",
  "tags": ["combat_group_d100", "duel_d20"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Сильная качка",
  "modifier": -5,
  "effect": "К стрельбе",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Плохая видимость (туман, дождь)",
  "modifier": -15,
  "effect": "К навигации",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Высокая влажность",
  "modifier": -10,
  "effect": "К ремонту деревянных частей",
  "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Недостаток света или тесноты трюма",
  "modifier": -15,
  "effect": "К ремонту",
  "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
},
}
```

```
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Дым или пожар",
  "modifier": 0,
  "effect": "-1 к ближнему бою",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Дым от пожара или пороха",
  "modifier": 0,
  "effect": "Ограничивает обзор во время стрельбы",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Погода / Условия",
  "condition": "Скользкая палуба",
  "modifier": 0,
  "effect": "Может вызвать падение",
  "tags": ["personal_d20", "combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Неопытный экипаж",
  "modifier": -5,
  "effect": "К проверке манёвра",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Паника в команде",
  "modifier": -5,
  "effect": "К проверке",
  "tags": ["group_d100", "combat_group_d100", "ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Потеря части экипажа ранее",
  "modifier": -10,
  "effect": "К проверке",
  "tags": ["ship_group_d100", "combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Низкое моральное состояние",
  "modifier": -5,
  "effect": "К проверке",
```

```
"tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Экипаж <50%",
  "modifier": -10,
  "effect": "К проверке корабля",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Экипаж <25%",
  "modifier": -20,
  "effect": "К проверке корабля",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Высокое моральное состояние",
  "modifier": 0,
  "effect": "+2 к проверке",
  "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Усталость выше брони",
  "modifier": 0,
  "effect": "Защита отключена до ремонта, урон идёт напрямую по корпусу",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Организованная работа",
  "modifier": 0,
  "effect": "+5 к проверке ремонта",
  "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Экипаж",
  "condition": "Продолжающийся бой",
  "modifier": 0,
  "effect": "-10 к проверке ремонта",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Такелаж / Паруса",
  "condition": "Повреждённый такелаж",
```

```
"modifier": -5,
"effect": "К проверке манёвра",
"tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Такелаж / Паруса",
  "condition": "Повреждённый руль или парус",
  "modifier": -15,
  "effect": "К проверке управления",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Такелаж / Паруса",
  "condition": "Частично повреждённый такелаж",
  "modifier": -5,
  "effect": "К проверке",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Такелаж / Паруса",
  "condition": "Серьёзно повреждённый такелаж",
  "modifier": -10,
  "effect": "К проверке",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Такелаж / Паруса",
  "condition": "Полностью разрушены паруса и рей",
  "modifier": -20,
  "effect": "Корабль не может управляться парусами",
  "tags": ["ship_group_d100"]
}
]
[
  {
    "category": "Стрельба",
    "condition": "Дымоходы и вентиляция",
    "modifier": 10,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Стрельба",
    "condition": "Сильная качка",
    "modifier": -5,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
]
```

```
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Большая дистанция до цели",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Повреждённое орудие",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Спешка или паника экипажа",
  "modifier": -15,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Движущаяся цель (зигзаг)",
  "modifier": -15,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Опытный канонир",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Лучшие пороховые заряды",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Разделение типов боеприпасов",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
}
```

```
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Пороховой склад на палубе",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Прочный деревянный станок для пушек",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Инструкции по стрельбе (рукописные указания)",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Медные прицельные метки",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Стрельба",
  "condition": "Высококачественные пушки ('королевская' модель)",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Опытный техник или плотник",
  "modifier": 15,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Наличие инструментов",
  "modifier": 10,
```

```
"effect": "",
"tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Организованная работа",
  "modifier": 5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Дождь или волнение",
  "modifier": -5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Продолжающийся бой",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Отсутствие запасных материалов",
  "modifier": -15,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Паника среди экипажа",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Серьёзные повреждения (пробоина, сломанный руль)",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Ремонт",
  "condition": "Ограниченное пространство для работы",
```

```

    "modifier": -5,
    "effect": "",
    "tags": ["ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Абордаж",
    "condition": "Наличие крючьев и подготовленной команды",
    "modifier": 5,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100", "ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Абордаж",
    "condition": "Поддержка огня из пушек по вражеской палубе",
    "modifier": 5,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Абордаж",
    "condition": "Плотная оборона противника",
    "modifier": -5,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Абордаж",
    "condition": "Дым, пожар или разрушения на палубе",
    "modifier": -5,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Абордаж",
    "condition": "Внезапное препятствие (обломки, волна)",
    "modifier": -10,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Абордаж",
    "condition": "Нехватка места для манёвра",
    "modifier": -10,
    "effect": "",
    "tags": ["combat_group_d100"]
  },
  {

```



```

"category": "Абордаж",
"condition": "Неопытный или напуганный экипаж",
"modifier": -5,
"effect": "",
"tags": ["combat_group_d100"]
},
{
"category": "Абордаж",
"condition": "Неудачная попытка присоединения ранее",
"modifier": -10,
"effect": "",
"tags": ["combat_group_d100"]
},
{
"category": "Абордаж",
"condition": "Наличие заграждений или баррикад",
"modifier": 5,
"effect": "К защите от абордажа",
"tags": ["combat_group_d100"]
},
{
"category": "Абордаж",
"condition": "Поддержка соседних зон",
"modifier": 5,
"effect": "К проверкам",
"tags": ["combat_group_d100"]
},
{
"category": "Здоровье / Ранения",
"condition": "Потеря ≥30% HP",
"modifier": -2,
"effect": "",
"tags": ["personal_d20", "duel_d20"]
},
{
"category": "Здоровье / Ранения",
"condition": "Потеря ≥50% HP",
"modifier": -5,
"effect": "",
"tags": ["personal_d20", "duel_d20"]
},
{
"category": "Здоровье / Ранения",
"condition": "Кровотечение",
"modifier": -1,
"effect": "Каждый раунд к проверкам",
"tags": ["personal_d20", "duel_d20"]
}

```

```

},
{
  "category": "Здоровье / Ранения",
  "condition": "Получение структурной травмы",
  "modifier": -2,
  "effect": "К проверкам Тактики, Ближнего боя и т.д.",
  "tags": ["personal_d20", "duel_d20"]
}
]
[
  {
    "category": "Тактика",
    "condition": "Поддержка сигнальных флажков",
    "modifier": 10,
    "effect": "",
    "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Тактика",
    "condition": "Неопытный или напуганный экипаж",
    "modifier": -5,
    "effect": "",
    "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Тактика",
    "condition": "Плотная оборона противника",
    "modifier": -5,
    "effect": "",
    "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Тактика",
    "condition": "Внезапное препятствие",
    "modifier": -10,
    "effect": "",
    "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Тактика",
    "condition": "Успех в предыдущей фазе",
    "modifier": 10,
    "effect": "",
    "tags": ["group_d100", "ship_group_d100"]
  },
  {
    "category": "Тактика",
    "condition": "Внезапность атаки",

```

```
"modifier": 10,
"effect": "За каждый уровень успеха",
"tags": ["group_d100", "combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Тактика",
  "condition": "Численное преимущество",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["group_d100", "combat_group_d100"]
},

{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Неопытный или напуганный экипаж",
  "modifier": -5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Плотная оборона противника",
  "modifier": -5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Внезапное препятствие",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Нехватка места для манёвра",
  "modifier": -10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Лучшие тактики разворота",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  }
```

```
"category": "Манёвренность",
"condition": "Качественные верёвки и блоки",
"modifier": 10,
"effect": "",
"tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Дополнительные матросы на штурвале",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Гребцы на корме",
  "modifier": 5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Складные паруса",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Манёвренность",
  "condition": "Облегчённые мачты",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Броня",
  "condition": "Двойная обшивка бортов",
  "modifier": 5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Броня",
  "condition": "Железные накладки на пушечные порты",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
}
```

```
},
{
  "category": "Броня",
  "condition": "Корпус из твёрдого дерева",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Броня",
  "condition": "Укреплённая корма",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Скорость",
  "condition": "Увеличенная площадь парусов",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Скорость",
  "condition": "Чистая обшивка днища",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Скорость",
  "condition": "Облегчённая конструкция корпуса",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Скорость",
  "condition": "Гребцы на корме",
  "modifier": 5,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Скорость",
  "condition": "Складные паруса",
  "modifier": 10,
```

```
"effect": "",
"tags": ["ship_group_d100"]
},
{
  "category": "Скорость",
  "condition": "Облегчённые мачты",
  "modifier": 10,
  "effect": "",
  "tags": ["ship_group_d100"]
},

{
  "category": "Окружение",
  "condition": "Высокая позиция (например, верхняя палуба)",
  "modifier": 2,
  "effect": "",
  "tags": ["personal_d20", "combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Окружение",
  "condition": "Укрытие / опора",
  "modifier": 1,
  "effect": "",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},
{
  "category": "Окружение",
  "condition": "Препятствие между участниками",
  "modifier": -3,
  "effect": "К меткости стрелкового оружия",
  "tags": ["combat_group_d100"]
},

{
  "category": "Медицина",
  "condition": "Один (без группы и отряда)",
  "modifier": 0,
  "effect": "Минимальная эффективность лечения",
  "tags": ["group_d100"]
},
{
  "category": "Медицина",
  "condition": "С группой (2–5 человек)",
  "modifier": 0,
  "effect": "Средняя эффективность лечения",
  "tags": ["group_d100"]
},
{
```

```

"category": "Медицина",
"condition": "С отрядом (20+ человек)",
"modifier": 0,
"effect": "Максимальная эффективность лечения",
"tags": ["group_d100"]
},
{
"category": "Медицина",
"condition": "Наличие специального оборудования",
"modifier": 0,
"effect": "+10 к эффективности лечения",
"tags": ["group_d100"]
},

{
"category": "Поединок / Дуэль",
"condition": "Удар в лицо",
"modifier": -5,
"effect": "К следующей проверке противника за каждый уровень успеха",
"tags": ["duel_d20"]
},
{
"category": "Поединок / Дуэль",
"condition": "Подножка",
"modifier": -2,
"effect": "К защите в следующем раунде",
"tags": ["duel_d20"]
},
{
"category": "Поединок / Дуэль",
"condition": "Точечный выстрел",
"modifier": 0,
"effect": "Игнорирует защиту, если цель не подготовлена",
"tags": ["duel_d20"]
},
{
"category": "Поединок / Дуэль",
"condition": "Обман",
"modifier": 10,
"effect": "+10 к атаке, но -20 к следующей атаке",
"tags": ["duel_d20"]
},
{
"category": "Поединок / Дуэль",
"condition": "Дерзкая атака",
"modifier": 1,
"effect": "+1 к множителю урона сейчас, но -1 к уровню брони на ответном ходу",
"tags": ["duel_d20"]
}

```

```
}  
]
```

JSON: Список отрядов матросов