

Bloody Reaver

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour	Sail
10	6	7	4	5	5+	

Regenerating Hulk: At the beginning of each Status phase, roll a D6. On a 4+, choose one of the Hull, Crew or Speed Damage cards the *Bloody Reaver* has suffered and discard it.



Count Noctilus

Command: 2+
Swashbuckling: 5
Control Sea Monster: Instead of issuing an order, Count Noctilus may make a special Command check. If he passes, choose a sea monster anywhere on the seascape. The Dreadfleet player controls that sea monster for the remainder of this turn.

SPECIAL

Regeneration Hulk (регенерирующий корпус): В начале каждой фазы статуса бросьте d6. На 4+ выберите карту повреждений корпуса, команды или скорости, которая была на *Кровавом Грабителе* и сбросьте ее.

Control Sea Monster (контроль над морскими монстрами): Вместо того что бы отдать приказ, Граф Ноктилус может сделать специальную проверку Командования. Если она пройдена успешно, выберите любого монстра на поле. Игрок за Флот Ужаса контролирует этого монстра до конца этого хода.

Black Kraken

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
10	3	3	2	3	5+

Tentacled Monstrosity: The *Black Kraken*'s tentacles may be used in any Boarding Action sub-phase against a warship with the majority of its base in the *Kraken*'s fore arc. Add D3+1 to the number of boarding action dice the *Kraken* rolls for that boarding action.

Submersible: If the *Black Kraken* is not in base contact with another model, then instead of issuing an order, Hackhart may make a Command check. If he passes, remove the *Kraken* from play and replace it with the Submerged card (it does not count as removed from play for victory conditions). In that turn's End phase, place the *Kraken* anywhere within 10+2D6" of the Submerged card, and not within 1" of another model, facing any direction.



Jordrek Hackhart

Command: 3+
Swashbuckling: 3
Bitter Tenacity: When wounded, Hackhart may cancel the wound on a D6 roll of a 5+.

SPECIAL

Tentacled monstrosity (чудовищные щупальца): Щупальца *Черного Кракена* могут быть использованы во время под-фазы Абордажа против корабля, который большей частью своей подставки находится в передней арке *Кракена*. Добавьте d3+1 к количеству абордажных кубиков которое *Кракен* кидает в этом абордажном бою.

Submersible (подводный аппарат): Если *Черный Кракен* не в базовом контакте с другой моделью, вместо того что бы отдать приказ, капитан может сделать проверку на Командование. Если она прошла успешно удалите *Кракена* из игры и замените его картой *Submerge card* (при этом удаление *Кракена* не считается потерей). В заключительной фазе этого хода (End phase), разместите *Кракена* где угодно на расстоянии 10+2d6" от карты и не ближе чем 1" от другой модели, направление модели может быть любое.

Bitter Tenacity (героическая стойкость): Когда капитан ранен, он может отменить ранение при результате 5+ на кубике d6.

Curse of Zandri

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
8	3	4	2(+1*)	3	5+

***The Light of Ptra:** When firing a broadside, roll a separate, bonus broadside dice. If the target draws a Damage card as a result of this separate dice, it must take a Set Ablaze card in addition to the normal effects.



King Amanhotep

Command: 2+
Swashbuckling: 4
My Will Be Done: Once per game, instead of issuing an order, Amanhotep may make a special Command check. If this is passed, roll a D3 and add the result to the *Curse*'s Speed, Crew and Broadside for the rest of the turn.

SPECIAL

The Light of Ptra (Свет Птра): Когда вы производите стрельбу, киньте отдельно бонусный кубик. Если в результате броска бонусного кубика цель тянет карту повреждения, корабль должен взять и карту *set ablaze* в добавок к эффекту.

My Will Be Done (Моя воля будет исполнена): Один раз за игру, вместо того что бы отдать приказ, Король Амэнхотеп может сделать специальную проверку Командования. Если она происходит успешно киньте d3 и добавьте результат к параметрам скорости, команды и залпа корабля до конца этого хода.

Seadrake

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
16	3	3	2	2	6+

Sail

Bolt Throwers: When drawing a Damage card as a result of the *Seadrake* firing a broadside, draw as many cards as necessary until a Crew card is drawn. Apply the Crew card and discard the rest.

Dragons: The *Seadrake* can deploy two Dragon auxiliaries per scenario. Only one Dragon can be deployed at any one time.



Prince Yrellian

Command: 2+

Swashbuckling: 4

Elegance of Command: Prince Yrellian can attempt to issue two different Order cards per Orders sub-phase (roll the Command checks separately).

SPECIAL

Bolt Throwers (Метатели молний): Когда тянется карта повреждений в результате стрельбы *Морская Галера*, тянутся карты до тех пор пока не будет вытянута карта с пометкой Crew. Примените эту карту и сбросьте остальные.

Dragon (Дракон): *Морская Галера* может выпускать двух драконов за сценарий. В один момент времени может быть только один дракон.

Elegance of Command (Элегантность командования): Принц Йреллиан может попробовать использовать две разных карты приказа в одну под-фазу приказов (проверка на Командование бросается отдельно за каждый приказ).

Skabrus

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
12	3	3	3	3	6+

Warp lightning: The *Skabrus'* cannons fire not cannonballs but crackling arcs of warp energy that make a mockery of physical armour. As such, no armour saves may be taken against broadside hits from the *Skabrus*.



Skretch Half-Dead

Command: 4+

Swashbuckling: 2

Verminous Retreat: During any Status phase in which the *Skabrus* is in base contact with a single enemy warship, Skretch may roll a D6. On the roll of a 2+, he immediately escapes jeopardy. This does not prevent the *Skabrus* from taking its normal Movement sub-phase that turn, nor indeed from attempting to escape jeopardy in the usual manner.

SPECIAL

Warp lightning (варп-молния): Пушки *Скабруса* стреляют не ядрами а потрескивающей варп-энергией которая игнорирует физическую броню. Против попаданий *Скабруса* не применимы спас броски за броню.

Verminous Retreat: Во время фазы Статуса в которой *Скабрус* в базовом контакте с одним вражеским кораблем, Скретч может кинуть d6. На 2+ он мгновенно уходит от опасности (escaping jeopardy). Это не отменяет обычного передвижения корабля в под-фазу Передвижения в этот ход, так же это не отменяет попытку обычного ухода от опасности.

Shadewraith

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
12	3	3	2	4	6+

Sail

Half-real: If the *Shadewraith* is the target of an enemy broadside, only the opponent's D6 rolls of 6+ are counted as hits. All other D6 results are ignored.



Vangheist

Command: 3+

Swashbuckling: 3

Ghostly Flight: Instead of issuing an order, Vangheist may make a special Command check. If he passes, the *Shadewraith* may move as if it were a flying auxiliary for the duration of its Movement sub-phase (see page 43). When using the Ghostly Flight ability, the *Shadewraith* may not drop or weigh anchor.

SPECIAL

Half-real (Полуреальный): Если *Мрачный Призрак* – цель вражеского залпа, только броски оппонента 6+ считаются как попадания. Все остальные результаты игнорируются.

Ghostly Flight (Призрачный полет): Вместо того что бы отдать приказ, Вангейст может сделать специальную проверку Командования. Если она успешна, *Мрачный Призрак* может двигаться так, как если он был бы летающим вспомогательным средством (flying auxiliary) во время его под-фазы Передвижения. В случае применения Призрачного полета, *Мрачный Призрак* не может бросать или поднимать якорь.

Heldenhammer

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
12	4	6	6	5	5+

Sail

Sigmar's Wrath: The Heldenhammer's steam-powered figurehead may be used against an enemy warship in base contact, provided the majority of the target warship's base is in the Heldenhammer's fore arc. At the end of the Heldenhammer's Movement sub-phase, roll D6-1. The target warship draws a number of Damage cards equal to the result, discarding any Special cards and applying the rest.



Captain Jaeger Roth

Command: 3+
Swashbuckling: 3
Will of Steel: Captain Roth re-rolls all failed Command checks. When fighting a duel, he re-rolls all dice that do not result in victories.

SPECIAL

Sigmar's Wrath (Гнев Сигмара): Носовая фигура корабля работающая на паре может быть использована против вражеского корабля находящегося в базовом контакте, если большая атакуемого корабля находится в передней арке Геройского Молота. В конце под-фазы Передвижения бросьте d6 – 1. атакуемый корабль тянет количество карт повреждения равное результату, все специальные карты, сбрасываются остальные применяются.

Will of Steel (Стальная воля): Капитан Рот перебрасывает все проваленные броски проверки на Командование (Command checks). Когда он дерется на дуэли, то перебрасываются все кубики которые не дают победы.

Grimnir's Thunder

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
9	3	3	2(+1*)	3	3+

***Flame Cannons:** When firing a broadside, roll a separate, bonus broadside dice. If the target draws a Damage card as a result of this separate dice, it must take a Set Ablaze card in addition to the normal effects.

Dirigible Dock: Grimnir's Thunder can deploy two Dwarf Dirigible auxiliaries per scenario. Only one Dwarf Dirigible can be deployed at any one time.



Red Brokk Gunnarsson

Command: 2+
Swashbuckling: 3
Master Engineer: When using the Repair order, if Red Brokk exceeds the Command check needed by 2 or more, he repairs two cards instead of one.

SPECIAL

Flame Cannons (Огненные пушки): Когда идет стрельба залпом, бросьте отдельно бонусный кубик. Если в результате броска этого кубика вражеский корабль тянет карту повреждения он должен взять в дополнение карту Set Ablaze.

Dirigible Dock (Док с дирижаблем): В каждом сценарии Гром Гримнира может разворачивать два вспомогательных дирижабля дварфов. В каждый момент времени на поле может быть только один дирижабль.

Master Engineer (Мастер-механик): Когда Брокк проходит проверку на Командование с превышением на 2 или более, при использовании приказа починки, он чинит две карты вместо одной.

Flaming Scimitar

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour
12	3	3	2	4	6+

Sail

Conjure Spirits: Choose which spirit to use at the beginning of Flaming Scimitar's Action phase.

Tempest Djinn: +3 Speed until the end of the turn. In addition, you may immediately move the wind gauge up to D6 markers in the direction of your choice.

Fire Efreet: Until the end of the turn, when firing a broadside or fighting a boarding action, roll a separate, bonus broadside dice or boarding action dice. If the target draws a Damage card as a result of the bonus broadside dice, it must take a Set Ablaze card in addition to the normal effects.

Sea-Nymphs: Flaming Scimitar may immediately discard a Hull Damage card.



The Golden Magus

Command: 3+
Swashbuckling: 1
The Sword of Fiery Curses: The Golden Magus adds 1 to the number of victories he scores in each duel.

SPECIAL

Conjure spirits (вызов духов): выберите какого из духов вы будете использовать в начале фазы действий Пылающего Ятагана.

- Tempest djinn (Джин Бурь):** +3 Скорости до конца этого хода. В дополнение вы мгновенно можете подвинуть указатель до d6 пунктов в выбранном вам направлении.
- Fire Efreet (Ифрит Огня):** До конца хода, когда производится стрельба залпом или идет абордаж, бросьте отдельно бонусный кубик. Если корабль тянет карту повреждения как результат броска этого бонусного кубика, в дополнении к обычному эффекту он должен взять карту Set Ablaze.
- Sea-Nymphs (Морские нимфы):** Пылающий ятаган может мгновенно сбросить карту повреждения корпуса (Hull damage card).

The sword of fiery curses (Меч огненных проклятий): Золотой Магус добавляет одну победу к количеству побед в каждой дуэли.

Swordfish

Speed	Hull	Crew	Broadside	Handling	Armour	Sail
12	3	3	3	4	6+	

Ram Attack: When initiating a boarding action against an enemy warship, the *Swordfish* may make a ram attack, provided the majority of the target warship's base is in the *Swordfish*'s fore arc. At the end of the *Swordfish*'s Movement sub-phase, the target warship draws D6-1 Damage cards, applying any Hull cards and discarding the rest.

STATUS



Command: 3+
Swashbuckling: 3
Blessed of Manann: The *Swordfish* may re-roll one D6 in each of its Movement, Broadside and Boarding Action sub-phases. Aranessa may re-roll one D6 in each duel.

CREW

SPECIAL

Ram attack (таран): Когда объявляется abordаж против вражеского корабля, *Рыба-меч* может пойти на таран, при условии что большая часть подставки атакуемого корабля в передней арке *Рыбы-меч*. В конце под-фазы передвижения *Рыбы-меч* атакуемый корабль тянет d6-1 карт повреждения применяя все карты с пометкой Hull (корпус) и сбрасывая другие.

Blessed of Mannan (благословение Маннан): *Рыба-меч* может перебросить один d6 в каждой фазе из: фазы передвижения, фазы стрельбы и фазы abordаж. Капитан Аронесса может перебросить один D6 в каждой дуэли.

Full Speed Ahead (Order)

The captain issues orders for his warship to move at full speed.

A warship that has been successfully issued this order resolves it after it has finished all other moves in its Movement sub-phase.

When this card is resolved, the warship with this order must move forwards 2D6" in a straight line.

The Full Speed Ahead order cannot be issued to a warship with a current Speed of zero, or to a sail class warship that is caught in irons.

For full rules, see page 38.

Полный вперед!

Капитан отдает приказ кораблю двигаться на полной скорости

Если приказ был отдан успешно он отыгрывается после того как будут окончено остальное передвижение в под-фазу Передвижения.

Когда эта карта отыгрывается корабль с этим приказом должен двигаться вперед на 2d6 дюймов по прямой линии.

Приказ полный вперед не может быть отдан кораблю с текущей скоростью равной нулю или парусному кораблю который «пойман в кандалы» (cath in irons).

Hard-a-Port (Order)

The captain issues orders for his warship to take an extreme left turn.

A warship that has been successfully issued this order may resolve it at any point in its Movement sub-phase; even before it has moved.

When this card is resolved, the warship with this order may make an immediate change of heading to port.

Note that this extra turn is an exception to the Handling rules.

For full rules, see page 38.

Лево руля!

Капитан отдает приказ его кораблю резко взять влево.

Корабль, в отношении которого успешно был отдан этот приказ, может использовать его в любой момент своей под-фазы передвижения; этот поворот может быть совершен даже до начала движения.

Когда эта карта отыгрывается корабль с этим приказом может мгновенно повернуть налево.

Отметим что этот дополнительный поворот – исключение относительно правил Управления (Handling).

Hard-a-Starboard (Order)

The captain issues orders for his warship to take an extreme right turn.

A warship that has been successfully issued this order may resolve it at any point in its Movement sub-phase; even before it has moved.

When this card is resolved, the warship with this order may make an immediate change of heading to starboard.

Note that this extra turn is an exception to the Handling rules.

For full rules, see page 38.

Право руля!

Капитан отдает приказ его кораблю резко взять вправо.

Корабль, которому был успешно отдан такой приказ, может отыграть его в любой момент его под-фазы Передвижения; этот поворот может быть совершен даже до начала движения.

Когда эта карта отыграна корабль с этим приказом может мгновенно повернуться вправо.

Отметим что этот дополнительный поворот – исключение относительно правил Управления (Handling).

Fire As She Bears! (Order)

The captain issues orders for his warship to deliver a punishing broadside just as the enemy hoves into view.

A warship that has been successfully issued this order may resolve the order in response to another model declaring an attack against it.

When this card is resolved, the warship with this order immediately fires a bonus broadside at the enemy model declaring the attack.

For full rules, see pages 38-39.

Упреждающий огонь!

Капитан отдает приказ своему кораблю произвести упреждающий залп, как только враг появится в зоне поражения.

Корабль, на который был успешно сыгран этот приказ, может использовать этот приказ, когда другая модель объявляет атаку против него.

Когда эта карта отыгрывается, корабль с приказом мгновенно производит бонусный залп по врагу объявляющему атаку.

Repair (Order)

The captain issues orders for his crew to make impromptu repairs.

A warship that has been successfully issued this order resolves it at the beginning of its Movement sub-phase.

When this card is resolved, the warship with this order may discard one Hull, Speed, Special, Crew, or Set Ablaze card from its Warship card.

For full rules, see page 39.

Ремонт

Капитан отдает приказ своей команде сделать импровизированный ремонт.

Корабль, на который был успешно сыгран этот приказ, отыгрывает его в начале под-фазы Передвижения.

Когда этот приказ отыгрывается корабль с этим приказом может сбросить одно повреждение: корпуса, скорости, специальное, команды или карту пожара.

Set Ablaze

The warship is on fire, an uncontrolled conflagration eating through timber and melting metal. Roll a D6 in each Status phase; on the roll of a 1 or a 2, draw a Damage card. A successful Repair order specifically allocated to this card allows it to be discarded.

STATUS

Пожар. Корабль в огне, поедающем балки и плавящим металл. Бросайте d6 в каждой фазе статуса; на 1 и 2 – тяните карту повреждений. Успешная починка, направленная специально на пожар позволяет сбросить эту карту.

At Anchor

The warship is at anchor. This renders it unable to move, for any reason, until it weighs anchor at the end of any subsequent Movement sub-phase. See page 26 for full rules.

STATUS

На якорь. Корабль стоит на якорь. Нельзя двигаться, пока в какой-нибудь из последующих под-фаз Передвижения якорь не будет поднят. См. стр. 26 для полных правил.

Old Rope

The warship's quartermaster emerges triumphant from below decks, ropes in either hand. If there is a warship that has suffered more Speed damage than any other warship, it may discard one Speed Damage card. (BR)

3

1

Старая веревка. Квартермейстер торжествующе поднимается на палубу, держа в каждой руке по веревке. Если на поле есть корабль, имеющий больше повреждений скорости, чем другие, то он может сбросить одну карту повреждения скорости (Speed damage card).

Morrslieb's Kiss

The Chaos moon hangs low over the blighted seas. Put this card in play. Whilst this card is in play, each warship takes a hit at the end of its Action phase on the roll of a 4+. Roll a D6 in each Status phase; on a 2+, this card is discarded.

5

REMAINS IN PLAY

2

Луна опускается ниже над гибельными морями. Положите эту карту в игру. Пока она в игре, каждый корабль получает попадание в конце своей фазы действий на 4+. Бросайте d6 в каждую фазу статуса, на 2+ эта карта сбрасывается.

Curse of the Undead Mariner

Randomly select a warship without a mortally wounded captain from the fleet with the most warships in play (if both have the same number, randomly select a fleet first). The captain of that warship suffers a -1 modifier to his Command checks for the rest of the game.

1

STATUS

4

Проклятие моряка-зомби. Случайно выберите из самого малочисленного флота корабль, на котором нет смертельно раненого капитана (если флоты равны флот выбирается случайно). Капитан этого корабля получает модификатор -1 к его проверкам на командование до конца игры.

Stop Malingering

The ailing crew are whipped back into action. If there is a warship that has suffered more Crew damage than any other warship, it may discard one Crew Damage card. (BR)

2

3

Хватит симулировать. Матросы возвращаются в строй. Если есть корабль, который получил больше повреждений команды, чем другие корабли, он может сбросить одну карту повреждения команды.

Rain of Snakes

A squall of poisonous sea snakes rains from the skies. Each warship must immediately fight a separate, exclusive boarding action resolved against the sea snakes (Crew 1). Damage to the snakes is ignored.

4

1

Змеинный дождь. Множество ядовитых морских змей падают с небес. Каждый корабль должен мгновенно провести абордажный бой против змей (crew 1). Повреждения змеям игнорируется.

Gale Force Winds

The storm rages with even more force than usual. Put this card in play. Whilst this card is in play, add +3 to the current Wind Strength. Roll a D6 in each Status phase; on a 4+, this card is discarded.

7

REMAINS IN PLAY

7

Шторм бушует с силой большей, чем обычно. Положите карту в игру. Пока она в игре добавляйте +3 к текущей силе ветра. Бросайте d6 в каждой фазе статуса, на 4+ карта сбрасывается.

Plug it with the Cabin Boy

A gaping hole in the ship's hull is shored up using unconventional measures. If there is a warship that has suffered more Hull damage than any other warship, it may discard one Hull Damage card. (BR)

1

3

Зияющая дыра в корпусе корабля затыкается, чем попало. Если есть корабль, у которого повреждений корпуса больше чем у других кораблей, то он может сбросить одну карту повреждения корпуса.

'Tis But a Scratch

The player with the fewest warships in play may nominate a captain (if both fleets have the same number, randomly select a fleet first). The captain is magically healed – remove his Wound card from his Warship card.

4

0

Игрок, обладающий меньшим количеством кораблей в игре, может выбрать капитана (если оба флота равны, флот выбирается случайно). Выбранный капитан магическим образом исцеляется – удалите его карту ранения.

Deluge of Skulls

A fierce rain of gnashing skulls hammers out of the skies. The players must roll a D6 for each warship. On the roll of a 1, the warship must draw Damage cards until it draws a Crew Damage card, applying it and discarding the rest.

4

1

Ливень из черепов. Неистовый дождь скрежещущих зубами черепов падает с небес. Игрок должен бросить d6 за каждый корабль. На 1, корабль должен тянуть карты повреждений до тех пор пока не вытянет карту повреждения команды. Примените ее и сбросьте другие.

A Ghastly Fog

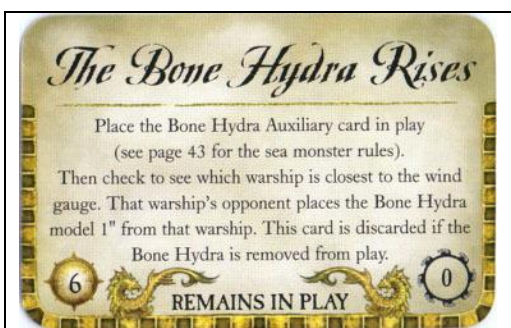
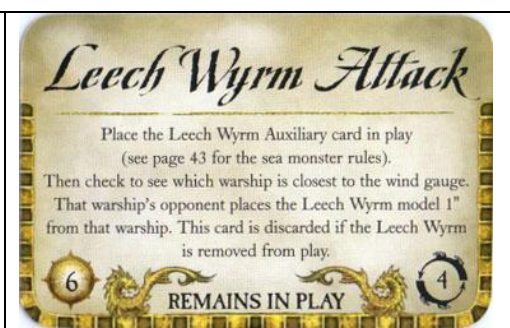
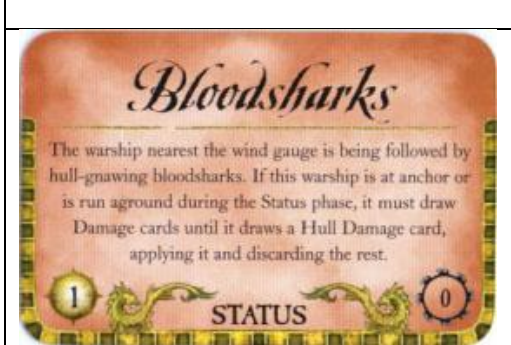
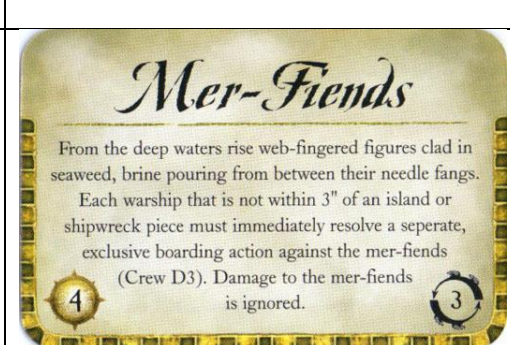
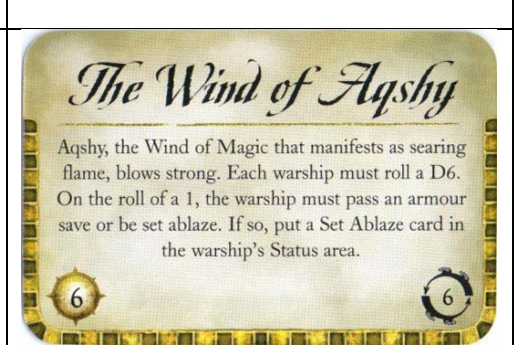
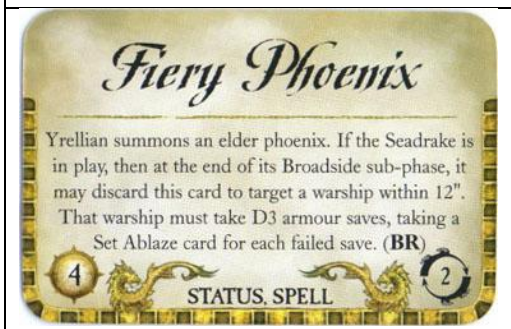
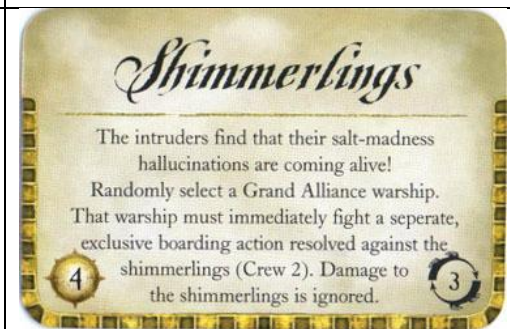
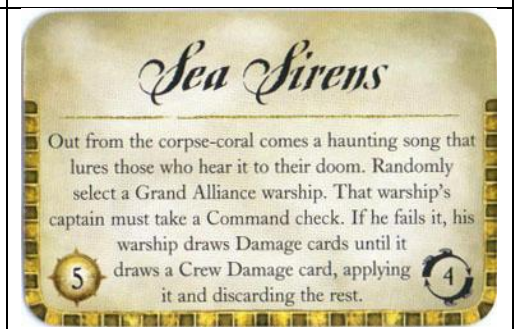
The last breaths of a legion of dead sailors roll out across the water in a ghastly fog. Put this card in play. Whilst this card is in play, only short range broadsides (0-6") may be fired. Roll a D6 in each Status phase; on a 2+, this card is discarded.

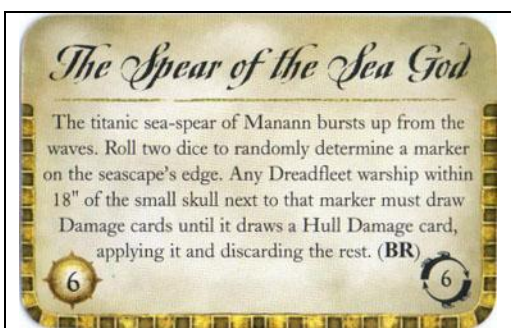
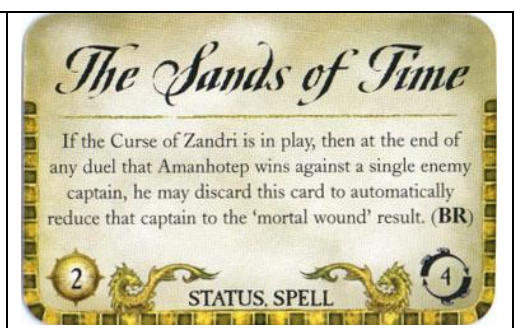
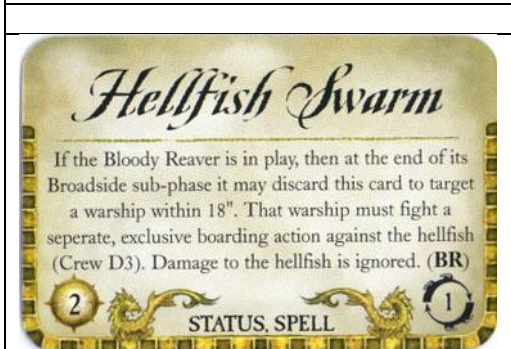
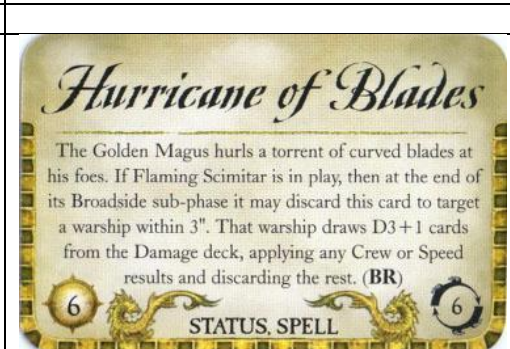
3

REMAINS IN PLAY

2

Жуткий туман. Последнее дыхание легиона мертвых моряков разносится над водой в виде жуткого тумана. Положите карту в игру. Пока карта в игре, можно открывать огонь только на коротких дистанциях (short range 0-6"). Бросайте d6 в каждой фазе статуса, на 2+ карта сбрасывается.

 <i>The Bone Hydra Rises</i> Place the Bone Hydra Auxiliary card in play (see page 43 for the sea monster rules). Then check to see which warship is closest to the wind gauge. That warship's opponent places the Bone Hydra model 1" from that warship. This card is discarded if the Bone Hydra is removed from play. 6 REMAINS IN PLAY 0	 <i>Leech Wurm Attack</i> Place the Leech Wurm Auxiliary card in play (see page 43 for the sea monster rules). Then check to see which warship is closest to the wind gauge. That warship's opponent places the Leech Wurm model 1" from that warship. This card is discarded if the Leech Wurm is removed from play. 6 REMAINS IN PLAY 4	 <i>Lector Lazlo's Fire</i> The masts and rigging of the warships are suddenly illuminated by crackling discharges of raw magic. Roll a D6 for each sail class warship. On a roll of 1-3, that warship must draw Damage cards until it draws a Speed Damage card, applying it and discarding the rest. (BR) 4 0
Появление Костяной Гидры. Введите карточку <i>Костяной Гидры</i> в игру (см. стр.43 для правил про морских монстров). Проверьте какой корабль ближе всех к измерителю ветра. Оппонент размещает модель <i>Костяной Гидры</i> в одном дюйме от того корабля. Когда <i>Костяная Гидра</i> будет удалена из игры, эта карта сбрасывается.	Введите карточку <i>Кровососущего Червя</i> в игру (см. стр. 43 про правила морских монстров). Проверьте какой корабль ближе всех к измерителю ветра. Оппонент этого корабля размещает модель <i>Червя</i> в одном дюйме от него. Когда <i>Червь</i> будет удален из игры, эта карта так же сбрасывается.	Мачты и снасти начинают светиться и потрескивать под действием магии. Бросьте d6 за каждый корабль класса «парусный» (sail). На 1-3 корабль должен тянуть карты повреждения пока он не вытянет карту повреждения скорости (speed damage card). Примените ее и сбросьте остальные.
 <i>Bloodsharks</i> The warship nearest the wind gauge is being followed by hull-gnawing bloodsharks. If this warship is at anchor or is run aground during the Status phase, it must draw Damage cards until it draws a Hull Damage card, applying it and discarding the rest. 1 STATUS 0	 <i>Mer-Fiends</i> From the deep waters rise web-fingered figures clad in seaweed, brine pouring from between their needle fangs. Each warship that is not within 3" of an island or shipwreck piece must immediately resolve a separate, exclusive boarding action against the mer-fiends (Crew D3). Damage to the mer-fiends is ignored. 4 3	 <i>The Wind of Aqshy</i> Aqshy, the Wind of Magic that manifests as searing flame, blows strong. Each warship must roll a D6. On the roll of a 1, the warship must pass an armour save or be set ablaze. If so, put a Set Ablaze card in the warship's Status area. 6 6
Ближайший корабль к измерителю ветра преследуют прогрызающие корпус <i>кровавые акулы</i>. Если этот корабль на якоре или на мели во время фазы статуса, то он тянет карты повреждений до тех пор пока не вытянет карту повреждающую корпус. Примените ее и сбросьте остальные.	Из глубин поднимаются фигуры одетые в водоросли, вода льется между их клыков. Каждый корабль который не находится в 3 дюймах от острова или обломков кораблей должен немедленно пройти абордажный бой против <i>Морских дьяволов</i> (показатель команды равен d3). Повреждения, нанесенные <i>дьяволам</i> игнорируются.	Агшай, ветер магии представляющий собой опаляющий огонь, дует сильно. Каждый корабль должен кинуть d6. Если выпала единица, корабль должен прокинуть спас-бросок или взять карту set ablaze. Если он не прокидывает спас-бросок, карта Set Ablaze размещается в месте для статуса на карточке корабля.
 <i>Fiery Phoenix</i> Yrellian summons an elder phoenix. If the Seadrake is in play, then at the end of its Broadside sub-phase, it may discard this card to target a warship within 12". That warship must take D3 armour saves, taking a Set Ablaze card for each failed save. (BR) 4 STATUS, SPELL 2	 <i>Shimmerlings</i> The intruders find that their salt-madness hallucinations are coming alive! Randomly select a Grand Alliance warship. That warship must immediately fight a separate, exclusive boarding action resolved against the shimmerlings (Crew 2). Damage to the shimmerlings is ignored. 4 3	 <i>Sea Sirens</i> Out from the corpse-coral comes a haunting song that lures those who hear it to their doom. Randomly select a Grand Alliance warship. That warship's captain must take a Command check. If he fails it, his warship draws Damage cards until it draws a Crew Damage card, applying it and discarding the rest. 5 4
Ериллиан вызывает древнего феникса. Если <i>Морская Галера</i> в игре, в конце его под-фазы Стрельбы он может передать эту карту кораблю в 12 дюймах от него. Выбранный корабль должен пройти d3 спас-бросков и взять карту Set Ablaze за каждый проваленный.	Незванные гости видят, как их безумные галлюцинации становятся явью! Случайно выберите корабль Гранд Альянса. Этот корабль должен мгновенно отыграть отдельно абордажный бой против <i>Мерцающих</i> (Показатель команды равен 2). <i>Мерцающие</i> игнорируют нанесенные им повреждения.	Морские сирены. Случайно выберите корабль Гранд Альянса. Капитан этого корабля должен пройти проаерку на Командование. Если тест провален его корабль тянет карты повреждений до тех пор, пока не будет вытянуто повреждение команды. Примените эту карту и сбросьте остальные.

 <i>The Spear of the Sea God</i> The titanic sea-spear of Manann bursts up from the waves. Roll two dice to randomly determine a marker on the seascape's edge. Any Dreadfleet warship within 18" of the small skull next to that marker must draw Damage cards until it draws a Hull Damage card, applying it and discarding the rest. (BR) 6 6	 <i>Fire Ship Ready</i> The crew have filled their cog with fire oil. Put this card in a warship/cog's Status area. A warship with this card that successfully deploys a cog may transfer this card to the cog. If a cog with this card comes into base contact with another warship, that warship takes D3 Set Ablaze cards. The cog is then removed from play. (BR) 2 3 STATUS, UPGRADE	 <i>The Sands of Time</i> If the Curse of Zandri is in play, then at the end of any duel that Amanhotep wins against a single enemy captain, he may discard this card to automatically reduce that captain to the 'mortal wound' result. (BR) 2 4 STATUS, SPELL
Копье Морского Бога. Титаническое морское копье Маннана появляется из волн. Бросьте два кубика для случайного определения координат маркера на краю игрового поля. Любой корабль Флота Ужаса в 18 дюймах от маленького черепа рядом с тем маркером должен тянуть карты повреждений до тех пор, пока не вытянет карту повреждающую корпус (Hull Damage card). Примените ее и сбросьте остальные.	Команда наполняет свой ког маслом. Положите эту карту в статусную зону корабля или кога. Корабль, у которого была эта карта и который успешно вводит в игру ког, может переместить эту карту на ког. Если ког с этой картой входит в базовый контакт с другим кораблем, этот корабль получает d3 карт Set Ablaze. После чего ког удаляется из игры.	Пески времени. Если корабль “Проклятие Зантри” в игре, в конце любой дуэли против отдельного вражеского капитана, которую выиграл Аменхотеп, он может сбросить эту карту для автоматического понижения состояния того капитана до «смертельное ранение» (mortal wound).
 <i>Hellfish Swarm</i> If the Bloody Reaver is in play, then at the end of its Broadside sub-phase it may discard this card to target a warship within 18". That warship must fight a separate, exclusive boarding action against the hellfish (Crew D3). Damage to the hellfish is ignored. (BR) 2 1 STATUS, SPELL	 <i>Hurricane of Blades</i> The Golden Magus hurls a torrent of curved blades at his foes. If Flaming Scimitar is in play, then at the end of its Broadside sub-phase it may discard this card to target a warship within 3". That warship draws D3+1 cards from the Damage deck, applying any Crew or Speed results and discarding the rest. (BR) 6 6 STATUS, SPELL	 <i>Blessed Shot Loaded</i> Discard this card when this warship fires its next broadside. Once that broadside has been resolved, the target draws Damage cards until it draws a Special Damage card, applying it and discarding the rest. If you are the Dreadfleet player, discard this card and draw again. 2 4 STATUS, SHOT
Стая адских рыб. Если корабль <i>Кровавый Грабитель</i> в игре, то в конце его под-фазы Абордажа он может использовать (сбросить) эту карту на цель в 18 дюймах от него. Тот корабль должен пройти отдельный, единственный абордажный бой против адских рыб (Crew d3). Повреждения рыбам игнорируются.	Ураган клинков. Золотой Магус метает множество кривых клинков в его врагов. Если корабль “Огненный Ятаган” в игре, тогда в конце его под-фазы Абордажа он может использовать эту карту(сбросить) на цель в трех дюймах от него. Тот корабль тянет d3+1 карт из колоды повреждений, применяя повреждения Команды или Скорости и сбрасывая остальные.	Благословенный заряд. Сбросьте эту карту, когда корабль будет делать свой следующий выстрел. Цель тянет карты повреждения пока не вытянет специальное повреждение. Повреждение применяется, остальные карты сбрасываются. Если вы – игрок за Флот Ужаса, сбросьте эту карту и вытяните другую.
 <i>Chainshot Loaded</i> The crew use chained-together cannonballs to tear apart the enemy's rigging. Discard this card when this warship fires its next broadside. Once that broadside has been resolved, the target draws Damage cards until it draws a Speed Damage card, applying it and discarding the rest. 3 2 STATUS, SHOT	 <i>Incendiaries Loaded</i> The crew have loaded incendiary shot full of blasting powder into their cannons. Discard this card when this warship fires its next broadside. Once that broadside has been resolved, the target draws Damage cards until it draws a Hull Damage card, applying it and discarding the rest. 3 2 STATUS, SHOT	 <i>Grapeshot Loaded</i> The crew have loaded buckshot and blades into their cannons. Discard this card when this warship fires its next broadside. Once that broadside has been resolved, the target draws Damage cards until it draws a Crew Damage card, applying it and discarding the rest. 2 3 STATUS, SHOT
Команда использует ядра, сцепленные цепью для огня по вражескому такелажу. Сбросьте эту карту во время следующего залпа корабля. Когда этот залп будет завершен цель тянет карты повреждения до тех пор, пока не вытянет карту повреждающую скорость. Карта применяется, остальные сбрасываются.	Зажигательный заряд. Команда зарядила пушки зажигательными зарядами полными пороха. Сбросьте эту карту, когда корабль будет стрелять в следующий раз. Цель тянет карты повреждения пока не вытянет карту повреждения корпуса. Примените ее и сбросьте остальные.	Команда зарядила пушки картечью. Сбросьте эту карту, когда этот корабль в следующий раз будет стрелять. Цель тянет карты повреждения до тех пор, пока не вытянет повреждение команды. Эта карта применяется, остальные сбрасываются.

Assassin Ship Ready

Put this card in a warship/cog's Status area. A warship with this card that successfully deploys a cog may transfer this card to it. If a cog with this card comes into base contact with an enemy warship, that warship's captain must immediately resolve a single, exclusive duel against the assassin (Swashbuckling 4).

The cog is then removed from play. (BR)

1

STATUS, UPGRADE

?

Powder Ship Ready

The crew have packed their auxiliary with gunpowder. Put this card in a warship/cog's Status area. A warship with this card that successfully deploys a cog may transfer this card to the cog. If a cog with this card comes into base contact with another warship, that warship takes D3+2 hits.

The cog is then removed from play. (BR)

1

STATUS, UPGRADE

?

Storm of Magic

Put this card in play. Whilst this card is in play, instead of drawing a single Fate card in the Fate phase, each player rolls 2D6 and draws that many Fate cards. Apply any Spell cards and discard the rest. Roll a D6 in each Status phase; on a 3+, this card is discarded.

7

REMAINS IN PLAY

6

Корабль с ассасином. Положите эту карту в статусную зону корабля или кога. Корабль с этой картой который успешно вводит в игру ког может передать карту ему. Если ког с этой картой входит в базовый контакт с вражеским кораблем, то капитан того корабля должен мгновенно отыграть одиночную, единственную дуэль против ассасина (swashbuckling 4). Ког после этого удаляется из игры.

Пороховой корабль. Команда набивает вспомогательное судно порохом. Положите эту карту в статусную зону корабля/кога. Корабль с этой картой который успешно вводит ког в игру может передать эту карту когу. Если ког с этой картой становится в базовый контакт с другим кораблем, тот получает d3+2 попадания. После этого ког удаляется из игры.

Шторм Магии. Введите эту карту в игру. Пока эта карта в игре вместо того что бы тянуть карту Судьбы в фазу Судьбы, каждый игрок кидает 2d6 и тянет количество карт Судьбы равное результату. Примените любые карты заклинаний (spell cards) и сбросьте остальные. Кидайте d6 в каждую фазу статуса. На 3+ эта карта сбрасывается.

Cursed Shot Loaded

Discard this card when this warship fires its next broadside.

Once that broadside has been resolved, the target draws Damage cards until it draws a Special Damage card, applying it and discarding the rest.

If you are the Grand Alliance player, discard this card and draw again.

2

STATUS, SHOT

4

Living Tsunami

Aranessa's prayers bring Manann's wrath down on her foes. If the Swordfish is in play, then at the end of its Broadside sub-phase it may discard this card to choose a point on the seascape. All warships within 3D6" of that point take D3+1 hits (roll separately). (BR)

3

STATUS, SPELL

5

Warpstorm

If the Skabrus is in play, then at the end of its Broadside sub-phase it may discard this card to target all warships within D6+2" (including the Skabrus).

All targeted warships take a number of hits equal to the D6+2 roll. (BR)

2

STATUS, SPELL

6

Проклятый заряд. Сбросьте эту карту, когда этот корабль будет стрелять в следующий раз. Цель такого выстрела тянет специальную карту повреждений. Примените ее и сбросьте остальные вытянутые. Если вы игрок за Гранд Альянс – сбросьте эту карту и тяните другую.

Живое Цунами. Молитвы Аранессы низвергают гнев Маннана на ее врагов. Если корабль Рыба-меч в игре, в конце ее под-фазы стрельбы этот корабль может сбросить эту карту и выбрать точку на карте. Все корабли в 3d6 дюймов от этой точки получают d3+1 попаданий (бросайте отдельно за каждый корабль).

Варпштурм. Если корабль Скабрус в игре, в конце его под-фазы стрельбы он может использовать(сбросить) эту карту на все корабли на расстоянии d6+2 (включая Скабрус). Все такие корабли получают количество попаданий равное d6+2.

Wrath of the Sea Giant

Place the Sea Giant Auxiliary card in play (see page 43 for the sea monster rules). Then, check to see which warship is closest to the wind gauge. That warship's opponent places the Sea Giant model 1" from that warship. This card is discarded if the Sea Giant is removed from play.

4

REMAINS IN PLAY

?

Boarding Ship Ready

Put this card in a warship/cog's Status area. A warship with this card that successfully deploys a cog may transfer this card to it. If a cog with this card comes into base contact with an enemy warship, that warship must immediately resolve a single, exclusive boarding action against it (it now has Crew D3). The cog is then removed from play. (BR)

1

STATUS, UPGRADE

?

Wail of the Banshee

The wind's usually low howl rises to a deafening, soul-searing crescendo. Put this card in play. Whilst this card is in play, all Command checks have a -1 modifier. Roll a D6 in each Status phase; on a 3+, this card is discarded.

1

REMAINS IN PLAY

5

Гнев Морского Гиганта. Введите карту Морского Гиганта в игру (см. стр. 43). После чего проверьте какой из кораблей ближе всех в измерителю ветра. Оппонент того корабля размещает модель Морского Гиганта в 1 дюйме от корабля. Эта карта сбрасывается если Морской Гигант удаляется из игры.

Абордажный корабль. Разместите эту карту в статусной зоне корабля/кога. Корабль с этой картой, который успешно вводит ког в игру, может передать эту карту когу. Если ког с этой картой входит в базовый контакт с вражеским кораблем, то тот должен мгновенно отыграть отдельную, единственную абордажную схватку против него (показатель команды кога становится d3). После чего ког удаляется из игры.

Вой Баньши. Ветер, обычно слабо воющий, меняется на оглушающее, испепеляющее души крещендо. Введите эту карту в игру. Пока она в игре все проверки на Командование имеют штраф -1. Бросайте d6 в каждой фазе Статуса. На 3+ карта сбрасывается.

Port... No Starboard... No Port!

Randomly select a warship from the fleet with the most warships in play (if both fleets have the same number, randomly select a fleet first). That warship must immediately make a 45 degree change of heading. Roll a D6; on a roll of 1-3 the turn is to port, on a 4-6 it is to starboard.

42

Лево руля Нет, право руля... нет, лево руля! Случайно выберите корабль из большего флота (если флоты равны – выберите флот случайно). Выбранный корабль должен мгновенно сделать 45-ти градусный поворот. Бросьте кубик; на 1-3 корабль поворачивает влево, на 4-6 вправо.

Cackling Winds

Put this card in play. Whilst this card is in play, randomly determine the wind gauge's position at the beginning of each warship's Action phase (see page 21). Roll a D6 in each Status phase; on a 2+, this card is discarded. (BR)

53REMAINS IN PLAY

Гогочущие ветра. Введите карту в игру. Пока она в игре, случайно определяйте позицию указателя ветра в начале фазы действия каждого корабля. Бросайте d6 в каждую фазу Статуса. На 2+ эта карта сбрасывается.

Becalmed

All sail class ships have their Speed characteristic halved until the End phase of this turn (this may be further modified by Damage cards they have sustained). (BR)

10

Все корабли парусного типа уменьшают вдвое их характеристику скорости до конечной фазы этого хода (эта скорость в дальнейшем так же может быть уменьшена повреждениями).

Cog

A small but robust cog is deployed ready to join the battle. A cog is an auxiliary (see page 42).

Speed Hull Crew Broadside Handling Armour
8 1 1 n/a n/a n/a

HULLAUXILIARYCREW

Маленький, но крепкий *Ког* размещен готовый вступить в битву. *Ког* является вспомогательным средством (см. стр 42).

Dwarf Dirigible

A Dwarf Dirigible drifts above the waves, its runic semaphore flickering in the seas below. A Dwarf Dirigible is a flying auxiliary (page 43).

Speed Hull Crew Broadside Handling Armour
8 1 1 1 n/a 6+

HULLAUXILIARYCREW

Дирижабль dwarфов парит над волнами, и его мигающий рунический семафор отражается в море. *Дирижабль dwarфов* – летающее вспомогательное средство (см. стр. 43)

Dragon

A mighty Dragon swoops down from the masts of the *Seadrake*, flame spitting from its jaws. A Dragon is a flying auxiliary (page 43).

Speed Hull Crew Broadside Handling Armour
12 2 2 1 n/a n/a

HULLAUXILIARYCREW

Могущественный *Дракон* устремляется вниз с мачт *Морской Галеры*. Его челюсти изрыгают огонь. *Дракон* – летающее вспомогательное средство (см. стр. 43).

Bone Hydra

The Bone Hydra is a malevolent, multi-headed sea predator that has rotted down to skulls and bones. See page 43 for the full Sea Monster rules.

Speed Hull Crew Broadside Handling Armour
10 2 4 1 n/a n/a

HULLAUXILIARYCREW

Костяная гидра – злорадный, многоголовый гниющий морской хищник. См. стр. 43 для полных правил на морских монстров.

Sea Giant

A titanic Sea Giant, its slimy flesh ravaged by the curse of undeath, rears up out of the water to attack the intruders. See page 43 for the full Sea Monster rules.

Speed Hull Crew Broadside Handling Armour
6 3 2 - n/a n/a

HULLAUXILIARYCREW

Огромный *Морской Гигант* появляется из воды что бы атаковать незваных гостей, его слизкая плоть повреждена проклятием. См. стр. 43 на полные правила морских монстров.

Leech Wyrm

A Leech Wyrm is the rot-breathing corpse of a sea dragon, infested and controlled by wriggling chasm leeches. See page 43 for the full Sea Monster rules.

Speed Hull Crew Broadside Handling Armour
8 2 3 1 n/a n/a

HULLAUXILIARYCREW

Кровососущий червь – это гниющий труп морского дракона, наполненный и контролируемый извивающимися личинками. См. стр. 43 для полных правил на морских монстров.

Crew

The target takes one CREW damage.

1

CREW

Цель получает одно повреждение Команды.

Double Crew

The target takes two CREW damage.

2

CREW

Цель получает два повреждения Команды.

Hull

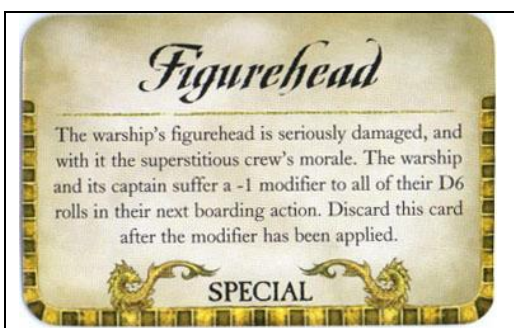
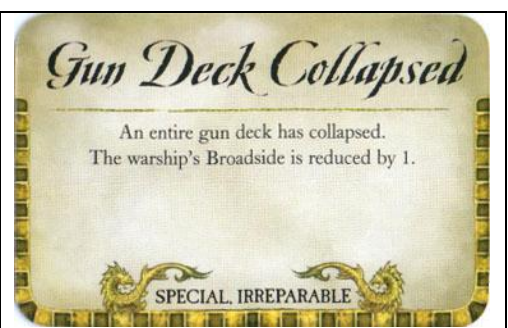
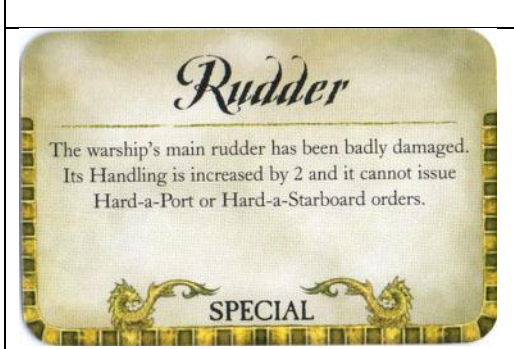
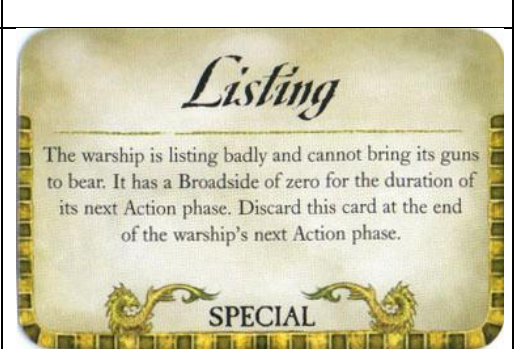
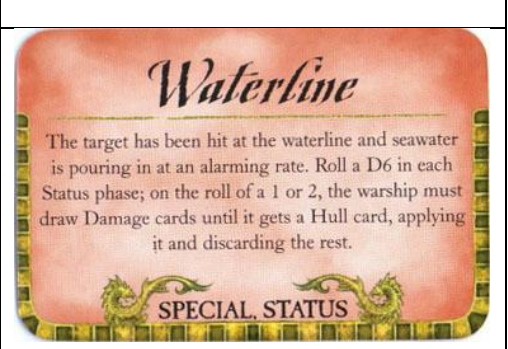
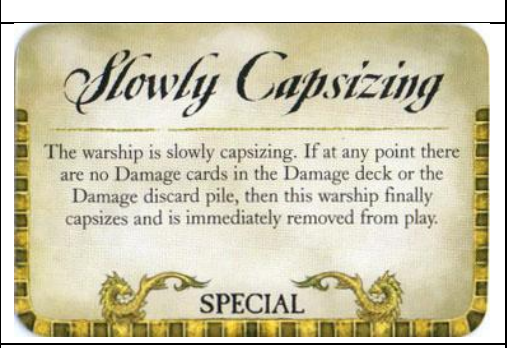
The target takes one HULL damage.

1

HULL

Цель получает одно повреждение Корпуса.

2 Double Hull The target takes two HULL damage.  HULL	3 Triple Speed The target takes three SPEED damage.  SPEED	2 Double Speed The target takes two SPEED damage.  SPEED
Цель получает два повреждения Корпуса.	Цель получает три повреждения Скорости.	Цель получает два повреждения Скорости.
1 Speed The target takes one SPEED damage.  SPEED	Adrift The warship has stalled, its sails loose, or its engine flooded. It may not move in its next Movement sub-phase. If playing the Maelstrom scenario, the warship must instead move a distance equal to the wind speed. Discard at the end of the warship's next Action phase. SPECIAL	Rigging The warship's rigging is tangled up worse than the hair of a sea-hag. The warship's Handling is increased by D3 (roll at the beginning of each Movement sub-phase). If the target is not a Sail class warship, discard this card and draw again. SPECIAL
Цель получает повреждение Скорости.	Корабль теряет скорость, его паруса болтаются или его двигатель затоплен. Он не может двигаться в свою следующую фазу Передвижения. Если играется сценарий Maelstrom, корабль должен вместо этого пройти дистанцию равную скорости ветра. Сбросьте эту карту в конце следующей фазы действий корабля.	Снасти. Корабельные снасти перепутаны хуже, чем волосы морской ведьмы. Управление (Handling) увеличивается на d3 (бросается в начале каждой под-фазы Передвижения). Если корабль не относится к классу парусных (Sail), сбросьте эту карту и тяните другую.
Head Gunner The head gunner has been killed, and the coordination of the gun decks temporarily ruined. The warship suffers a -1 modifier to its Broadside in its next Broadside sub-phase. Discard this card at the end of the warship's next Broadside sub-phase. SPECIAL	Fire on Deck! The warship has caught fire. Put a Set Ablaze card in the warship's Status area. Roll a D6 in each Status phase; on the roll of a 1 or 2, put an additional Set Ablaze card in the warship's Status area. SPECIAL, STATUS	First Mate The first mate has been killed, damaging the chain of command. The captain's Command checks have a -1 modifier. The warship may no longer issue orders on a 6+ if its captain suffers a mortal wound. SPECIAL, IRREPARABLE
Главный артиллерист. Главный артиллерист убит, и координация оружейных палуб временно нарушена. Корабль получает модификатор -1 к его стрельбе (broadside) в его следующую фазу стрельбы. Сбросьте эту карту в конце следующей под-фазы Стрельбы этого корабля.	Палуба в огне! Корабль объят пламенем. Разместите карту Set Ablaze в области статуса корабля. Бросайте d6 в каждую фазу Статуса, на 1 или 2 добавляйте дополнительную карту Set Ablaze в область статуса корабля.	Первый помощник. Первый помощник убит, нарушается цепь командования. Проверка на Командование получает модификатор -1. Корабль больше не может отдавать приказы на 6+ если капитан получил смертельную рану.
Chain Explosion Barrels of powder ignite in a chain explosion. The warship's Broadside characteristic is reduced by 2 and it cannot be issued the Fire As She Bears order. SPECIAL	Wheel The warship's wheel has been jammed in place. Roll a D6; on the roll of a 1-3, the warship may only make changes of heading to port whilst it has this card, on the roll of a 4-6 the warship may only make changes of heading to starboard. SPECIAL	Ship's Mascot The warship's beloved mascot has been killed! The crew fight all the harder to avenge its death. The warship and its captain have a +1 modifier to all of their D6 rolls in their next boarding action. Discard this card after the modifier has been applied. SPECIAL
Бочки с порохом взрываются одна за одной. Характеристика Стрельбы этого корабля уменьшается на 2, и он не может отдавать приказ Fire as she Bears.	Корабельное колесо заклинило. Бросьте d6, на бросок 1-3 корабль может поворачивать только влево, пока у него есть эта карта, на 4-6 корабль может поворачивать только вправо.	Корабельный талисман. Талисман, принадлежащий кораблю убит! Команда дерется отчаянной что бы отомстить за смерть. Корабль и его капитан получают модификатор +1 для всех бросков d6 в следующий абордаж. Сбросьте эту карту после того как модификатор будет применен.

 <i>Figurehead</i> The warship's figurehead is seriously damaged, and with it the superstitious crew's morale. The warship and its captain suffer a -1 modifier to all of their D6 rolls in their next boarding action. Discard this card after the modifier has been applied. SPECIAL	 <i>Magazine</i> Part of the ship's magazine goes up with catastrophic consequences. Immediately draw D3+1 further Damage cards. During each Status phase, roll a D6; on the roll of a 1 or 2, a spark ignites in the powder room. Draw another D3+1 Damage cards. SPECIAL STATUS	 <i>Gun Deck Collapsed</i> An entire gun deck has collapsed. The warship's Broadside is reduced by 1. SPECIAL, IRREPARABLE
Фигура на носу корабля серьезно повреждена. Мораль команды уменьшается из-за суеверий. Корабль и его капитан получают модификатор -1 ко всем броскам в следующем абордажном бою. Сбросьте эту карту после того как модификатор будет применен.	Склад боеприпасов. Часть боеприпасов взлетела на воздух с катастрофическими последствиями. Мгновенно тяните d3+1 карт повреждений. Во время каждой фазы статуса, кидайте d6; на 1 или 2 искра подожгла комнату с порохом. Вытяните еще d3+1 карт повреждений.	Вся оружейная палуба взрывается. Характеристика Залпа уменьшается на 1.
 <i>Rudder</i> The warship's main rudder has been badly damaged. Its Handling is increased by 2 and it cannot issue Hard-a-Port or Hard-a-Starboard orders. SPECIAL	 <i>Listing</i> The warship is listing badly and cannot bring its guns to bear. It has a Broadside of zero for the duration of its next Action phase. Discard this card at the end of the warship's next Action phase. SPECIAL	 <i>Waterline</i> The target has been hit at the waterline and seawater is pouring in at an alarming rate. Roll a D6 in each Status phase; on the roll of a 1 or 2, the warship must draw Damage cards until it gets a Hull card, applying it and discarding the rest. SPECIAL STATUS
Поворотный руль. Поворотный руль сильно поврежден. Характеристика Управления увеличивается на 2, и корабль не может отдавать приказы «Право руля!» и «Лево руля!».	Крен. Корабль имеет сильный крен. Характеристика залпа становится равной нулю до конца следующей фазы Действия. Сбросьте эту карту в конце следующей фазы Действий этого корабля.	Ватерлиния. Цель поражена ниже ватерлинии и вода заливается внутрь с устрашающей скоростью. Бросайте d6 в каждую фазу Статуса; на 1 или 2 корабль должен тянуть карту Повреждений до тех пор, пока не вытянет карту повреждающую корпус, примените ее и сбросьте остальные.
 <i>Keel</i> The warship's keel or centre line is broken. Each time the warship changes heading with the Hard-a-Port or Hard-a-Starboard order, roll a D6. On a 4+, the warship must draw Damage cards until it gets a Hull card, applying it and discarding the rest. SPECIAL	 <i>Crow's Nest</i> The sentry posts that act as the warship's eyes and ears have been damaged. The captain's Command checks suffer a -1 modifier and the warship's Handling is increased by 1. SPECIAL	 <i>Slowly Capsizing</i> The warship is slowly capsizing. If at any point there are no Damage cards in the Damage deck or the Damage discard pile, then this warship finally capsizes and is immediately removed from play. SPECIAL
Киль. Корабельный киль поврежден. Каждый раз, когда корабль поворачивает с помощью приказов «Право руля!» и «Лево руля!» бросайте d6. На 4+ корабль должен тянуть карту повреждений до тех пор, пока не вытянет карту повреждающую корпус. Примените ее и сбросьте оставшиеся.	Воронье гнездо. Часовые посты, которые являются ушами и глазами корабля, повреждены. Проверка на Командование получает модификатор -1, а Управление увеличивается на 1.	Корабль медленно опрокидывается. Если в какой-то момент в колоде Повреждений или в сбросе Повреждений не будет карт Повреждений, то в этом случае корабль опрокидывается и мгновенно убирается из игры.