# 乘风号基本规则

## 公共区域设置

航海图仅有一张版面，将航海图铺开，四位玩家分坐于航海图四角。

取出敌我双方的船只渗水指示物、肢体受损指示物、三层甲板受损指示物和风险评估指示物，分别放置在船只渗水计数条、肢体受损计数条、三层甲板受损计数条和风险评估计数条“0”的位置中。

取出航行牌、贸易牌、遭遇牌和劫掠牌，洗混航行牌，洗混贸易牌，洗混遭遇牌，洗混劫掠牌。分别将航行牌、贸易牌、遭遇牌和劫掠牌放置在航海图右侧的航行区、贸易区、遭遇区与劫掠区中，它们将共同组成公共抽牌区。

取出船只指示物和代表四名不同玩家的船员指示物，将他们一同放置在航海图左下角的“塔莱斯海岸”处。

取出金币牌、船只牌和大副牌并放置在一旁，以便个人区域的设置。

## 个人区域设置

首先，每位玩家选择一种颜色，并认领相同颜色的船员指示物。

然后，每位玩家抽取四张船只牌与四张大副牌并选出一张船只牌和大副牌成为玩家的航船与大副。

再然后，通过掷骰或指定的方式决定第一位负责航行的船长，将船长指示物交给ta后，由ta决定负责航行的顺序为顺时针还是逆时针。每当游戏中出现复数玩家的卡牌或能力效果同时结算时，以当次航行的船长为先、航行顺序为准依次结算卡牌或能力效果。

最后，每位玩家抽取共36金币的金币牌作为初始资金并从航行或贸易牌堆中抽取共六张手牌作为初始手牌，每一位负责航行的船长可以在航行开始前弃掉任意张手牌并重新抽取等量手牌，此行为最多可以执行两次。从第二次航行开始，上一位负责航行的船长可以在航行开始前弃掉任意张手牌并在塔莱斯海岸单独执行一次个人的贸易阶段。

将弃掉的手牌放回对应抽牌堆并再次洗混。

## 概述

在游戏中，玩家们将扮演一位已在广海经商多年的船长，于广海中航行并进行贸易，运筹帷幄，赚取金币。玩家们可以指定航行路线、在利润更高的区域售卖货物、在港口整顿人员或改造船只，并在必要时使用策略赚取更多的金币或打压对手。最终赚取最多金币的玩家将获得游戏胜利。

*“在塔莱斯的一个偏僻酒馆里，几位辩论不休的富商在他们的糜醉之际相互打了个赌——在前往自由都市哈瓦那的途中，看谁能赚取最多的金币！”*

在乘风号的背景之中，玩家们所在的广海是一片辽阔的海域，其上有不少分散的群岛和小片的大陆。由于广海受到黄金王的诅咒，每艘行驶于广海之上的船只都极易被分散在各个深海区的巨型克拉肯发现并拖入深海。惩戒教的祝巫们有办法避免船只被它们发现。祝巫们将每四年在各大港口举行一次仪式，祝福所有停靠在附近的船只，受祝福的船只每四年将有约一年的时间可以毫无顾虑地在广海上行驶。为保证商人们每年都能进行贸易，跨洋商人协会推出了轮番贸易小组的政策——拥有相似船只大小的商人们四人一组。每年，一位在四年内还未出过海的小组成员将与其他小组成员分享货仓，商讨贸易路线并共同进行贸易。

## 游戏开始

游戏总共由四个部分组成，分别是航行、战斗、贸易和结算。

**航行阶段：**

根据地图上的箭头，以船只所在地为起点选择航路，并让负责航行的船长（以下简称船长）依次进行三次风险掷骰来决定此次航行会遭遇的风险。风险分为天气风险、遭遇风险和劫掠风险。玩家们需要注意的是，在掷骰后出现非同种类型的风险时，解决完所有风险后才能进行下一次风险掷骰。

天气风险包含风险的类型和剧烈程度，需要船长在此阶段打出风险对策牌来应对风险。

遭遇风险是一种需要船长做出选择并使用手牌的事件，根据选择可能会提高或降低天气风险和遭遇风险的危险程度、导致额外的天气风险或劫掠风险，也可能什么都不会发生。

劫掠风险有时会让玩家们遭遇其他船只或生物，包括但不限于危险的海洋生物、打劫的海盗、路过的补给船和友善的他国海军巡逻队。

|  |  |
| --- | --- |
| D20风险掷骰结果 | 对应风险 |
| 1 | 天气风险：**暴雨** |
| 2 | 天气风险：**飓风** |
| 3 | 天气风险：**迷雾** |
| 4 | 天气风险：**暗礁** |
| 5 | 天气风险：**暴雨**，此外进行一次D4掷骰决定第二个天气风险 |
| 6 | 天气风险：**飓风**，此外进行一次D4掷骰决定第二个天气风险 |
| 7 | 天气风险：**迷雾**，此外进行一次D4掷骰决定第二个天气风险 |
| 8 | 天气风险：**暗礁**，此外进行一次D4掷骰决定第二个天气风险 |
| 9~16 | 遭遇风险或劫掠风险：由船长决定抽取一张遭遇牌或抽取一张劫掠牌，如果是敌对目标，则开始战斗阶段 |
| 17~18 | 劫掠风险：抽取一张劫掠牌，如果是敌对目标，则开始战斗阶段 |
| 19~20 | 没有风险，安全通过 |

额外掷骰——

|  |  |
| --- | --- |
| D4风险掷骰结果 | 对应风险 |
| 1 | 天气风险：**暴雨** |
| 2 | 天气风险：**飓风** |
| 3 | 天气风险：**迷雾** |
| 4 | 天气风险：**暗礁** |

如果船长未能解决天气风险，船只将会沉没，所有仍在船上的玩家弃掉所有手牌，船长将船长指示物交给下一位玩家，并将船只与四位玩家的指示物移回“塔莱斯海岸”处，进行下一轮航行。

抵达下一座岛屿时，如果船上仍有除了船长外的其他玩家船员，船长立刻获得等同于该岛屿标记的长期贸易奖励数两倍的金币作为流动贸易奖励，然后无论如何，推动一次风险评估指示物。当风险评估指示物被推动至有数字的格内时，下一次航行需要进行的天气风险掷骰增加相应的次数。风险评估指示物被推动至最后一格内后，玩家无法继续推动风险评估指示物，当玩家下一次需要推动风险评估指示物时，作为代替，船只的下一次航行风险掷骰额外增加七次，航行开始前遭遇一次巨型克拉肯。推动完风险评估指示物后，航行阶段结束，开始贸易阶段。

**战斗阶段：**

玩家们在航行过程中可能会和遭遇的海盗或带有敌意的生物战斗，此时会进入战斗阶段。敌人分为两种类型，一种是船只，一种是生物。战斗不可避免且除特殊情况外玩家无法从战斗中逃跑，但可以选择不进行炮击掷骰。

当敌人类型为船只时，每个回合，玩家进行炮击掷骰来决定双方炮击是否会对对方船只造成伤害，然后在回合结束时根据双方各层甲板的受损计数增加双方船只的渗水量（增加量与受损计数相等），并开始下一回合的炮击。当其中一方船只的渗水量超过上限时，其船只将彻底沉没，另一方取得战斗胜利；在面对一般敌人时，当敌人的某层甲板受损计数超过上限时，其船只将彻底沉没，玩家们取得战斗胜利。在面对一般敌人时，当玩家的某层甲板受损计数超过上限时，每一点超过上限的伤害令玩家船只的渗水量立刻增加两格；在面对强大的敌人时，当玩家的某层甲板受损计数超过上限时，玩家船只将彻底沉没。

当敌人的类型为生物时，敌人将拥有肢体受损计数而不是渗水量，敌人进行攻击而不是炮击。当玩家船只的渗水量超过上限时，玩家船只沉没；当敌人的肢体受损计数超过上限时，敌人死亡。在面对一般敌人时，当玩家的某层甲板受损计数超过上限时，每一点超过上限的伤害令玩家船只的渗水量立刻增加三格；在面对强大的敌人时，当玩家的某层甲板受损计数超过上限时，玩家船只将彻底沉没。

每个回合，每位玩家拥有一次炮击掷骰次数，且每位玩家轮流进行掷骰。当船上仅剩下船长一人时，船长拥有两次炮击掷骰次数。

玩家的炮击掷骰会在一次掷骰内决定敌我双方的命中情况。在玩家进行炮击掷骰时，玩家可以选择瞄准敌人的哪一层甲板进行炮击，船只类敌人默认会选择瞄准玩家船只的渗水量所及甲板进行炮击；生物类敌人默认会选择瞄准玩家船只的下层甲板进行攻击。每一艘船只都拥有自己的船速豁值，当玩家进行炮击掷骰时，掷骰者掷骰D20，得出的结果与双方船只的航速豁值（简称SC）将决定双方本轮炮击的命中与否和命中部位。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 炮击掷骰结果 | 命中效果（对船只） | 命中效果（对生物） |
| R＜SC-2 | 未命中 | 未命中 |
| SC-2≤R＜SC | 命中目标甲板的下一层甲板（目标不是甲板或无时视为未命中） | 未命中 |
| R=SC | 命中且贯穿，造成额外一点伤害 | 命中且贯穿，造成额外一点伤害 |
| SC＜R≤SC+2 | 命中目标甲板的上一层甲板（目标不是甲板或无时视为未命中） | 未命中 |
| SC+2＜R | 命中 | 命中 |
| R=20 | 命中，但敌人未命中 | 命中，但敌人未命中 |

玩家每次炮击的基础伤害（即能对对方造成的伤害或能令对方增加的甲板受损计数）为2。不同的敌人拥有不同的基础伤害，此外，如果玩家的船只上只有一至两名玩家，敌人的基础伤害+1。在面对一般敌人时，敌人不会造成贯穿。

自第二回合起，在每个回合开始前，船长进行一次维修掷骰，船长掷骰D20，得出的结果与玩家船只的SC将决定玩家维修的结果。

|  |  |
| --- | --- |
| 维修掷骰结果 | 维修效果 |
| R＜SC | 失败，不会减少甲板受损计数；减少1点渗水量 |
| R=SC | 选择一层甲板，减少其2点受损计数；减少2点渗水量 |
| SC＜R | 选择一层甲板，减少其1点受损计数；减少1点渗水量 |
| R=20 | 每层甲板减少1点受损计数（余出的维修量可以用于维修下层甲板）；减少2点渗水量 |

自第二回合起，在每个回合开始前，敌人也会维修船只，但敌人的维修效果是固定的。敌人在每个回合结束前渗水量所及或其下甲板减少1点受损计数，同时减少1点渗水量。生物类敌人没有这项能力。

玩家们可以从击沉的船只或杀死的生物处回收一些金币。

在战斗中，玩家和敌人的船只在不同甲板层受损后，不一定都会在回合结束时增加船只的渗水量。只有当船只的渗水量达到一定计数时，中、上层甲板上的受损计数才会在回合结束时增加船只的渗水量。

每次航行，在遇到战斗前遭遇的首个天气风险会对战斗造成一定影响，而部分船只和生物可以免疫这些天气造成的影响。

|  |  |
| --- | --- |
| 天气风险 | 造成的影响 |
| **暴雨** | 敌我双方SC+4；每个回合开始前，敌我双方增加1点渗水量；生物类敌人不受影响 |
| **飓风** | 玩家可以随时逃跑，战胜敌人没有金币奖励 |
| **迷雾** | 跳过与船只类敌人的战斗；生物类敌人SC+4 |
| **暗礁** | 每个回合开始前，敌我双方渗水量所及与其下甲板增加1点受损计数；生物类敌人SC-4 |

所有在游戏开始时便加入劫掠牌库的都是一般敌人，此外的其他敌人都是强大的敌人。

如果玩家的船只沉没，所有仍在船上的玩家弃掉所有手牌，船长将船长指示物交给下一位玩家，并将船只与四位玩家的指示物移回“塔莱斯海岸”处，进行下一轮游戏。

战斗胜利后清空船只受损计数和渗水量，战斗阶段结束，开始下一个战斗阶段、继续航行阶段或开始贸易阶段。

**贸易阶段：**

玩家们在完成航行，抵达目的地后，可以利用手牌进行贸易或准备策略。此时，所有玩家将想要使用的手牌一起盖放在自己面前，并将想要盖放的策略牌盖放在大副牌的下方。在所有玩家确认具体盖放的手牌和数量后，所有玩家一起揭示策略牌，结算完所有的策略牌后再结算其他手牌。

**货物牌——**不同的海岛和地区将拥有不同种类货物的营销倾向，根据航海图上的标识，玩家在贸易时获得的金币等同于货物牌上的价值乘以该岛屿的营销倾向倍率。

武器类货物总是以1.5倍的营销倾向被收购，而违禁类货物仅在黑港、白港、龙骨湾和哈瓦那以1倍的营销倾向被收购。在贸易违禁类货物时，玩家需进行一次D20的掷骰，当掷骰结果小于（本次贸易总违禁品价值+该玩家历史贸易的违禁品总价值）/6时，该违禁品贸易失败且该玩家将被罚款，罚款数额等同于该违禁品价值的两倍。在玩家金币不足时，可以先向其他玩家借取，游戏结束时归还，此行为不算作交易。

**策略牌——**策略牌有四种类型。

第一种为直接策略牌，这种策略牌可以在盖放手牌的阶段随货物一起盖放，并在揭示时发挥作用；

第二种为盖放策略牌，这种策略牌除了拥有直接策略牌的功能外，还可以在盖放手牌的阶段盖放在大副牌的下方，不占用手牌数。当你觉得时机成熟时，在揭示手牌前翻开盖放的策略牌并向所有玩家揭示它，然后将它放进本次盖放的手牌中（在盖放的首个贸易阶段不可使用）；

第三种为即时策略牌，在满足了策略牌的使用条件后，你可以立刻打出并使用该策略牌；

第四种为条件策略牌，这种策略牌也需要在盖放手牌的阶段盖放在大副牌的下方，但不能盖牌且只有满足条件时才能使用（在放置的首个贸易阶段不可使用）。

最多同时盖放三张策略牌。

**整备牌——**每张整备牌都有两种效果，一种是船只改造，只有航行时发挥作用；一种是人员整备，无论何时都能生效。玩家们可以在盖放手牌的阶段盖放整备牌，并在揭示整备牌后花费等同于记在整备牌上的金币数来对船只或随行人员进行整备。同一局游戏内每一张整备牌只能发挥船只改造或人员整备中的一种效果，且每只船只只能进行三次整备。在花费完金币，完成整备后，将整备牌放在船只牌下方，发挥船只改造时正放，发挥人员整备时倒放。

手牌结算后，将所有弃置的货物牌和策略牌移至弃牌区，然后所有玩家可以从任意牌堆中抽取任意张手牌，但不能超过手牌上限（基础手牌上限为6）。每抽取一张手牌，便要支付6金币，但船长在抽牌时不需要支付金币。抽取完手牌后，所有玩家有短暂的讨论时间。在讨论结束后，船长宣告将要前往的下一座岛屿，船长在此事上不能说谎，且除船长外所有玩家需要决定是否继续参与航行。船长必须参与航行且在抵达哈瓦那后没有长期贸易奖励。不继续参与航行的玩家离开船只，将玩家指示物从船只上拿下并放置于船只停靠的岛屿上，然后将手牌横盖在一旁。继续参与航行的玩家将继续留在船上，随船长前往下一座岛屿。此时贸易阶段结束，下一个航行阶段开始，重复此流程直到船只抵达哈瓦那。在哈瓦那的贸易阶段结束后，船长将船长指示物交给下一位玩家，并将船只与四位玩家的指示物移回“塔莱斯海岸”处，进行下一轮游戏。

玩家主动离开船只后，进行一次长期贸易奖励结算。当仅有一名玩家在此处离船时，此玩家获得（此岛屿标记的长期贸易奖励数+该玩家在本岛屿进行贸易时售出的所有货物牌总价值/2）金币；当有两或三名玩家在此处离船时，所有在此处离船的玩家平分（此岛屿标记的长期贸易奖励数+离船玩家在本岛屿进行贸易时售出的所有货物牌总价值/2）金币。在哈瓦那处，玩家们不进行长期贸易奖励结算，而是直接获得24金币的长期贸易奖励。

与塔莱斯相距三条航线内的所有岛屿标记的长期贸易奖励数等于6，其余的等于12，黑港、白港、龙骨湾标记的长期贸易奖励数等于18，哈瓦那的长期贸易奖励数等于24。

当四位玩家都进行过一次航行后，结算阶段开始。

**结算阶段：**

当四位玩家都进行过一次航行后，游戏结束，统计所有玩家获得的金币总数，获得金币最多的玩家成为本场游戏的获胜者。

如果多数玩家仍觉得意犹未尽，只要所有人同意，继续更多轮的航行后再决出胜负也是可取的。

## 全局规则

一些有触发条件的规则将在游戏进行时永久生效。

**洗牌**

除整备牌外，所有卡牌一经使用或结算皆算作弃置。

在玩家选完船只牌和大副牌后，回收未被选择的牌，然后放置在一旁等待可能的再次选用。

在贸易牌或航行牌用完时，将弃牌堆中的航行牌或贸易牌洗混并当作新的牌堆。

每次抽取并使用完敌人牌后，回收敌人牌，将敌人牌洗混。

每次抽取事件牌后，将事件牌正面朝上放进事件牌牌堆底部。当所有事件牌都用完时，掷骰出事件风险时重新掷骰。每轮航行结束后，回收所有用完的事件牌并将事件牌洗混。

**有利开局**

风险对策牌除了可以用于正常的应对风险外，还可以用于改变你将要应对的风险。举个例子，当你遇到**暴雨**风险，使用升降船帆可以将其改变为另一种风险**飓风**，同时这张升降船帆不再能同时应对另一个**飓风**风险。使用万能牌可以将一个任意风险改变为另一个任意风险。使用这一全局规则可以操纵你在遭遇战中受到的天气影响。

**公约**

玩家们可以在游戏开始前进行一些不破坏玩家们在游戏中公平竞争关系的公约，如禁用掉部分规则来保证新手们可以快速适应基本规则或承诺在航行时尽可能互帮互助。

**大副的责任**

每位玩家在且仅在游戏开始时可以选择将大副牌盖下，不向其他玩家揭示你的大副是谁。当你需要用到大副的技能时，将大副翻开并向其他玩家揭示它，处于盖牌状态的大副不能使用任何主动或被动技能。

**跳甲板**

大副和你整备的人员也不过只是你赚钱的工具罢了。在游戏进行期间，你有且仅有一次命令当前大副或整备人员跳甲板的机会。使用此规则后，玩家从船只牌下方弃掉任意张触发了人员整备效果的整备牌或弃掉大副牌，此时玩家将大副牌翻开并向其他玩家揭示它，将大副牌弃掉但暂时不洗入其他大副牌中。玩家从剩余的大副中抽取另一张大副牌来作为自己的新大副。

**交易**

每次航行内，每位玩家都有一次与其他玩家进行交易的机会。想要进行交易的玩家需要提出具体的交易提议并声称这是一次交易，其他玩家与其交涉并商讨交易内容。如果交易成功，双方玩家需履行交易内容，不能违背；如果交易失败，此玩家仍可在之后再次提出交易提议并与其他玩家进行交易。交易的内容包括但不限于金币、手牌、游戏初始抽取的其他船只牌和大副牌、放在大副牌下方的策略牌和发挥了人员整备效果的整备牌（将已发挥效果的人员整备牌移至目标的手牌中，不得超过其手牌上限）。交易内容不能是现有的大副牌、船只牌、发挥了船只改造效果的整备牌和全能牌。交易的对象只能有一个。接受交易的人不会失去交易机会。所有交易内容必须公开且不能破坏其他玩家的游戏体验。

**垄断**

当某位玩家在贸易阶段一次性揭示三张同类型的货物牌且其他玩家都没有揭示此类型的货物牌时，此玩家在该岛屿完成对此类货物的垄断销售。本次贸易，此类型的货物在此地的营销倾向倍率将增加0.5倍。

**求不应供**

当某位玩家在贸易阶段一次性揭示三张同类型的货物牌且其他玩家有揭示此类型的货物牌时，这部分玩家共同在该岛屿造成此类货物的求不应供。本次贸易，每有一位其他玩家有揭示此类型的货物牌，此类型的货物在此地的营销倾向倍率便减少0.5倍。

**营销倾向倍率**

没有标记出来的货物类型在该岛屿的营销倾向倍率默认为0.5倍，且无论如何，所有岛屿对所有货物类型的营销倾向永远不会低于0倍。

**虚假订单**

当你在贸易阶段盖牌时，你盖下的整备牌和违禁品类货物可以被当作虚假订单。你需要揭示它（们）时立刻将它们横置。你可以以这种的方式弃掉你不需要的这些牌，而且有的时候，你可以通过虚假订单伪造盖牌数量，对其他玩家施压。

在贸易阶段开始盖牌前，你也可以以每张2金币的价格（策略牌和整备牌免费）弃置所有你不想要的牌，并在贸易阶段盖牌结算后从任意抽牌堆抽取等量的牌。

**解雇与拆卸**

在贸易阶段，结算完每一位玩家的盖牌后，每位拥有发挥了人员整备或船只改造效果整备牌的玩家都可以选择进行人员解雇或船只拆卸。弃掉这些已发挥作用的牌并交付其总价值（不包括未发挥作用的另一部分）一半的罚款。

**额外炮击**

额外炮击与普通炮击一样，由玩家进行一次D20的掷骰并决定炮击结果，但在这次炮击掷骰中，敌人不会攻击。在战斗阶段中，如果没有玩家在当回合进行过除额外炮击外的其他炮击，那么玩家当回合的额外炮击会变为普通炮击。

**世界极限**

在游戏中的所有掷骰最终结果无法超过其掷骰结果范围，玩家的SC上限为18，因任何原因增加的敌人的SC上限为14（白蛀虫群、黄金王和旧海自卫队除外）。

**转换思维**

如果你拥有投掷炸药桶的能力，你可以在面对船只类敌人时放弃下一次炮击掷骰来使你投掷的炸药桶生效，对船只类敌人的每一层甲板造成（火药桶伤害/6点）的伤害。

**弱火**

在遭遇幼年克拉肯与克拉肯时，对它们造成火药桶伤害后玩家可以在当回合逃跑。

**挑战模式**

如果所有玩家同意，在第二轮游戏时，仍不将“巨龙之陨号”、克拉肯与搁浅使者加入劫掠牌库，而是分别放置在龙骨湾、白港与黑港处。当玩家们抵达这些地方时，船长可以选择是否挑战这些敌人。如果玩家们战胜了这些强大的敌人，令风险评估指示物后退一格，令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索。

在挑战这些强大的敌人前，进行一个D4风险掷骰以决定影响本场战斗的天气风险（迷雾不会跳过与船只类敌人的战斗），此时使用万能对策牌可以在本次战斗中令敌我双方免疫此天气对战斗造成的影响。

**简易战斗**

正常游戏时可以进行快速战斗，在玩家们遇到明显弱于玩家且没有机会击沉玩家的敌人时，经过玩家们的商讨后可以选择直接跳过战斗阶段，进行战利品结算后继续游戏。

**天气预报**

拥有一次天气预报意味着你可以在航行未开始的讨论环节提前进行一次风险掷骰，让你提前得知将要面对的风险。你可以利用帷幕或其他遮蔽物将掷骰过程和结果遮蔽起来，但为了游戏的公平性与其他玩家的游戏体验，请不要篡改掷骰结果。如果你拥有大于风险掷骰次数的天气预告，他们可以被保留到之后的航行阶段使用。

在进行过一次天气预报且仍有天气预报次数时，如果你对本次天气预报的风险掷骰结果不满意，你可以使用一次天气预报次数重骰此风险掷骰。

**龙骨湾**

龙骨湾是个特别的地方，进入龙骨湾的每位玩家需要支付12金币的关税。此外，在此地进行贸易时需要进行一次贸易掷骰。掷骰D20，当结果大于12时，在该贸易阶段结束前龙骨湾对你的所有货物营销倾向增加0.5倍，反之减少0.5倍。

**全能之上**

全能牌除了有牌面上的能力外，它还有另外几个用途。

|  |  |
| --- | --- |
| 清场 | 在贸易阶段开始前向其他玩家揭示全能牌后，弃置全能牌，弃置所有玩家放在大副牌下方的策略牌，同时揭示所有玩家的大副牌，你获得一次交易次数。 |
| 增加手牌上限 | 在贸易阶段开始前向其他玩家揭示全能牌后，弃置全能牌，你的手牌上限永久+1，全能牌的这个用途每位玩家每局游戏只能使用一次。 |
| 寻找宝藏 | 在贸易阶段开始前向其他玩家揭示全能牌后，弃置全能牌，令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索或令没有藏宝图的一位玩家获得藏宝图。 |
| 躲避风险 | 在战斗阶段开始前向其他玩家揭示全能牌后，弃置全能牌，令风险评估指示物后退一格，下三次航行风险掷骰-1（包括这一次），敌人威胁度-1（包括这一次）且可以随时逃跑。 |

没有全能牌的玩家每次航行可以进行一次检举，检举的方法为将6金币交给你想要检举的玩家，如果该玩家手牌或盖牌中有全能牌，那么他必须在下一个贸易阶段结束前立刻使用这张全能牌；如果该玩家手牌或盖牌中没有全能牌，你需要再给该玩家12金币。

当有全能牌在本轮航行中第一次被弃置到弃牌区时，将全能牌洗回航行牌牌库。

**金乌宝藏**

金乌宝藏是极为强大且罕见的神话物品，金乌宝藏的获取途径极其有限。任何一位玩家在任何时候获得金乌宝藏时都会立刻获得36金币。金乌宝藏是独一无二的消耗品，每件金乌宝藏每局游戏只会被找到一次。在你获得了金乌宝藏后，你可以暂时不使用它；在你使用了金乌宝藏后，如果你在无法继续推动风险评估指示物的情况下需要推动风险评估指示物，那么你的船只将立刻沉没。

如果船长已经有一张激活了的藏跑图时抽到了另一张藏宝图遭遇牌，船长可以在不消耗交易次数的情况下将这一遭遇转让给任何一位其他玩家，并收取ta至多18金币。任何玩家都不能同时拥有多张藏宝图。

|  |  |
| --- | --- |
| 饕餮鱼叉 | 这是一把九尺高的诡异鱼叉，鱼叉的顶部密布着形似章鱼的口器，被它命中的生物都会像被吸干了体液般干瘪而死。  将饕餮鱼叉放置在你离船停留的岛屿，该岛屿从此刻起直到游戏结束不再提供任何长期贸易奖励，但在你放置饕餮鱼叉的同时，你获得三倍此岛屿标记的长期贸易奖励数的金币。 |
| 易怒石刃 | 这把石刃看起来十分原始，它的上面刻着具有独特美感的符文，使用它的人会逐渐失去理智，变得狂暴；力大无穷且刀枪不入，然后在数天后失踪，只留石刃在港口。  将易怒石刃放置在你的船只牌旁边，你的船只能力在其他玩家担任船长时依然生效，你在接下来的每场战斗阶段中每回合获得一次额外炮击且炮击造成1额外伤害，你的维修掷骰进行两次且维修效果触发两次，你获得的战利品与船长获得的一致（当你是船长时，你获得两份船长战利品），该效果持续到更换船长。 |
| 嫉妒硬币 | 一枚让人毛骨悚然的硬币，就这么被混在了装有金币的宝箱里，这枚硬币的背面刻着那艘船的船长的狰狞笑脸。  你抽取一张新的大副牌或船只牌，并放置在你的大副牌或船只牌旁边，你将嫉妒硬币放置在这张新抽取的牌上方，你获得抽取的大副牌或船只牌的能力，持续到游戏结束。 |
| 黄金羽 | 一根黄金做的羽毛，没什么特别的，但如果你将它当做羽毛笔去触碰他人，它就会把你和那个人都变成金雕。  将黄金羽放置在你的大副牌或船只牌旁，你立刻获得60金币并更换一个大副，新大副会继承老大副的一个你指定的能力，你可以将新大副盖下。 |
| 璀璨皇冠 | 这是一顶无比豪华的王冠，它会将佩戴它的人改造成只会听从黄金王旨意的行尸走肉。  将璀璨皇冠放置在你的大副牌或船只牌旁，选择以下其一：你在游戏结束前将永久免疫其他玩家对你造成（如策略牌等）的负面影响；或令你的所有盖放策略可以当做即时策略使用。 |
| 愿望吊坠 | 这是一个看似普通的吊坠，里面没有照片，但佩戴它的人可以实现一个愿望。代价？我也不知道代价是什么，据说没人戴上过它……  你可以随时揭示愿望吊坠，然后在下一个航行阶段增加四个风险掷骰且在掷骰结果为19~20时重骰风险掷骰，如果你或其他船长通过了下一航行阶段，你可以将愿望吊坠当做全能牌打出，至多三次，否则弃置愿望吊坠，获得18金币。 |
| 谗言提灯 | 这是一盏会说话的提灯。她会向她的船长启禀谗言，实现他们的愿望。然后在未知的海域里，夺走他们的灵魂。  谗言提灯是一张特别的万能对策牌，弃置它可以累积应对（6）任意天气风险且可以替其他玩家使用，剩余的应对次数可以保留。此外，如果你没有用过上一个能力，它还可以被用于一次性解决所有天气风险。 |

## 卡牌预览

航行牌和贸易牌都由三种牌组成，它们都含有货物牌和策略牌，航行牌中另含有风险对策牌；贸易牌中另含有整备牌。

**航行牌**

风险对策牌（每种8张）

**升降船帆**

应对（1）**暴雨**与（1）**飓风**。

PS：天气风险前括号内的1代表此牌在一次航行内可应对的风险次数。

**航海图与指南针**

应对（1）**迷雾**与（1）**暗礁**。

**另择航道**

应对（1）**暴雨**与（1）**暗礁**。

**湿度风筝**

应对（1）**暴雨**与（1）**迷雾**。

**望远镜与备用绳索**

应对（1）**飓风**与（1）**迷雾**。

**精密仪器**

应对（1）**飓风**与（1）**暗礁**。

**乘风号纪念符石（仅一张）**

应对（∞）**飓风**。

**万能对策**

应对（1）任意天气风险。

你可以替其他玩家使用。

策略牌（每种2张）

**炮击桅杆**

即时策略：面对船只类敌人时，在你进行炮击掷骰前使用，使用后，在此战斗阶段结束前，所有玩家都可以瞄准对方船只的桅杆进行炮击。此次炮击不造成伤害且对方的SC+4，如果命中目标，在本场战斗的剩余时间内敌人的SC-4，玩家的SC+4且可随时逃跑。

**抛掷炸药桶**

盖放策略：面对生物类敌人时，在你进行炮击掷骰前使用。立刻对敌人造成12点伤害。

**跳帮**

条件策略：面对船只类敌人且敌人船只的渗水量及上层甲板时，在你进行炮击掷骰前使用。敌人立刻进行一次渗水量结算，且阻止其进行维修，直到战斗结束。

**紧急集合**

即时策略：面对任意类敌人时，在你进行炮击掷骰后使用，你必须是船长。取消下回合开始前的维修掷骰，在本轮由你进行两次额外炮击。

**不做停留**

即时策略：当你是船长时，在结束了航行或战斗阶段，即将进入贸易阶段时，你可以打出此牌，跳过贸易阶段，每位玩家从任意牌堆抽取任意张牌，直至将手牌抽至上限（每次抽牌花费2金，包括船长）。其他玩家不能选择主动离开船只，然后船长驾船直接驶向下一座岛屿（在哈瓦那不可用）。

货物牌（每种2张）

**廉价劳动力（60）**

**违禁品**

“他们有灵魂吗？”“但他们顽强且廉价啊”“你才是该下地狱的那个人”

PS：牌名后括号内的数字代表其价值

**违禁药品（48）**

**违禁品**

“你有试过它们吗？”“试什么？绝望的白色粉末还是死神的替身？”

**葡萄弹（12）**

**武器**

面对船只类敌人时，在你进行炮击掷骰前可使用。弃掉此牌，瞄准上层甲板进行一轮必中的炮击掷骰，此次炮击不造成伤害。命中后，本回合敌人不会攻击，且下回合阻止其进行维修。

**重型火炮（12）**

**武器**

面对任意类敌人时，在你进行炮击掷骰前使用。弃掉此牌，在本场战斗的剩余时间内，你的炮击掷骰被替换为重型火炮炮击掷骰。重型火炮炮击掷骰时，敌人的SC+4，每次炮击的基础伤害为4。

**压仓弹（12）**

**武器**

面对船只类敌人时，在你进行炮击掷骰前可使用。弃掉此牌，敌方的SC-4。继续你的炮击掷骰，如果命中目标，在本场战斗的剩余时间内敌人每层甲板上的受损计数都会在回合结束时增加其船只的渗水量。

**贸易牌**

货物牌（从上到下的四种，分别6张、5张、3张、2张）

**木材（6）**

**艺术品与材料**

“他们都笑话我，嘲讽我说，几块船板能挣几个钱呐？呵呵，我的船要全是用这木头造的，我早就不用跑商了。”

**陶瓷（12）**

**艺术品与材料**

“用来装水可真是浪费了”

**书籍（12）**

**艺术品与材料**

“书籍是人类进步的阶梯”

**画（12）**

**艺术品与材料**

“画意不画形”

**烟草（12）**

**消耗品与日用品**

“顷刻取效之神剂也”

**朗姆酒（18）**

**消耗品与日用品**

“朗姆酒是男人用来博取女人芳心的最大法宝，它可以使女人从冷若冰霜变得柔情似水”

**亚麻布（12）**

**消耗品与日用品**

“白色的亚麻布是洗礼的圣物”

**丝绸（24）**

**消耗品与日用品**

“它在指尖滑过，如云般柔软，如水般流畅”

**绿茶（18）**

**茶与香辛料**

“绿茶是清香与宁静的，但没人真的会这样喝它，他们太可悲了”

**胡椒（30）**

**茶与香辛料**

“在许多年前，你如果偷了一把胡椒，就相当于现在成功地抢劫了一次银行”

**丁香（24）**

**茶与香辛料**

“多么可爱啊，它就像是个姑娘一样，它身上散发着香甜的气味，能留住多少情郎啊！”

**肉豆蔻（18）**

**茶与香辛料**

“温中土之阳，醒脾胃之气”“你还是叫它肉果吧！”

**钻石（36）**

**宝石与贵金属**

“商人们喜欢钻石，喜欢一个他们不了解的东西”

**黄金（42）**

**宝石与贵金属**

“贪婪啊，贪婪！你要闪瞎我的眼睛了，你这不会生蛋的鸡！”

**白银（30）**

**宝石与贵金属**

“在我杀你之前，把月之泪递给我”

**祖母绿（36）**

**宝石与贵金属**

“其实其他宝石也可以，但我更喜欢这些绿的”

策略牌（每种2张）

**广告宣传**

条件策略：在某次贸易阶段中，当你盖下的货物牌总价值大于30且大于等于所有其他玩家盖下的货物牌总价值时，你可以令该岛屿的所有营销倾向在本轮内倍率+0.5倍。

**造谣诽谤**

盖放策略：选择一位玩家，ta在本次贸易阶段中售出的所有最高价值货物类型的货物在本轮内营销倍率-0.5倍。

**官场行贿**

直接策略：贿赂执权者，你在此策略牌揭示后选择一位玩家，弃掉ta本轮揭示的价值最低的一张货物牌，并令他回收所有其他货物牌，禁止其本回合进行贸易。

**情报刺探**

即时策略：选择一位玩家，立刻观看ta的所有盖牌或所有手牌，你可以让他向其他玩家揭示这些牌。

**虚假宣传**

盖放策略：你当次贸易阶段售出的所有货物的价值+12，但与你本阶段售出的所有货物牌同类型的货物牌在本阶段内营销倾向倍率-0.5倍。

**整理仓库**

条件策略：任何时候，你可以弃掉任意张手牌并重新抽取等量手牌，本次抽牌不会花费金币。其他玩家可以在你重新抽取手牌前检举你，此时你揭示你的所有手牌，如果你在使用此策略时被发现手牌中有货物牌，你需要向检举你的玩家支付12金币，否则检举你的玩家需要向你支付6金币。

**应急班次**

盖放策略：在本贸易阶段内，你可以令船只加速启航，阻止除你外的其他所有玩家的离船行为。他们将随船长继续航行，前往下一座岛屿（在哈瓦那不可用）。

**恶性竞争**

条件策略：在你放置此牌的下一个贸易阶段中，如果你揭示的货物牌比其他玩家都多，那么其他玩家无法结算与你本阶段揭示的所有货物牌同类型的货物牌，这些无法被结算的货物牌会在此贸易阶段结束后被弃置。这张策略牌会在你放置此牌的下一个贸易阶段结束后被弃置。

**风紧扯呼**

即时策略：面对任意类敌人时，在你进行炮击掷骰后使用。带上你的所有货物离开船只，前往上一座岛或海岸，进行长期贸易奖励结算。

整备牌（每种1张）

**全能牌**

这不是一张整备牌，这是一张全能牌，你可以把全能牌当作任何一张牌打出。当你打算当做需要立刻揭示的某牌打出时，你需要立刻告知其他玩家你打算将全能牌当做哪一张牌打出；当你打算当做不需要立刻揭示的牌，如盖放策略牌或直接策略牌与货物牌时，你只需要在揭示它时决定好要将全能牌当做哪一张牌打出并告知其他玩家即可。一经决定，不可更改，揭示全能牌后犹豫不决超过七秒，则视作全能牌失效，你需弃置全能牌。

PS：牌名后括号内的数字代表其花费

**死亡之女/陆战队员（）**

船只改造：你的炮击额外伤害+1，并且在命中敌人船只后阻止其下回合的维修。

人员整备：你在跳帮和被跳帮时进行一次维修掷骰和一次额外炮击掷骰。

**破壳者/狙击手**

船只改造：你的炮击对敌人船只造成2额外伤害。

人员整备：你的炮击将变为额外炮击。

**海兽杀手/爆破专家**

船只改造：只要命中，你的炮击总是对生物类敌人造成贯穿。

人员整备：你在战斗开始时会投掷火药桶，对生物类敌人造成6点伤害。

**上帝之锤/工程师**

船只改造：面对船只类敌人时，你的炮击掷骰变为迫击炮击掷骰。迫击炮击掷骰时，敌人的SC+4，命中敌方上一、下一层甲板时视为未命中，命中敌方时对每层甲板都会造成伤害。

人员整备：你的船只改造效果可以触发两次。

**热气球工坊/工匠**

船只改造：你拥有一次天气预报，你在翻开劫掠牌前可以选择逃跑以无视劫掠牌效果。

人员整备：你可以放弃炮击，转而进行维修掷骰，你的维修掷骰效果翻倍。

**移动厨房/糕点师**

船只改造：你的人员整备效果可以触发两次。

人员整备：你的大副的能力可以触发两次。

**多层拖网/鱼叉手**

船只改造：你每解决一个天气风险便获得2金币。

人员整备：你在贸易阶段结束时获得3金币。

**天气预报仪/气象学家**

船只改造：你拥有四次天气预报。

人员整备：你的前两个风险掷骰可以重骰。

**贸易所/珠宝匠人**

船只改造：所有玩家的所有抽牌花费减少1金币。

人员整备：你的所有**宝石与贵金属**类货物的基础价值+6。

**排水系统/军火商**

船只改造：在战斗阶段，每回合结束时，船只的渗水量-2。

人员整备：你可以用2金币来代替使用武器牌时的弃置效果，你的武器牌基础价值+6。

**儿童庇护所/童工**

船只改造：你的怜悯可赚不了金币，真是讽刺，这东西毫无用处。

人员整备：除炮击掷骰和风险掷骰外，你的所有掷骰结果默认+2。

**符文塔/符文师**

船只改造：在你航行时不会遭遇幼年克拉肯与克拉肯，使用过万能对策牌的航行阶段不会推动风险评估指示物。

人员整备：所有克拉肯的威胁度-2且每回合结束时不再恢复生命值。

**药物实验室/水手长**

船只改造：你的违禁药品和廉价劳动力价值+6。

人员整备：你抽取另一张大副牌，你拥有这位大副的第一个能力。

**大副牌**

大副牌的能力是永久生效的。

**志**

外交官：你的官场行贿是即时策略。

交涉：你的交易没有次数限制。

**安妮**

医生：你的违禁药品和廉价劳动力价值-12，但它们属于**消耗品与日用品**，而不是**违禁品**。

药物制备：你可以将两张万能对策牌当作一张违禁药品打出或使用。

**贾斯**

领航员：在你航行时，你的风险掷骰永久-1

装置维护：你的万能对策牌可以应对（2）任意天气风险而不是（1）。

**安德鲁**

舵手：在你航行时，无视你遇到的第三个天气风险。

经验丰富：你在每次航行前拥有一次天气预报。

**啊薛**

老水手：每次战斗结束后，你获得3金币。

直觉：在你航行时，在每个航行阶段里，你可以重骰你的第一个风险掷骰。

**磊**

上尉：你抽取另一张船只牌，你拥有这艘船只的第一个能力。

同时炮击：你的炮击有2点额外伤害。

**鸽子**

海盗精锐：你因遭遇风险获得的金币增加0.5倍。

炮术精通：每个回合你进行两次炮击掷骰。

**加符节**

学者：你所有的**艺术品与材料**货物价值+6。

气象研究：你可以花费2金币在下一次航行开始前获得一次天气预报（每次航行阶段开始前最多进行四次）。

**辉**

炮手：你始终拥有重型火炮。

武器改良：你使用武器牌时，只需向其他玩家展示，无需弃置。

**波比**

陆战队长：你免疫跳帮。

跳帮准备：你可以使用万能对策牌来组织一次跳帮——敌人立刻进行一次渗水量结算，且阻止其进行维修，直到战斗结束。

**菲尼克斯**

瞭望员：在你航行时，你拥有两次天气预报。如果其他玩家允许，在其他玩家航行时，你拥有一次天气预报。

先见之明：如果你的前两次天气预报掷骰结果对应风险一致，你在下一次航行开始前再获得两次天气预报。

**亨利**

商人辅佐：你在每个贸易阶段首次抽取的贸易牌无需支付金币。

空间管理：在其他玩家航行时，你的手牌上限+1。

**荣格**

符咒师：所有克拉肯失去它们的第二个能力。

符文制造：你在任意阶段结束时可以花费6金币来回收在该阶段被弃置到弃牌堆中的同一种牌（如所有的即时策略牌、万能对策牌等，你不能回收货物牌），将他们加入你的手牌。

**奥古斯汀**

教士：你的整备牌花费减半。

教派符文：当你拥有了三张触发了人员整备效果的整备牌时，你补充手牌时花费的金币数-1。

**卡拉斯**

赌徒：你在任意岛屿进行贸易时都需要进行一次D4掷骰，如果结果大于等于3，则该岛屿在该贸易阶段结束前对你的所有货物营销倾向增加0.5倍，反之减少0.5倍。

无用之人：你失去卡拉斯后重新抽取一张大副牌作为你的新大副，你可以将新大副牌盖下。此能力不受糕点师影响。

**萨尔瓦拉**

线人：进入龙骨湾不需要交关税。

千术：你在龙骨湾不需要进行贸易掷骰检定就可以令龙骨湾在该贸易阶段结束前对你的所有货物营销倾向增加0.5倍。

**船只牌**

船只牌的能力只有在持有它的玩家担当船长航行时才会生效。

**乘风号（SC10）**

船帆改造：无视每个航行阶段第一个遇到的**飓风**风险。

坚固桅杆：你不受桅杆炮击的影响。

**挺进号（SC10）**

定向室：每个航行阶段只受第一个**迷雾**风险的影响。

迷雾图腾：如果你在一次航行阶段内遇到三个或以上的**迷雾**风险，那么你的下一个航行阶段的风险掷骰数-1。

**诚信号（SC10）**

低押龙骨：在每个航行阶段内，你遇到的**暗礁**风险最多为一个。

短航设计：你免疫**暗礁**天气对战斗造成的影响。

**破浪使者号（SC10）**

高押龙骨：如果你在上一个航行阶段中遇到过**暴雨**风险，那么你在这一个航行阶段的风险掷骰数-1。

排水槽：你改变**暴雨**天气对战斗的影响——你的SC+8。

**巨兽号（SC8）**

合金镀层：船只受到的所有来源的伤害-1。

稳固：你未能解决的第一个天气风险不会让你的船只沉没，第二个才会。

**无畏号（SC8）**

强运：你改变风险掷骰结果为5~8的对应风险——没有风险，安全通过；你改变风险掷骰结果为19~20的对应风险——只能使用万能对策牌解决的抛锚风险。

无畏：你不能从战斗中逃跑，你不能使用武器牌，你的维修检定不再减少渗水量，你免疫所有天气对战斗造成的负面影响。

**凛冬号（SC8）**

永霜诅咒：没有你的许可，其他玩家不能下船，抵达哈瓦那后此能力失效。

极寒船身：你有三次可以在任意一个航行阶段无视任意一类天气风险的机会，但船长不能在同一航行阶段内多次使用此能力。

**机遇号（SC8）**

多种选择：你可以将两张风险对策牌当做万能对策牌使用。

机遇：你遇到遭遇风险时，如果你的手牌数未达到上限，从任意牌堆抽取一张牌。

**火蜥蜴号（SC12）**

密集火炮：所有玩家的炮击基础伤害为3。

引燃：你的炮击命中后会阻止敌人下回合的维修。

**赏金猎人号（SC12）**

疾射火炮：在战斗中，你每回合都有一次额外炮击。

不义之财：你因战斗获得的金币增加0.5倍。

**边戊号（SC12）**

恪尽职守：你的维修检定进行两次。

忠诚：你可以通过使用一张万能对策牌来在你的炮击后进行两次额外炮击。

**使徒号（SC14）**

纯粹：所有玩家的炮击至少造成1点伤害。

强大：所有玩家的炮击若命中，拥有1点额外伤害。

**夜玥号（SC16）**

永不沉没：船只不再记录渗水量，船只只会因甲板过度受损而沉没。

高速航行：你可以随时逃跑，所有玩家的炮击基础伤害为1。

**远洋乘风号（SC10）**

滑轮组：当你在一个航行阶段内累计遭遇了四种不同的天气风险后，你下一个航行阶段的风险掷骰数-2，且不推动风险评估指示物。

六分仪：你可以使用万能对策牌来让你的下一个航行阶段不推动风险评估指示物。

**威曼夫人号（SC10）**

大型货仓：所有玩家的手牌上限+1。

庞大船体：船只只会因渗水量超过上限而沉没，无视超过甲板受损计数上限的伤害。

**溺亡号（SC10）**

低语之蛹：在每次遭遇前，你拥有一次可以重新进行掷骰的机会。

海怪符文：你可以躲避克拉肯的一次袭击。

**遭遇牌**

**搁浅！**

你们的船只在某座岛屿附近搁浅了！不过你认识这座岛，你命大副去岛上看看是否能寻求到一些帮助，而你自己则留在船只附近，与其他船员商讨对策。

大副很快就回来了，而且他还带来了一队当地的土著，他们面带礼貌地微笑向你们走来，手上却拿着锋利的长矛……

→提供朗姆酒或玩家每人提供6金币

土著们帮你们把船只撬离了浅滩，危机解除了！（无影响）

→（大副为志、萨尔瓦拉时可选）向他们开炮

无法交涉的对象都是危险的（获得18金，增加一个**暗礁**风险）

→我不会现在处理此事

让他们回去吧，我们自己能解决（增加两个**暗礁**风险）

**疾病蔓延**

你的大副在某天夜里突然叫醒了你，他告诉了你一个坏消息——一位船员在装水的桶底部找到了一只死掉的老鼠，而船上有几乎一半的人都喝过这桶水，其中也包括大副和……你。

→提供违禁药品

你该庆幸自己没有早些把它卖掉，你们安全了，暂时……（无影响）

→（大副为安妮、奥古斯汀时可选）提供12金币

你的大副已经告诉过你有关全员身体检查和抗生素的事情了，但你还是觉得肚子有哪里不舒服……（无影响）

→我不会现在处理此事

不干不净，吃了没病（进行一次D20掷骰，如果掷骰结果小于6，你会失去你的大副和所有发挥了人员整备效果的整备牌，你可以随时花费30金币换一位新的大副并向其他玩家揭示它。如果掷骰结果大于等于6，则无影响）

**迷航**

你的大副就站在你身旁，不停地捣鼓着航海图，并告诉你他不认识这个地方。你汗流浃背，让他赶快闭嘴，生怕他说出迷航两个字……因为你也不认识这个地方。

→提供航海图与指南针

你们顺利驶出了**迷雾**，一切顺利！（无影响）

→（大副为贾斯、菲尼克斯时可选）依靠经验

是时候让大副出手了（进行一次D20掷骰，如果掷骰结果小于8，增加两个**迷雾**风险，否则增加一个**迷雾**风险）

→我不会现在处理此事

我先去睡一觉，出去了叫我（增加两个**迷雾**风险）

**恶劣天气**

飓风，暴雨，浅滩，和宛如迷雾般的低能见度！天啊，你这辈子都没遇到过这么可怕的天气，你的气象球肯定是哪里出了问题！赶紧想个对策，不然在巨浪把船拍翻前，你就得先被摇晃的船只撂倒了！

→提供两张万能对策牌

万能装置是人类最伟大的发明（无影响）

→（大副为安德鲁、卡拉斯时可选）提供一张万能对策牌

扬帆，快速撤离（增加一个**暴雨**和一个**飓风**风险）

→我不会现在处理此事

我为什么不现在处理此事？！（增加两个**暴雨**、**飓风**、**迷雾**和**暗礁**风险）

**白蛀之地**

你们误入了白蛀之地，这里是白蛀海虫的墓地，一个个白蛀海柱直耸云霄，见者无不称奇。但观景归观景，该开的船还是要开的。

→重新规划航线

换条路走罢了（重新进行一次风险掷骰）

→（大副为啊薛、辉时可选）炮击海柱

这会不会引来那群蛀虫呢？（遭遇白蛀虫群）

→（玩家中有人拥有藏宝图）观察海柱并绕开

有人在上面刻字（令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索，重新进行一次风险掷骰）

→我不会现在处理此事

开到哪算哪吧（增加一个**暗礁**风险）

**藏宝图（两张）**

这是大副喝醉了酒后在黑市里淘的，也不知道是不是真的。

→提供30金，找检定专家进行检定

万一是真的呢（进行一次D20掷骰，如果掷骰结果大于等于12，将藏宝图遭遇牌放置在你的船只牌旁边，航行结束后不将此牌洗回牌库。在获取三个金乌宝藏线索后，你获得一件金乌宝藏，同时回收藏宝图遭遇牌。如果掷骰结果小于12，则无影响）

→（大副为磊时可选）提供72金，命令大副组建探索队，另起炉灶寻找金乌宝藏

我没必要所有事情都亲力亲为（无法使用大副的技能直到本轮航行结束，本轮航行结束后，获得一件金乌宝藏）

→我不会现在处理此事

藏宝图要能是真的，还轮得上我不成？（无影响）

**风暴群岛**

有的时候，航行途中会遇到一些奇怪的小岛，这倒算是稀奇事了，一般船员们就当解闷，看过便算了，但是今天的情况有些不妙——你们遇到了风暴群岛。你对这个名字有所耳闻，几乎所有船长对它的评价都是“遇到了就快润吧！”。但是，你犹豫了，因为你看到了这些风暴萦绕的群岛附近有很多沉船……很多很多沉船。

→打捞！

有人倒霉，就会有人走运（可以进行最多6次，每次打捞船长获得6金币，并增加一个**暴雨**风险和一个**飓风**风险）

→（大副为鸽子、亨利时可选）针对性打捞

听听大副的意见（船长获得18金币，并增加一个**暴雨**风险和一个**飓风**风险）

→（玩家中有人拥有藏宝图）对比藏宝图与风暴群岛

藏宝图上好像有个类似的地方（令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索）

→我不会现在处理此事

好好想想那些船为什么沉了，人为财死鸟为食亡，不要了，走了！（无影响）

**黑匣子**

黑匣子是在某一天突然出现在海上的巨大长方体，通体黑色。前去探索的探险家与学者们有绝大部分都没有回来，根据记载，它是一个传送门，可以带你去任何一个地方，但进入黑匣子便意味着你愿意接受它的考验……

→进入其中

你才是挑战者（玩家们将遭遇一场随机战斗，玩家们获胜后，船长可以选择将船只与船上的人瞬间移动至任意岛屿处，并清空剩下的风险掷骰）

→（大副为加符节、波比时可选）提供12金币，定向传送

原来不是人的家伙们也可以被贿赂（传送至哈瓦那、黑港或白港）

→（玩家中有人拥有藏宝图）研究其上的符文

我好像在哪见过这种符文……（令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索）

→我不会现在处理此事

对付它附近的怪天气可比对付它简单多了（增加一个**暴雨**风险和一个**飓风**风险）

**风中残烛**

你们遇到了一艘破烂不堪的科考船。经过一番交涉后你们了解到，他们在遇到你们之前被一伙海盗袭击了，经过一场激烈的战斗后才勉强打退海盗。现在，他们希望能得到你们的帮助。

**→**所有玩家共提供三张**艺术品与材料**牌

你们慷慨地提供了他们航行所需的物资，作为回报，他们给你们指了一条安全的航线（令风险评估指示物后退一格，并清空剩下的风险掷骰）

**→**（航船为火蜥蝪号、赏金猎人号、边戊号或使徒号时可选）整备船只

你们认为剩下的物资用于应对接下来的风险乃是绰绰有余，便决定售出一部分，并帮助他们整备他们的船只（可以以2倍的营销倾向出售**武器**牌，或以船只改造的费用与1倍的营销倾向出售手牌中的整备牌）

**→**（本次航行未遇到巡逻舰队时可选）攻击科考船

你们提供了一种超越物质的"支持"，但他们并不领情（遭遇科考船）

**→**我不会现在处理此事

我是无能为力了，各位听天由命吧（无影响）

**老友记**

你们来到一座偏僻的小岛附近，岛上貌似居住着几位退休的水手，在大副的一番探索后，他为你带来了一个好消息——你的某位老朋友就住在这里。

“老朋友，原来你也发现了这个！我曾经想去寻找，但是那汹涌的海浪冲淡了我的勇气。老朋友，请你代替我，带着这条线索实现我的梦想吧！”（抽取此遭遇牌时生效，令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索）

→（大副为鸽子、阿薛时可选）向老朋友打听附近的情报

信息是无价之宝（进行一次D4掷骰，如果掷骰结果为4，下一座岛屿的所有营销倾向倍率在下一贸易阶段内对你+0.5倍）

→（大副为志、安德鲁时可选）向老朋友打听附近的航线

安全第一（进行一次D20掷骰，如果掷骰结果大于等于12，清空剩下的风险掷骰）

→我不会现在处理此事

我们认识归认识，但是关系不太好（无影响）

**未来启示**

你们在航行时遇到了吉卜赛人的航船，他们主动联系了你们，并向你们介绍了他们的占卜服务。（抽取此遭遇牌时生效，拥有藏宝图的玩家可以花费6金币以获得一次掷骰机会——进行一次D20掷骰，如果掷骰结果大于等于12，获得一条金乌宝藏的线索）

→（大副为安妮、卡拉斯时可选）与其论道

你的大副回答了吉卜赛人提出的奇怪问题（进行一次D4掷骰，获得等同于掷骰结果六倍的金币）

→（大副为荣格、贾斯时可选）遇见凶险的未来

这是敌人动向信息！（在本次航行阶段内遭遇战斗时，船长拥有四点基础炮击伤害）

→我不会现在处理此事

我不相信玄学，我只信科学（无影响）

**神道设教**

你们在航行时遇到了一艘传道船，简单交流后你发现了他们的与众不同。他们的教义中没有神，传教职责交予礼士，由他们教化世人。

→（大副为波比、辉时可选）像是在听佛祖讲经

你的大副睡着了，但你学了些知识（恢复所有全局规则中通用掷骰结果的转换次数）

→（大副为加符节、磊时可选）好像还算有点意思

你睡着了，但你的大副记了些道理（你获得另一张大副牌的第二个能力）

→我不会现在处理此事

醒醒，大副，我刚才睡着了，发生什么事了？（无影响）

**大迁徙**

你们在航行时遇到了一大批海洋生物的大迁徙，你跟水手们都跑到船头上观赏的时候发现你的大副也在那里……等一下，那现在谁在开船？

→（大副为荣格、奥古斯汀时可选）你的大副告诉你这场迁徙很有可能是巨型海怪导致的，比如……克拉肯

我有办法，总之你先别急（遭遇克拉肯，或将大迁徙遭遇牌放置在你的船只牌旁边，航行结束后将此牌洗回牌库，只要此牌仍在你的船只牌旁边，你跳过与幼年克拉肯和克拉肯的战斗）

→（大副为菲尼克斯、萨尔瓦拉时可选）你的大副给你指了个方向，你向那边看去，发现了一群独角鲸。

说说看，你打算怎么做？（进行一次D20掷骰，如果掷骰结果大于等于12，获得18金，否则为本次航行阶段增加两个风险掷骰；或在下一航行阶段结束前，获得两次天气预报）

→我不会现在处理此事

喜欢看？要是待会儿偏航了，我立刻把你扔下去喂鲨鱼！（无影响）

**黄金国度**

你们误入了一片看起来不像广海的海域，这里的海水是黑色的，而且在不远的迷雾深处，貌似有什么东西正冒着金光。

→（曾有玩家获得过藏宝图时可选）感到恐惧

妖魔鬼怪快离开，妖魔鬼怪快离开……（令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索，没有藏宝图的玩家获得藏宝图）

→（曾有玩家获得过金乌宝藏时可选）敬畏这片海洋

哎呀我\*你\*\*的，给我干哪儿来了这是，这还是国内吗？（令拥有金乌宝藏且还未使用它的玩家更换它的金乌宝藏，如果船长没有金乌宝藏或藏宝图，船长获得藏宝图）

→（在本轮航行中遭遇过旧海传说时可选）心生贪欲

那不会是一座金山吧？真的假的，那不会是一座金山吧？！（将黄金国度遭遇牌永久移出游戏，从此刻起，在本局游戏内，令接下来的每一个航行阶段风险掷骰数-1，玩家们将随机遭遇巨型克拉肯、旧海自卫队或黄金王）

→我不会现在处理此事

是的，我不会现在处理此事（清空剩下的风险掷骰）

**旧海传说**

你们之前在附近的小岛上收集航道信息时得知了一个传说，简单来说，就是这附近有一座埋葬着先代殖民者宝藏的小岛。你们现在就在这座小岛附近，但气象球的预测结果却十分糟糕……你的船员们和大副正等待着你的命令。

→前进

穿过了风雨大作的一片海域后，你们又在那座小岛附近找了很久，却还是没能找到那所谓宝藏，不过倒是发现了一艘陆地上的沉船……奇怪，陆地上哪来的沉船？（在本轮航行中增加三个D4风险掷骰，船长抽3张贸易牌，船员抽1张贸易牌，然后所有人弃掉多于手牌上限的手牌）

→全速前进（航船为凛冬号、机遇号、远洋乘风号、溺亡号时可选）

迅速穿越风暴后，你们未能在风暴中心找到传说中的那座岛屿，但却开辟了新的航道（将旧海传说遭遇牌放置在你的船只牌旁边，航行结束后将此牌洗回牌库，你可以在任何时候通过提前将此牌放至遭遇牌弃牌堆以选择触发以下三种效果之一：视为使用了一张万能对策牌、刷新你船只上有次数限制的技能的使用次数、使用一张视为即时策略的整理仓库）。

→活体航船（航船为无畏号时可选）

你们的船自己动了起来，带你们驶离了风暴，你或许可以在摸清这艘船的能力后将其应用到其他地方（将旧海传说遭遇牌横置在你的船只牌旁边，航行结束后将此牌洗回牌库，你可以在战斗阶段通过提前将此牌放至遭遇牌弃牌堆以对船只类敌人中层甲板造成4点伤害，并令无畏号的中层甲板受到4点伤害，然后使用一张视为即时策略的跳帮）

→我不会现在处理此事

我当奸商这么多年还没被打死，靠的就是此等上策！（无影响）

**碧色海滩**

你们在迷雾中摸索了许久后发现了一座小岛，你们靠岸停船，在附近的海滩上找了一位穿着古希腊式衣服、长发飘飘的女孩问了问道。

→你们想用金币交换地图（任意一位玩家提供一张**宝石与贵金属**类货物牌）

女孩表示她不需要金币，但你们船上有些东西很漂亮，她想用那些东西跟你们交换离开这里的办法（提供货物牌的玩家获得3次天气预告，直到本轮航行结束）

→答应她的要求（航船为乘风号、挺进号、诚信号、破浪号时可选）

女孩好奇的跳上船，不知道在干什么，一段时间后，你们发现船只离多了不少的可改造空间（将碧色海滩遭遇牌放置在你的船只牌旁边，你的整备牌整备上限加1直到本轮航行结束，航行结束后将此牌洗回牌库，弃掉一张已发挥作用的整备牌）

→我不会现在处理此事

她不说那我有什么办法，找着路了叫我，我先去玩会儿牌（增加一个迷雾风险）

**休整**

你们到达了一个可供你们修整的港口，大家都累坏了，正等着你宣布解散呢。

→命大副去收集一些航道信息（船长提供6金）

大副不情不愿的走了，傍晚时才一副醉醺醺的样子回到船上，并找你报销了一些金币（在下一轮航行阶段结束前，你获得3次天气预报）

→让工匠留下整备船只（航船为威曼人号、夜玥号、巨兽号时可选）

让软趴趴的工匠们动起来，打铁还需自身硬（所有玩家抽一张航行牌，船长再抽一张，玩家们可以选择在本次航行阶段结束时将它们全部弃置，在下次贸易阶段盖牌结算结束之前它们不占用手牌数）

→亲自去补充一些优质的炮弹

当海盗，让海盗无海可盗（向航行牌堆中检索最靠近牌堆下方的两张武器牌，将检索到的武器牌放置在你的大副牌旁边，你可以随时使用这两张武器牌）

→我不会现在处理此事

睡什么睡？猪猡都要比你们勤奋，扬帆起航！（船长获得18金）

**劫掠牌**

**贸易舰队**

威胁度6

SC16

贸易：不进行战斗，玩家的主动攻击会令该技能失效，玩家们可以在商船处补充或替换手牌。每次抽牌花费2金币，每次替换手牌花费1金币。要替换手牌时，弃掉你想要替换的牌，并从同一或不同牌堆抽取等量的牌。

战利品：为船长提供30金，为其他每位船员提供6金。

**巡逻舰队**

威胁度4

SC14

护航：不进行战斗，玩家的主动攻击会令该技能失效，玩家在当个航行阶段遭遇战斗时，巡逻舰队将为每位玩家每回合提供一次额外炮击。

安检：玩家的主动攻击会令该技能失效，如果某位玩家的手牌中有违禁品，此时ta需要揭示并弃掉所有违禁品货物，每张违禁品罚款6金币。

战利品：为船长提供6金币，为其他每位船员提供2金币。

**黑色嘉年华**

威胁度2

SC12

庆典：不进行战斗，玩家的主动攻击会令该技能失效，每位玩家都可以花费12金币进行一次D20贸易掷骰，如果掷骰结果大于12，那么掷骰者获得30金币，反之无影响。

溜之大吉：在玩家准备主动攻击时立刻逃跑。

战利品：不提供战利品。

**捕鲸船**

威胁度1

SC8

鏖战：不进行战斗，玩家的主动攻击会令该技能失效，在得到船长同意后将该牌放置在船长的船只牌旁，每个航行阶段开始时船长可以花费2金币为捕鲸船提供补给并进行一个D6捕鲸掷骰，如果掷骰结果为6，那么船长获得18金币，反之无影响。在更换船长后，回收该牌并将该牌洗回牌库。

战利品：不提供战利品。

**走投无路的海盗**

威胁度3

SC8

走投无路：不会逃跑，但也仅此而已了。

战利品：为船长提供2金币。

**普通的海盗**

威胁度2

SC12

平平无奇：不会逃跑，而且很普通。

战利品：为船长提供6金币，为其他每位船员提供2金币。

**危险的海盗**

威胁度2

SC12

跳帮：玩家船只的渗水量及上层甲板时，敌人尝试跳帮。玩家立刻进行一次渗水量结算，且下回合不进行维修检定。

炸药桶：在战斗开始时对玩家船只每层甲板造成2点伤害。

战利品：为船长提供12金币，为其他每位船员提供3金币。

**强大的海盗**

威胁度3

SC12

跳帮：玩家船只的渗水量及上层甲板时，敌人尝试跳帮。玩家立刻进行一次渗水量结算，且下回合不进行维修检定。

常年劫掠：每回合额外减少1点受损计数和1点渗水量，被贯穿视作普通命中。

战利品：为船长提供12金币，为其他每位船员提供3金币。

**白蛀虫群**

威胁度0

SC16

生命值12

集群意识：不攻击，免疫火药桶伤害，第三回合开始时无视所有效果强制逃跑。

战利品：为船长提供3\*已造成伤害的金币，为其他每位船员提供1\*已造成伤害的金币。

**搁浅使者**

威胁度2

SC4

生命值36

巨蟹：在第一位玩家航行时不会出现，每次攻击对船只的每层甲板造成伤害。

厚实表皮：来自炮击的伤害-1。

战利品：为船长提供18金币，为其他每位船员提供6金币。

**溺行灾厄**

威胁度2

SC8

生命值24

亡魂集体：如果溺行灾厄的攻击命中了玩家，那么玩家的攻击就不会命中溺行灾厄。

无实体：玩家的炮击基础伤害被固定为1。

战利品：为船长提供12金币，为其他每位船员提供3金币。

**幽灵船**

威胁度3

SC12

生命值30

虚化船身：不会被击中桅杆，不会被跳帮，被贯穿受到两倍伤害，攻击模式模仿船只类敌人。

执念：玩家不能逃跑。

战利品：令拥有藏宝图的玩家获得一条金乌宝藏的线索，如果没有玩家拥有藏宝图，船长获得藏宝图。

**“亡骸号”**

威胁度3

SC12

跳帮：玩家船只的渗水量及中层甲板时，敌人尝试跳帮。玩家立刻进行一次渗水量结算，且下回合不进行维修检定。

骸骨船身：不会被击中桅杆，不会被跳帮，被贯穿视作未命中。

骸骨船员：每回合额外减少1点受损计数和1点渗水量，船只的修复不会被阻止或打断。

战利品：为船长提供18金币，为其他每位船员提供6金币。

**“巨龙之陨号”**

威胁度4

SC14

海上霸主：在第一位玩家航行时不会出现，玩家在进行额外炮击时该敌人也会攻击，与玩家一同计算命中效果。

跳帮：玩家船只的渗水量及中层和上层甲板时，敌人尝试跳帮。玩家立刻进行一次渗水量结算，且下回合不进行维修检定。

龙骨船身：在渗水量及上层甲板时才能被炮击桅杆或取消维修。

炮火轰鸣：玩家在逃跑时每层甲板会受到两点伤害。

战利品：为船长提供30金币，为其他每位船员提供6金币。

**幼年克拉肯**

威胁度3

SC8

生命值36

海怪：每回合恢复3生命值。

依附：玩家无法逃跑。

战利品：为船长提供18金币，为其他每位船员提供6金币。

**克拉肯**

威胁度5

SC6

生命值54

大型海怪：在第一位玩家航行时不会出现，每回合恢复4生命值，攻击必中。

缠绕：玩家无法逃跑，船长每回合炮击掷骰次数-1。

战利品：为船长提供24金币，为其他每位船员提供6金币。

**巨型克拉肯**

威胁度6

SC4

生命值72

巨型海怪：除特殊情况，在玩家航行时不会出现，每回合恢复6生命值，攻击必中，受到的贯穿伤害翻四倍。

拖拽：玩家无法逃跑，船长每回合炮击掷骰次数-1，第六回合开始时将玩家的船只拖入海面下，视作击沉玩家船只。

异化表皮：受到来自炸药桶的伤害翻倍，在受到炸药桶的伤害后玩家可以在当回合逃跑。

战利品：为船长提供36金币，为其他每位船员提供12金币。

**科考船**

威胁度1

SC10

罕见至极：除特殊情况，在玩家航行时不会出现。

抢修船只：在战斗开始时每层甲板受到三点伤害，每回合结束时减少每层甲板2点受损计数并减少3点渗水量。

先进航船：每有一层甲板处于未受损状态，威胁度+1，SC+2。

战利品：为船长提供6金币和一次永久的天气预报，为其他每位船员提供6金币。

**黄金王**

威胁度7

SC17

黄金战舰：除特殊情况，在玩家航行时不会出现，黄金王只会因渗水量超过上限而沉没，无视超过甲板受损计数上限的伤害。

金乌宝藏：每有一件金乌宝藏被玩家获得，黄金王的威胁度与SC-1（上限为-5）。

旧海传说：黄金王的炮击在命中时会对其他两层甲板各造成一点伤害，在每回合的渗水量结算前减少每层甲板2点受损计数并减少船只8点渗水量。

辖区管制：玩家不能逃跑，黄金王不会因为玩家的能力或策略、武器牌增加或减少自己的SC与威胁度。

战利品：为每位玩家提供一件金乌宝藏， 当金乌宝藏不足时，未获得金乌宝藏的玩家获得72金币。

**旧海自卫队**

威胁度0

SC4

生命值6

旧海巡逻：除特殊情况，在玩家航行时不会出现。

任数组建：在战斗开始时进行一个D6掷骰，获得等同于掷骰结果的威胁度、掷骰结果两倍的SC与掷骰结果平方的生命值。

符文起鸣：玩家无法逃跑，但玩家们可以选择以36金币的价格出售自己还未使用过的金乌宝藏，并结束这场战斗，且不获得战利品。

战利品：为船长提供任数组建中D6掷骰结果十二倍的金币，为其他每位船员提供任数组建中D6掷骰结果四倍的金币。