Автор: Александр Цоболов
Иллюстрации: Андрей Петров

Чёрные паруса



КАДАТ
ОТРАЖЕНИЕ



«Чёрные паруса» – настольно-ролевая игра о пиратском экипаже, который живёт за счёт добычи и постоянно ищет следующий выгодный налёт. Вы будете ходить по морям, заходить в портовые города, договариваться с торговцами и контрабандистами, ввязываться в драки и охотиться за кораблями, которые можно ограбить или захватить.

Жизнь пирата нелегка, но полна приключений, риска и возможности разбогатеть.

Вы – начинающие пираты, которым неожиданно повезло получить собственный корабль. Его прежний хозяин, капитан Эдвард Тич, известный как Чёрная Борода, согласился передать судно вам на весьма простом условии – принести добычу на оговоренную сумму.

Теперь корабль ваш, но долг придется вернуть. Вам предстоит искать торговые суда, заходить в порты, заключать сделки и вступать в морские сражения, которые могут закончиться абордажем. Чем больше добычи удастся раздобыть, тем быстрее вы сможете рассчитаться с Чёрной Бородой.

При создании игры были использованы работы «Остров Ктулху» и «Праздик в Ред-Хуке»

Эта игра использует символику и правила «Кадат», доступные на сайте https://kadath.ru. Правила «Кадат» и все связанные с ними логотипы и торговые знаки являются интеллектуальной собственностью ООО «Студия 101». Использовано с разрешения ООО «Студия 101». ООО «Студия 101» не несет никакой ответственности и не предоставляет никаких гарантий в отношении качества, облика, содержания и возможного применения данного продукта.



Правила

Пусть один из игроков возьмёт на себя роль Сценариста, а остальные ознакомятся с предоставленными бланками персонажей и выберут себе по одному пирату.

После этого игрокам нужно ознакомиться со списком талантов их персонажей. Каждый талат обладает определенной силой, однако каждый игрок должен увеличить силы талантов в общей сложности на 7 ступеней. И помни, что сила таланта не может быть выше 3.

Преодоление препятствий

Когда пират сталкивается с препятствием, противником или трудной задачей, ему нужно предпринять действие. Обратись к *талантам* и используй из *силы*.

- Расскажи о талантах, которые помогут тебе воплотить задуманное, и сложи их силы.
- Вычти помехи
- Прибавь преимущества
- Если ты сталкиваешься с ситуацией, которая приводит тебя в *ярость*, то *Отчаяние* считается талантом. Прибавь его силу.

Как узнать результат

Шанс – количество кубиков, которое тебе нужно бросить. Каждая выпавшая 5 или 6 – *мера успеха* твоего действия. Зачастую достаточно 1 *меры успеха*, если Сценарист не говорит обратного, посчитав действие сложнее обычного и увеличив его сложность.

Если ты не набрал достаточное количество *мер успеха*, либо тебя одолел противник, то это *фиаско*. Сценарист может решить, что ты получаешь какое-то состояние, ломаешь личную вещь или впадаешь в отчаяние.



Замысел – это продолжительное действие которое требует более тщательного подхода. Чтобы добиться успеха, игрок или несколько игроков должны набрать количество *мер успеха*, равное *размаху замысла*. Замысел можно выполнять постепенно, возвращаясь к нему в течение нескольких сцен, накапливая *меры успеха*. Если герой терпит *фиаско*, то он становится отчаяным.

Размах замысла – это минимальное количество мер успеха, необходимых для его завершения. Он определяется Сценаристом в зависимости от сложности и значимости действия. Обычно он варьируется от 3 до 15.

Помни, сначала ты описываешь своё действие и лишь затем бросаешь кубики! Вы вместе рассказываете историю от лица пиратов, а правила – лишь инструменты, которые призваны вам помогать.

Преимущества и трудности

В различных ситуация пират может получить как *преимущество*, так и столкнуться с *трудностью*. В виде преимущества у тебя может быть какой-нибудь полезный предмет, например, компас или подзорная труба, а трудностью станет твое состояние.

И не забывай, что твои товарищи тоже могут повлиять на то, получишь ты преимущество или трудность. Если кто-то желает помочь или помешать, пусть опишет, как он это делает, и совершит действие, положившись на подходящие силы. Каждая полученная *мера успеха* увеличивает шанс проверки на +1, а фиаско принесёт помеху равную -2.

Второй шанс

Если тебя не устраивает результат броска, то можешь поднапрячься, испытать отчаяние и перебросить все кубики на которых не выпали 5 и 6. Ко второму шансу можно прибегать лишь один раз за действие.



Отчаяние

Ты испытываешь *отчаяние* и делаешь отметку на соответствующей шкале каждый раз, когда терпишь *фиаско*, прибегаешь ко второму шансу, тебя одолевает противник или терпишь поражение при абордаже.

Чтобы избавиться от отчаяния, нужно заняться любимым делом, которое приносит удовлетворение. Любимое дело будет считаться замыслом, размах которого будет равен уровню отчаяния. Каждая 5 и 6 избавляет тебя от одной пометки на шкале отчаяния.

Другие персонажи могут попытаться подбодрить тебя, утешить или успокоить. Каждая 5 и 6 также снимает одну пометку на шкале.

Кубики отчаяния – когда ты предпринимаешь действие, ты бросаешь количество кубиков, равное силе твоего отчаяния. Каждая 5 и 6 на кубиках отчаяния лишает тебя одной *меры успеха*. Все 5 и 6 на кубиках отчаяния также становятся *мерой успеха*, когда пират находится в *ярости*.

Ярость

Каким бы бывалым ни был пират, бывают моменты, когда страх и боль отступают, уступая место гневу. Получив 6 состояний, пират впадает в Ярость и действует из последних сил. Отчаяние не мешает тебе, а наоборот становится силой пирата. Все 5 и 6 на кубиках отчаяния становятся *мерой успеха*. Второй шанс не распространяется на кубики отчаяния.

Слабости и опыт

Преодоление своих слабостей – путь к развитию. Каждый раз, когда пирату мешает действовать его слабость, игрок бросает на два кубика меньше и отмечает единицу опыта. Однако, когда пират помогает другим, он не получает опыт за проявленные слабости. За каждые 5 пунктов опыта ты можешь повысить ступень одной из сил на 1, но не выше 3 или записать новую силу первой ступени.



Корабль и долг

Корабль – главное достояние пиратов и их средство передвижения. Он позволяет пересекать моря, преследовать торговые суда и участвовать в морских сражениях.

Когда вы получаете корабль от Чёрной Бороды, решите вместе со Сценаристом, какой корабль у вас будет. От этого зависит цена долга указанная в единицах добычи. В игре представлено шесть типов кораблей и у каждого есть экипаж, корабельные орудия и мощь выраженная как сила.

Экипаж – это общая сила пиратов, которую можно задействовать в действиях связанных с кораблем. Чтобы задействовать экипаж, игрок совершает проверку действия способную поднять дух. При этом каждая мера успеха увеличивает шанс на +1 к проверкам погони, морского сражения или абордажа. Фиаско же создает трудность, равную -2. Запишите состояние кипажу в соответствующую графу на бланке корабля. Как только наберётся 6 состояний, то начинается Бунт. При бунте действует постоянная трудность -3 на все проверки.

Корабельные орудия используются во время морских сражений и позволяют атаковать вражеский корабль. Количество и мощность орудий зависят от типа корабля.

Добыча

Заходя в порты, грабя торговые суда, заключая сделки и договоры, пираты будут получать добычу. Количество единиц добычи Сценарист определяет в зависимости от сложности и опасности дела. Обычно количество добычи с одного налёта или сделки варьируется от 3 до 6. Сценарист вправе поднять ставки и увеличить количество добычи. Также пираты могут получать добычу необычным способом – например, находят тайник или получают выкуп.

Добыча является общей собственностью команды и может использоваться для выплаты долга, ремонта корабля, покупки корабельных орудий и других расходов.

Основная цель пиратов – собрать достаточно добычи, чтобы выплатить свой долг капитану Эдварду Тичу.



Погоня, морское сражение, абордаж.

Погоня и морское сражение являются противостоянием двух кораблей. Каждый корабль пытается добиться своей цели, используя свои силы, а действия команды определяют, насколько быстро меняется ситуация. Важно, что при противостоянии все действия происходят одновременно. Если соперники получают одинаковые результаты, то случается ничья. В иных случаях подсчитывается количество мер успеха и побеждает тот, у кого их больше.

Поражение в противостоянии не всегда означает, что корабль получает повреждение. Сценарист может изменить положение кораблей, создать трудность или дать преимущество.

Во время погони меры успеха определяют, сокращается или увеличивается расстояние между кораблями. Победитель либо догоняет противника, либо уходит от преследования.

Во время морского боя меры успеха позволяют занять выгодную позицию, вести огонь, повредить вражеское судно или подготовиться к абордажу. Если корабль оказывается в невыгодном положении, его команда может попытаться отступить, сдаться или продолжить сражение.

Стоит помнить, что внешние обстоятельства могут сослужить вам в виде преимущества, но также и стать трудностью. Это может быть попутный ветер, рифы, туман или узкий пролив.

Абордаж – это продолжительное действие, в котором вся команда пытается добиться общей цели: захватить корабль, ограбить его или взять в плен капитана.

Сценарист определяет каким будет размах замысла для завершения абордажа. Чья команда быстрее набирает необходимое количество мер успеха, абордаж заканчивается достигнутой целью.



Состояния

Пираты иногда будут получать как физические, так и душевные раны. Чтобы решить, какое состояние получает пират, вам со Сценаристом следует каждый раз руководствоваться логикой повествования. Получив физическую или душевную рану ты должен записать название состояния в соответствующей и указать его уровень графе бланка. Когда пират набирает 6 состояний, то он впадает в ярость. Получив седьмое состояние пират может погибнуть, если ему вовремя не окажут помощь и не подлатают.

Раны исцеляются, когда этому способствуют обстоятельства либо когда кто-то использует подходящие силы. Тяжесть раны уменьшается на 1 за каждую меру успеха лекаря. Во время отдыха, когда у пиратов есть шанс выспаться или ещё как-то расслабиться, ты можешь избавиться от нескольких состояний. Иногда исцелиться от ран позволяет смена обстоятельств — об этом тебе сообщит сценарист.

Приложение

Корабль – это не только средство передвижения и место для команды. Его можно менять, усиливать и подстраивать под то, чем занимается экипаж. В этой таблице собраны основные типы кораблей, их характеристики и доступные корабельные орудия.

Пушки можно приобретать в портах и устанавливать на корабль, если на нём есть свободное место. Выбор вооружения зависит от того, как команда собирается вести себя в море: одни орудия лучше подходят для разрушения корпуса, другие – для повреждения парусов и такелажа, а третьи позволяют подготовить корабль противника к абордажу.

Доступность и цену снаряжения в единицах добычи определяет Сценарист в зависимости от порта и ситуации.

Корабль	Мощь	Цена долга	Корабельные орудия
Шлюп	2	15 ед.добычи	Пушка, Фальконет
Бригантина	3	25 ед.добычи	Пушка, Фальконет
Шхуна	4	35 ед.добычи	Пушка, Фальконет, Карронада, Фалькон
Фрегат	5	45 ед.добычи	Пушка, Фальконет, Карронада, Фалькон
Галеон	6	60 ед.добычи	Пушка, Фальконет, Карронада, Фалькон, Мортира, Поворотная пушка
Линейный корабль	7	75 ед.добычи	Пушка, Фальконет, Карронада, Фалькон, Мортира, Поворотная пушка

На начальном этапе у каждого корабля есть только одно корабельное орудие каждого вида. Его количество обозначается числом в скобках (1) на карточке корабля.

В дальнейшем орудия можно приобретать и устанавливать на корабль. Максимальное количество орудий каждого вида зависит от типа корабля: шлюп может иметь по 2, бриг – по 3, шхуна – по 4, фрегат – по 5, галеон – по 6, а линейный корабль – по 8 орудий.

Капитан

Имя _____

Таланты

- Командный голос ☐☐☐
- Опыт морских сражений ☐☐☐
- Знание законов ☐☐☐
- Бесстрашие ☐☐☐
- Знание кораблей ☐☐☐
- Опытный переговорщик ☐☐☐
- Меткий глаз ☐☐☐
- Крепкое телосложение ☐☐☐
- Меткий стрелок ☐☐☐

Слабость: Азартный

Состояния

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

Личные вещи

_____

_____

_____

Отчаяние

☐☐☐☐☐

Опыт

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Квартмейстер

Имя _____

Таланты

- Уважение команды
- Портовые связи
- Знание кодекса
- Опытный торгаш
- Чутьё подвоха
- Превосходный фехтовальщик
- Внимание к деталям
- Крепкое телосложение
- Меткий стрелок

Слабость: Жадность

Состояния

Личные вещи

Отчаяние

Опыт



Штурман

Имя _____

Таланты

- Знание вод ☐☐☐
- Знание и чтение карт ☐☐☐
- Точные расчёты ☐☐☐
- Крепкая хватка ☐☐☐
- Лжец ☐☐☐
- Хладнокровие ☐☐☐
- Оценка добычи ☐☐☐
- Отличный астроном ☐☐☐
- Меткий стрелок ☐☐☐

Слабость: Осторожность

Состояния

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

Личные вещи

_____

_____

_____

Отчаяние

☐☐☐☐☐

Опыт

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐



Канонир

Имя _____

Таланты

- Твердая рука ☐☐☐
- Знание орудий ☐☐☐
- Меткий глаз ☐☐☐
- Работа со снарядами ☐☐☐
- Стратег ☐☐☐
- Развитая интуиция ☐☐☐
- Опыт военного флота ☐☐☐
- Крепкое телосложение ☐☐☐
- Меткий стрелок ☐☐☐

Слабость: Вспыльчивость

Состояния

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

Личные вещи

_____

_____

_____

Отчаяние

☐☐☐☐☐

Опыт

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐



Лекарь

Имя _____

Таланты

- Экстренная хирургия ☐☐☐
- Знание трав ☐☐☐
- Знание ядов ☐☐☐
- Твердые руки ☐☐☐
- Холодная голова ☐☐☐
- Аналитический ум ☐☐☐
- Острый глаз ☐☐☐
- Крепкое телосложение ☐☐☐
- Поставленный удар ☐☐☐

Слабость: Зависимость

Состояния

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

Личные вещи

_____

_____

_____

Отчаяние

☐☐☐☐☐

Опыт

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐



Боцман

Имя _____

Таланты

- Жёсткая дисциплина ☐☐☐
- Жадность до добычи ☐☐☐
- Морская выучка ☐☐☐
- Управление экипажем ☐☐☐
- Такелажное дело ☐☐☐
- Абордажный бой ☐☐☐
- Работа с парусами и мачтами ☐☐☐
- Крепкое телосложение ☐☐☐
- Авторитетность ☐☐☐

Слабость: Жестокость

Состояния

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

☐ _____ ☐ _____

Личные вещи

_____

_____

_____

Отчаяние

☐☐☐☐☐

Опыт

☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐

Шлюп

Мощь (2)

Повреждения

- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]

Экипаж

- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]
- [ ]

Орудия



Пушка
( )



Фальконет
( )

Цена долга 15

Бригантина

Мощь (3)

Повреждения

- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____

Экипаж

- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____

Орудия

Пушка
( )

Фальконет
( )

Цена долга 25



Шхуна

Мощь (4)

Повреждения

- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____

Экипаж

- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____
- [ ] _____

Орудия

Пушка
( )

Фальконет
( )

Карронада
( )

Фалькон
( )

Фрегат

Мощь (5)

Повреждения

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Экипаж

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Орудия

Пушка
( )

Фальконет
( )

Карронада
( )

Фалькон
( )

Галеон

Мощь (6)

Повреждения

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Экипаж

- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐
- ☐

Орудия













Цена долга 60

Линейный корабль

Мощь (7)

Повреждения

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Экипаж

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

Орудия

Пушка
( )

Фальконет
( )

Мортира
( )

Карронада
( )

Фалькон
( )

Поворотная пушка
( )