

1


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+3
Скорость:	—
Оверштаг:	-3
Инерция:	2
Стрельба:	-3

"Повелевая волнами"

Сыграйте в фазу определения командования. Выберите корабль без командующего. На протяжении хода этот корабль считается объединенным с командующим, обладающим следующими характеристиками: Радиус командования 2 и Качество командования 2

ИЛИ

Добавьте модификатор (-2) при попытке продольного огня.

2


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+3
Скорость:	—
Оверштаг:	-2
Инерция:	2
Стрельба:	-3

Репетиция сигналов

Небольшие корабли передают сигналы дальше по флоту. Сыграйте на одного из командующих в фазу определения командования. Выбранный командующий удваивает свой радиус командования.

ИЛИ

Сыграйте на отстрелявшийся корабль, он получает возможность выстрелить еще раз любым бортом. Эффект распространяется на любой доступный тип огня

3


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+3
Скорость:	—
Оверштаг:	-2
Инерция:	2
Стрельба:	-2


Локальные порывы ветра

Сыграйте на любой корабль во время активации, затем бросьте кубик, чтобы определить радиус, в котором наблюдаются порывы ветра. (0-3: 2 гекса, 4-6: 4 гекса, 7-8: 6 гексов, 9: 8 гексов). Любые корабли, находящиеся в этом радиусе, могут модифицировать свой показатель движения на +/- 2 (в сумме с прочими модификаторами (без учета урона по такелажу) не более чем +/- 3 очка на корабль).

4


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+2
Скорость:	—
Оверштаг:	-2
Инерция:	2
Стрельба:	-2

Возможность для оверштага

Сыграйте на формацию или одиночный корабль в начале их активации. Этот корабль/корабли могут провести одну попытку оверштага с модификатором +2 к броску.

5


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+2
Скорость:	±1
Оверштаг:	—
Инерция:	1
Стрельба:	-2

Потеря связи

Сыграйте сразу после фазы определения командования. Выберите целью один корабль в командовании, не прилегающий к вражескому судну. Измените статус выбранного корабля на статус "вне командования". Это действие не нарушает формацию, в которой тот участвовал.

6


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+2
Скорость:	±1
Оверштаг:	-2
Инерция:	2
Стрельба:	—


Туман войны

Сыграйте на корабль, который объявил атаку. Этот корабль должен сменить цель на ближайшую в выбранном секторе обстрела. Не имеет значения, будет эта цель дружественной или враждебной. Определите цель случайным образом, если несколько кораблей находятся на

7


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	—
Скорость:	±1
Оверштаг:	-1
Инерция:	2
Стрельба:	-2

Огонь на близкой дистанции

Сыграйте на формацию сразу после активации. Все корабли в этой формации увеличивают свой бонус от карронад на +2 на дистанции 0-1 гекс или на +1 на дистанции 2-5 гексов. Корабли, не оснащенные карронадами, получают модификатор +1 к броску на попадание, при стрельбе с дистанции 0-1 гекс. Эффект карты длится до конца активации формации.

8


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+2
Скорость:	±1
Оверштаг:	—
Инерция:	2
Стрельба:	-1

Критическое попадание

Сыграйте на один корабль, который только, что нанес повреждения. Сделайте еще один бросок. Если выпавший результат равен или меньше половины (с округлением вниз) нанесенных не модифицированных повреждений, то сделайте еще один, не модифицируемый, бросок по таблице результатов огня и примените выпавшие повреждения к цели.

9


**Эффекты
инициативы:**

Командование:	+1
Скорость:	±1
Оверштаг:	-1
Инерция:	1
Стрельба:	—


Стрелять - как появится!

Один корабль может произвести оборонительный залп в любой момент движения противника. Выбранный корабль (даже если он уже до этого стрелял) получает модификатор +2 к броску на попадание. Эта атака не может вызвать оборонительный огонь.

10

**Эффекты инициативы:**

Командование:	—
Скорость:	±1
Оверштаг:	-1
Инерция:	1
Стрельба:	-1

Передача флага

Сыграйте на корабль, на котором находится адмирал флота, когда он пытается перейти на другой корабль. Переход считается автоматически успешным, и судно назначения становится флагманом.

ИЛИ

Сбросьте эту карту, чтобы перебросить любой бросок кубика.

11

**Эффекты инициативы:**

Командование:	+1
Скорость:	±1
Оверштаг:	—
Инерция:	2
Стрельба:	-1

Плотницкие команды

Выберите корабль и сделайте бросок. Добавьте к броску +2, если выбранный корабль находится в 5 гексах от ближайшего вражеского судна или -1 если он находится более, чем в 10 гексах от ближайшего вражеского судна и вычитите Качество Командования находящегося на корабле Лидера. При результате: менее 0, восстановите 3 повреждения корпуса; 0 - 2, восстановите 2 повреждения корпуса; 3 - 6, восстановите 1 повреждение корпуса.

12

**Эффекты инициативы:**

Командование:	-1
Скорость:	±1
Оверштаг:	—
Инерция:	2
Стрельба:	-1

**Починка снастей**

Выберите корабль и сделайте бросок. Добавьте к броску +2, если выбранный корабль находится в 5 гексах от ближайшего вражеского судна или -1 если он находится более, чем в 10 гексах от ближайшего вражеского судна и вычитите Качество Командования находящегося на корабле Лидера. При результате: менее 0, восстановите 3 повреждения снастей; 0 - 2, восстановите 2 повреждения снастей; 3 - 6, восстановите 1 повреждение снастей.

13

**Эффекты инициативы:**

Командование:	+1
Скорость:	±1
Оверштаг:	-1
Инерция:	1
Стрельба:	—

"Не сдавать корабль!"

Сыграйте на корабль, который только, что спустил флаг. Отмените спуск флага.

14

**Эффекты инициативы:**

Командование:	+1
Скорость:	±1
Оверштаг:	+1
Инерция:	1
Стрельба:	—

"Все, кто жив - За мной!"

Сыграйте на корабль, который участвует в рукопашной схватке (атакует или обороняется). Добавьте +4 к результату броска на рукопашную.

15

**Эффекты инициативы:**

Командование:	+1
Скорость:	±1
Оверштаг:	+1
Инерция:	1
Стрельба:	—

**Отбросить атакующих**

Сыграйте на корабль, который защищается в рукопашной. Добавьте один дополнительный кубик к броску на рукопашный бой.

16

**Эффекты инициативы:**

Командование:	—
Скорость:	±1
Оверштаг:	+1
Инерция:	2
Стрельба:	+1

Залп картечи

Сыграйте на корабль, который атакует в рукопашной. Добавьте один дополнительный кубик к броску на рукопашный бой.

17

**Эффекты инициативы:**

Командование:	—
Скорость:	±1
Оверштаг:	+1
Инерция:	2
Стрельба:	+1

Огонь по готовности

Сыграйте на один корабль. Только в этом ходу во время бортовых залпов этого корабля при определении силы огня улучшите Ранг корабля на одну строку вниз, но не ниже чем (1).

18

**Эффекты инициативы:**

Командование:	-1
Скорость:	—
Оверштаг:	+1
Инерция:	1
Стрельба:	—

**Резко на борт!**

Сыграйте на один корабль. Этот корабль может либо автоматически выполнить маневр уклонения, либо отменить все эффекты продольного огня для одной атаки.

19

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-1
Скорость:	—
Оверштаг:	+1
Инерция:	1
Стрельба:	+1

**Приказ адмирала**

Сыграйте на корабль вне командования. Этот корабль считается находящимся в командовании.

ИЛИ

Сбросьте эту карту, чтобы игнорировать один из эффектов инициативы написанных на вашей карте.

20

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-1
Скорость:	—
Оверштаг:	+1
Инерция:	1
Стрельба:	+1

**Великолепный такелаж**

Сыграйте на один корабль, который собирается совершить оверштаг. Добавьте дополнительный бонус +3 к броску на попытку оверштага.

21

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-2
Скорость:	—
Оверштаг:	+1
Инерция:	2
Стрельба:	+1

**Опытные марсовые**

Сыграйте на любой корабль в любой момент, чтобы поставить или снять полные паруса.

22

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-2
Скорость:	—
Оверштаг:	+1
Инерция:	1
Стрельба:	+1

**Умелый рулевой**

Сыграйте на один корабль, чтобы увеличить или снизить его начальную скорость на 2 очка (в дополнение к эффектам инициативы), но в сумме с прочими модификаторами (без учета урона по такелажу) не более чем +/- 3 очка.

23

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-2
Скорость:	—
Оверштаг:	+2
Инерция:	1
Стрельба:	+1

**Умелые канониры**

Сыграйте на один корабль. До конца хода при бортовом залпе этот корабль получает модификатор +2 к броску на попадание (таблица повреждений).

24

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-2
Скорость:	—
Оверштаг:	+2
Инерция:	1
Стрельба:	+1

**Стрельба в такт качке**

Сыграйте на один корабль, который производит атаку. Удвойте все национальные бонусы и положительные бонусы, связанные с эффектами ветра. Модификатор применяется к броску на попадание (таблица повреждений).

25

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-2
Скорость:	—
Оверштаг:	+2
Инерция:	1
Стрельба:	+1

**Проблемы на оружейной палубе**

Сыграйте на один корабль в процессе стрельбы и сделайте бросок. При результате 0 - 6, для определения силы огня снизьте Ранг корабля на одну строку вверх. Пометьте борт как отстрелявшийся, если в результате этого действия ранг корабля должен выйти за пределы таблицы. При результате 7 - 8, отметьте борт как отстрелявшийся. При результате 9, пометьте оба борта как отстрелявшиеся.

26

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-3
Скорость:	—
Оверштаг:	+3
Инерция:	1
Стрельба:	+2

**Густой дым**

Сыграйте на корабль, который стреляет по уже стрелявшей цели, и сделайте бросок.

Если результат меньше или равен дистанции до цели, атака автоматически проваливается. В противном случае для определения силы огня снизьте Ранг корабля на одну строку вверх.

27

**Эффекты
инициативы:**

Командование:	-3
Скорость:	—
Оверштаг:	+3
Инерция:	1
Стрельба:	+2

**Невзирая на опасность**

Сыграйте в тот момент, когда была провалена проверка на выход из боя вашего флота, чтобы проигнорировать ее результат. В следующем ходу решительность вашего флота увеличивается на +1.

ИЛИ

Используйте эту карту, чтобы перехватить инициативу и перемешать свою колоду инициативы после сброса карт в начале следующего хода. Используйте эффекты инициативы исходной сыгранной карты.



Эффекты инициативы:

Командование:	—
Скорость:	—
Оверштаг:	+3
Инерция:	2
Стрельба:	-3

Вне командования

Эта карта может быть использована во время активации корабля находящегося в состоянии:

вне командования

. Верните сыгранную карту инициативы в свою руку и используйте эффекты инициативы указанные на этой карте.