

Крысы и двери

Моря и океаны

StuartZaq

11 июля 2023 г.

# Содержание

<b>Путешествия по морю</b>	<b>3</b>
Время и скорость в море . . . . .	3
В бою . . . . .	3
Последовательность боя (одновременные приказы) . . . . .	6
Таран . . . . .	7
Срезание гребцов . . . . .	7
Абордаж . . . . .	7
Высадка . . . . .	7
Ближний бой . . . . .	8
Командное управление . . . . .	8
Захват корабля . . . . .	8
Плавсредства . . . . .	9
Плавание . . . . .	9
Последнее замечание . . . . .	9

## Путешествия по морю

### Время и скорость в море

При исследовании в море движение происходит по дням, а 1'' равен 1 гексу.

Галеры (кроме тех, что у викингов) не могут выплывать в открытое море (т.е. в океан).

Плавсредство	Скорость (по болоту)
Плот	8'' (3'')
Маленькая лодка	12'' (4'')
Небольшой торговый корабль	10''
Большой торговый корабль	10''
Небольшая галера	16'' (5'')
Большая галера	16'' (5'')
Галера викингов	24''
Боевой корабль	25''

### В бою

Бой в море происходит по 1-минутным раундам, а 1'' равен 10 ярдам. Ближний бой возможен на расстоянии 1''.

Плавсредство	Фордевинд	Бакштаг	Галфвинд	Бейдевинд
Плот	10''/15''	6''/10''	-	-
Маленькая лодка	15''/20''	12''/17''	10''/15''	5''/10''
Небольшой торговый корабль	25''/35''	22''/32''	20''/30''	15''/25''
Большой торговый корабль	20''/30''	18''/27''	15''/24''	10''/20''
Небольшая галера	25''/30''	20''/25''	15''/20''	-
Большая галера	20''/25''	15''/20''	10''/15''	-
Галера викингов	30''/35''	25''/30''	20''/25''	-
Боевой корабль	25''/35''	22''/32''	20''/30''	15''/25''

Указанная в левой части дроби скорость будет верна при движении под парусами во время слабого или умеренного ветра. В правой части дроби указана скорость при свежем и сильном ветре. Без слабого ветра движение возможно только с помощью мышечной силы. При штормовом ветре, движение под парусами невозможно, и корабль будет двигаться на 3'' в ход в сторону, куда дует штормовой ветер.

Под парусами по рекам возможно двигаться с 1/2 скорости, направление течения учитываться не будет.

Чтобы поставить или убрать парус, необходимо 6 членов экипажа, либо 3, если судно гребное.

## На вёслах

Движение по рекам по течению на вёслах добавляет 5'' к скорости и наоборот отнимает 5'' при движении против течения. Движение задним ходом возможно с 1/2 скорости.

Указанные ниже скорости верны, если команда сильных гребцов полная и отдохнувшая. Пропорционально снизьте скорость из-за отсутствующих гребцов, либо просто на 5% за каждого отсутствующего гребца. Обычно отдохнувшая команда гребцов имеет 30 очков усталости в запасе (у викингов — 40). Движение на плоту и лодке возможно с помощью шеста.

Плавсредство	Медленная	Крейсерская	Быстрая
Плот	-	10''	-
Маленькая лодка	10''	15''	20''
Небольшой торговый корабль	-	-	-
Большой торговый корабль	-	-	-
Небольшая галера	15''	20''	30''
Большая галера	10''	15''	25''
Галера викингов	12''	18''	25''
Боевой корабль	-	-	-

- Передвижение на медленной скорости отнимает 2 очка за ход
- Передвижение на крейсерской скорости отнимает 3 очка за ход
- Передвижение на быстрой скорости отнимает 10 очков за ход
- 1 ход отдыха восстанавливает 1 очко усталости

Изменение скорости должно быть последовательным.

Один полный раунд движения требуется, чтобы в следующем раунде начать двигаться на новой скорости дальше по цепочке:

Полный стоп -> Медленная (в т.ч. обратная) -> Крейсерская (в т.ч. обратная) -> Быстрая

Останавливаться проще, чем набирать скорость. Менять скорости можно через шаг.

Быстрая -> Крейсерская -> Медленная -> Полный стоп

## Ветер

2к6	Скорость
2–3	Штиль
4–8	Слабый или умеренный
9–11	Свежий или сильный
12	Шторм или ураган

Во время свежего или сильного ветра, у галер есть 10% шанс каждый ход зачерпнуть воду и потерять 25% скорости. Если таким образом галера потеряет 75% скорости, она тонет.

к8	Направление ветра
1	Север
2	Северо-восток
3	Восток
4	Юго-восток
5	Юг
6	Юго-запад
7	Запад
8	Северо-запад

## Изменение курса

На каждые 10'' пройденных на вёслах, корабль может повернуть на 0–45 градусов.

На каждый 12'' пройденных под парусами, корабль может повернуть на 0–30 градусов.

## Последовательность боя (одновременные приказы)

1. **Приказы.** Все стороны пишут приказы для всех своих персонажей (направление, дистанцию).
2. **Движение.** Все стороны перемещают своих персонажей в соответствии с приказами. Сперва половину движения, отслеживая, не случилось ли внезапных столкновения в ближнем бою.
3. **Артиллерия.** Стреляют тяжёлые виды дальнбойного вооружения, например катапульты.
4. **Дальний бой.**
5. **Ближний бой.**
6. **Проверка боевого духа.**

Шаги 1–6 повторяются до конца битвы.

Плавсредство	Экипаж	Гребцы	Моряки	Матросы	Солдаты
Плот					
Маленькая лодка					
Небольшой торговый корабль	15				
Большой торговый корабль	20				
Небольшая галера**		50	20	10	
Большая галера*		100	50	20	
Галера викингов	75	(64)††			
Боевой корабль†	15–20				40–60

\* — Катапульта на носу и на корме.

\*\* — Катапульта на носу.

† — Катапульта на носу и на корме в баках/надстройках, вся защита, как правило, превосходит защиту других кораблей, за исключением стены из щитов викингов, используемой только при abordage.

†† — Максимум 64 гребца среди всей команды.

## Таран

Средневековые корабли обычно не оснащены тараном, но встреча с такими суднами вполне вероятна. Вот несколько правил:

- Мачта таранящего корабля опущена (требует 10 членов экипажа и 3 раундов, возможно только на галерах)
- Скорость таранящего корабля быстрая
- Сразу после тарана дать задний ход
- Пострадавший корабль получает  $k \times 10\%$  урона
- С шансом 25% пострадавший корабль тонет через 3кб раундов, получив пробой ниже ватерлинии
- 10 человек могут залатать дыру ниже ватерлинии за 5 раундов
- С 25% шансом заплатка не будет держаться и потребуются ещё 5 раундов работ
- Протараненное сбоку судно теряет 20% экипажа (3/4 из них должны быть гребцы, если судно имеет гребцов)
- Протараненное в корму или нос судно теряет 5% экипажа (среди них не должно быть гребцов)
- Таран никак не влияет на абордаж

## Срезание гребцов

Любое судно, проходящее вдоль судна с гребцами срежет их вёсла и убьёт 1/2 всех гребцов на этой стороне судна. Если проходящее мимо судно тоже снаряжено гребцами — может случиться то же самое, если только не был отдан приказ сушить вёсла.

Судно, у которого срезали вёсла не сможет двигаться в течении 3 раундов, а затем сможет двигаться лишь на 1/2 скорости. Если у кого-либо судна срезать вёсла дважды, оно больше не сможет двигаться на вёслах.

## Абордаж

Возможен на расстоянии 1''. Каждое судно имеет шанс 20% успешно взять на абордаж другое судно. Судно, взятое на абордаж, не может двигаться.

Прервать абордаж можно с шансом 20%.

Для взятия на абордаж и для его прерывания достаточно 1 человека. За раунд можно сделать до 3 попыток взять на абордаж для каждого корабля и такое же количество попыток прервать его.

Как только абордаж успешно свершился, можно высаживаться на корабль.

## Высадка

Для высадки на судно, оно должно быть взято на абордаж. После этого можно переходить к планам судов. Каждый ход на судно может высадится команда из расчёта 1 человек на каждые 3 фута палубы. Кроме того, плавающие люди могут взобраться по бортам судна (и иметь штраф за сражение с вышестоящим противником, если такой окажется на палубе). Как только призовая команда оказывается на вражеском корабле, начинается бой. Важным моментом в этом случае станет командное управление.

## Ближний бой

1. Персонажи больше всего будут хотеть идти к очевидной добыче, если их лидеры или их лейтенанты не будут осуществлять командное управление. Люди будут отступать.
2. Существа, которым некуда отступать и которых продолжают прессовать, вынуждены будут прыгивать за борт, либо с палубы или такелажа, либо будут сдаваться, если ничего другого не остаётся. Проверка на урон при падении на воду или твёрдую поверхность делается как обычно.
3. Выламывание дверей, прорубание стен или настилов или перерезание такелажа должно определяться судьей с учётом индивидуальных размеров и силы персонажей в рамках любых рекомендаций, изложенных в настоящих правилах. Так, например, когда гигант атакует дверь на обычном корабле, это, вероятно, будет стоить ему всего половины движения, в то время как десяти людям потребуется целый раунд, чтобы выломать ее. Перерезать такелаж может быть легко любому, у кого есть боевой топор и крепкая спина, но гигант просто разорвал бы его на части, как верёвку, вместо того, чтобы тратить время на то, чтобы разрезать его кинжалом. Человеку с мечом потребовалось бы три раунда, чтобы перерубить кусок такелажа или якорный канат, в то время как великан разорвал бы его на части за один раунд.

## Командное управление

В то время как воины варваров, например, викинги, не нуждаются в командном управлении, более цивилизованные войска нуждаются в нём. Необходимо, чтобы командир или один из его лейтенантов находился поблизости, чтобы отдавать приказы людям, участвующим в ближнем бою на борту корабля. Радиус дальности командного управления в дюймах — это значение харизмы персонажа. У лидера может быть два лейтенанта, которые помогают ему командовать, но у лейтенанта дальность командного управления на 1'' меньше, чем у его лидера. Предлагаются следующие дополнительные рекомендации:

1. У лидеров, участвующих в ближнем бою, дальность командного управления сокращается вдвое.
2. Личный состав, находящийся за пределами зоны командного управления командира или лейтенантов, не будут реагировать.
3. Лейтенанты должны находиться в пределах досягаемости командного управления командира, чтобы передавать приказы или самим реагировать.
4. У монстров и неразумных существ нет проблем с командным управлением, и они будут действовать по обстановке.
5. Лидеры, находящиеся на виду у своих людей/подчинённых, будут увеличивать радиус дальности своего командного управления на 1'' за каждые 10 футов, которые они находятся над ними.
6. Личный состав, участвующий в ближнем бою, будет реагировать на команды только с шансом **4 из 6**. Такую проверку можно делать каждый раунд.

## Захват корабля

Корабль считается захваченным, когда боевой дух всей команды упал или когда все защищающиеся мертвы или за бортом.



## Плавсредства

Плавсредство	Цена, зм	ОЗ	Вместимость
Плот	40	1	500
Маленькая лодка	100	3	1,500
Небольшой торговый корабль	5,000	9–15	22,000
Большой торговый корабль	20,000	18–24	66,000
Небольшая галера	10,000	9–15	4,400
Большая галера	30,000	18–24	8,800
Галера викингов	10,000	7–12	4,000
Боевой корабль	45,000	14–27	13,200

## Плавание

Скорость плавания персонажей в воде — 3'' за ход.

Для удержания на плаву с собой можно иметь лишь кинжал или держащееся на плаву оружие (деревянная дубинка, посох, копье и т.д.)

Предполагается, что 50% моряков умеет плавать.

Если персонаж умеет плавать, то каждый ход он всё ещё имеет шанс утонуть в глубокой воде в зависимости от надетого доспеха:

- Латы: шанс утонуть 100%
- Кольчуга: шанс утонуть 80%, если персонаж не утонул, это означает, что он успел снять кольчугу (она тонет)
- Кожаный доспех: шанс утонуть 20%, доспех можно не снимать
- Без доспеха: шанс утонуть 5%, но только в случае, если персонажа бросили в воду насильно

Во время шторма есть дополнительный шанс 50% утонуть каждый ход.

Упавшие за борт персонажи могут подплыть к любому кораблю, до которого могут доплыть и те могут подобрать их, если двигаются на медленной скорости на вёслах или менее 15'' за раунд на любом судне. Те, кого вытаскивают из воды, не обязаны быть согласны, чтобы их успешно вытащили.

## Последнее замечание

Если уж и морские чудовища не потопят корабль, он может уплыть и за край света!