

Unearthed Arcana: Корабли и море

В этом документе вы найдете дополнительные правила по использованию кораблей в ваших играх. Помимо этого, вы найдете информацию о том, как управлять командой корабля, а также как нужно подбирать офицеров. Море может предложить как награду, так и риск тем, кто отважится покорить его волны в поисках приключений.

Материал для тестирования

Этот материал подготовлен для тестирования и развития вашего воображения. Описание ниже дано в готовом варианте и готово для использования в ваших играх, однако они не проработаны до конца и требуют дальнейшей разработки. Материал не является официальной частью игры и не может быть использован в событиях Лиги Приключенцев D&D.

Если мы решим выпустить этот материал официально, то свое решение вынесем на основе ваших отзывов, и только потом он появится в книжках по D&D.

Блоки характеристик кораблей

Блок характеристики дает игровые детали о том, как использовать корабль во время боя или в других ситуациях, когда необходимо проявить защитные или атакующие возможности судна. Блок характеристик содержит три основных раздела: базовые характеристики, возможные действия и компоненты корабля.

Корабли не могут совершать действия в свой ход. Если команда корабля не предпринимает действий, то корабль может просто дрейфовать, остановиться или крениться без контроля.

Базовые характеристики

Размер

Большинство кораблей обладают Большим, Огромным или Гигантским размерами. Категория размера корабля определяется длиной или шириной, в зависимости от того, что больше. К примеру, корабль 10 футов в длину и 20 футов в ширину будет использовать категорию, соответствующую 20 футам, а это категория Гигантских кораблей.

Занимаемое пространство

Корабль не занимает квадратное пространство, если только это не указано в описании. К примеру, корабль

20 футов в длину и 10 футов в ширину займет пространство 20 на 10 футов.

Корабль не может передвинуться туда, куда он не помещается. Если он пытается это сделать, то он может получить повреждения, как это описано в разделе «Столкновения с объектами» ниже.

Вместительность

Описание характеристик корабля показывает, как много членов команды и груза может вместить в себя судно. В количестве существ на корабле учитывается как состав команды для обслуживания корабля, так и количество пассажиров. Вместо пассажиров на корабле может присутствовать морская пехота, которая будет прогонять «зайцев» и вести атаку на монстров или корабли противника.

Скорость хода

Скорость хода корабля показывает, сколько он может пройти за час и день. Компоненты корабля, необходимые для передвижения (они будут описаны ниже), определяют, насколько далеко корабль может двигаться в каждом раунде.

Характеристики корабля

У корабля есть шесть характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма), а также соответствующие модификаторы.

Сила корабля отражает его размер и вес. Ловкость показывает, насколько судно просто в управлении. Телосложение определяет его прочность, а также качество конструкции. Значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы у кораблей обычно равны 0.

Если одна из характеристик корабля становится равна 0, то он автоматически проваливает все Спасброски и проверки по этой характеристике.

Уязвимость, сопротивление и неуязвимость

Уязвимость, сопротивление и неуязвимость корабля распространяется на все его компоненты, если не указано обратное.

Обычные иммунитеты корабля

Если вы создаете свой собственный корабль, то он обычно получает иммунитет к яду и психическому урону. Те, что сделаны из металла и камня, обычно получают иммунитет к некротическому урону. Они также получают иммунитет к следующим состояниям: без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал.

Компоненты

Корабль состоит из разных компонентов.

Корпус. Корпус корабля – это основа, на которой располагаются остальные компоненты корабля.

Контроль. Этот компонент дает возможность управлять кораблем.

Движение. Этот компонент дает возможность кораблю передвигаться, к примеру, при помощи парусов или весел.

Орудия. Корабль, который может принять участие в боевых действиях, должен обладать одним или несколькими орудийными компонентами, каждый из которых устанавливается отдельно.

Компоненты корабля могут предоставлять специальные правила, которые будут указаны в описании.

Класс Доспеха

У компонентов есть Класс Доспеха. КД отражает его размер, материалы, использованные при создании, а также любые другие оборонительные возможности, которые были использованы для защиты компонента.

Хит поинты

Компонент корабля уничтожен, если его хит поинты опустились до 0. Корабль считается разбившимся, если хит поинты его корпуса упали до 0.

У компонентов корабля нет Кости Хитов.

Порог повреждений

Если у компонента указан порог повреждений, то он используется после хит поинтов. Компоненты имеют иммунитеты к любому типу урона, если количество полученного урона не равно или не превышает порог повреждений. В противном случае компонент получает урон как обычно. Любое повреждение, которое не смогло преодолеть порог повреждений, считается поверхностным и не уменьшает хит поинты компонента.

Действия

Эта часть описания характеристик корабля показывает, что корабль может делать в свой ход, используя специальные действия, а не действия существ. Действия используются даже для движения. Без них корабль не сможет двигаться.

Пример блока характеристик

Ниже вы найдете пример блока характеристик корабля.

Дирижабль

Гигантское судно (80 на 20 футов)

Вместительность существ 20 команда, 10 пассажиров.

Вместительность груза 1 тонна

Скорость хода 9 миль в час (216 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 13

Хит Поинты 300

Контроль: Штурвал

Класс Доспеха 16

Хит Поинты 50

Перемещение до максимума скорости на элементарном двигателе, с одним 90-градусным поворотом. Если штурвал уничтожен – корабль не может поворачиваться.

Движение: Элементарный двигатель

Класс Доспеха 18

Хит Поинты 100, -20 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (воздух) элементарная сила, скорость 80 футов. Если двигатель уничтожен – корабль немедленно разбивается.

Орудия: Баллисты (4)

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 50 каждая

Атака дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3d10) колющего урона.

Действия

В свой ход дирижабль может использовать штурвал, чтобы передвинуться, используя элементарный двигатель. Он также может выстрелить из баллист. Если на корабле половина или меньше членов команды, то выстрел можно сделать только из 2 баллист.

Галера

Гигантское судно (130 на 20 футов)

Вместительность существ 80 команда, 40 пассажиров.

Вместительность груза 150 тонн

Скорость хода 4 мили в час (96 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
24 (+7)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 500 (порог повреждений 20)

Контроль: Штурвал

Класс Доспеха 16

Хит Поинты 50

Перемещение до максимума скорости на одном из компонентов движения, с одним 90-градусным поворотом. Если штурвал уничтожен – корабль не может поворачиваться.

Движение: Паруса

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -10 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) паруса, скорость 35 фт; 15 фт, если корабль идет против ветра; 50 фт, если идет по ветру.

Движение: Весла

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -5 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) весла, скорость 30 фт.

Орудия: Баллисты (4)

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 50 каждая

Атака дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3d10) колющего урона.

Орудия: Патарелла (2)

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 100 каждая

Атака дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 200/800 футов (не может попасть в цель, которая находится на расстоянии 60 футов или ближе), одна цель. Попадание: 27 (5d10) дробящего урона.

Орудия: Таран

Класс Доспеха 20

Хит Поинты 100 (порог повреждений 10)

Галера получает преимущество к Спасброскам, связанным со столкновениями с предметами или существами, а также весь урон при столкновении накладывается на таран. Эта особенность не работает, если в галеру врзается другой корабль.

Действия

В свой ход галера может использовать штурвал, чтобы передвинуться. Она также может выстрелить из баллист и патарелл. Если на корабле половина или меньше членов команды, то выстрел можно сделать только из половины своих орудий, а скорость передвижения снижается вдвое.

Плоскодонное судно

Гигантское судно (60 на 20 футов)

Вместительность существ 3 команда, 4 пассажира.

Вместительность груза 0.5 тонн

Скорость хода 3 мили в час (72 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
16 (+3)	7 (-2)	13 (+1)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 100 (порог повреждений 10)

Контроль: Штурвал

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 50

Перемещение до максимума скорости на одном из компонентов движения, с одним 90-градусным поворотом. Если штурвал уничтожен – корабль не может поворачиваться.

Движение: Паруса

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -5 футов от скорости за каждые 20 единиц урона.

Передвижение (вода) паруса, скорость 25 фт; 15 фт, если корабль идет против ветра; 35 фт, если идет по ветру.

Движение: Весла

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -5 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) весла, скорость 20 фт.

Орудия: Баллиста

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 50

Атака дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3d10) колющего урона.

У плоскодонных кораблей есть баллиста в том случае, если они готовятся к бою.

Действия

В свой ход плоскодонный корабль может использовать штурвал, чтобы передвинуться. Он также может выстрелить из баллисты, если она есть на корабле. Если на корабле половина или меньше членов команды, то из баллисты невозможно выстрелить, а скорость передвижения снижается вдвое.

Длинный корабль

Гигантское судно (70 на 20 футов)

Вместительность существ 40 команда, 100 пассажиров.

Вместительность груза 10 тонн

Скорость хода 5 миль в час (120 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 300 (порог повреждений 15)

Контроль: Штурвал

Класс Доспеха 16

Хит Поинты 50

Перемещение до максимума скорости на одном из компонентов движения, с одним 90-градусным поворотом. Если штурвал уничтожен – корабль не может поворачиваться.

Движение: Паруса

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -10 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) паруса, скорость 45 фт; 15 фт, если корабль идет против ветра; 60 фт, если идет по ветру.

Движение: Весла

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -5 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) весла, скорость 20 фт.

Действия

В свой ход длинный корабль может использовать штурвал, чтобы передвинуться. Если на корабле половина или меньше членов команды, то скорость передвижения снижается вдвое.

Шлюпка

Большое судно (10 на 5 футов)

Вместительность существ 2 команда, 2 пассажира.

Вместительность груза 0.25 тонн

Скорость хода 3 мили в час (25 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
11 (+0)	8 (-1)	11 (+0)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 11

Хит Поинты 50

Контроль и передвижение: Весла

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 25

Движение (вода) весла, скорость 15 фт.

Перемещение до максимума скорости на одном из компонентов движения, с одним 90-градусным поворотом. Без весел скорость судна равна 0.

Действия

В свой ход судно может переместиться при помощи весел.

Парусное судно

Гигантское судно (80 на 20 футов)

Вместительность существ 30 команда, 20 пассажиров.

Вместительность груза 100 тонн

Скорость хода 5 мили в час (120 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 300 (порог повреждений 15)

Контроль: Штурвал

Класс Доспеха 18

Хит Поинты 50

Перемещение до максимума скорости на одном из компонентов движения, с одним 90-градусным поворотом. Если штурвал уничтожен – корабль не может поворачиваться.

Движение: Паруса

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -5 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) паруса, скорость 45 фт; 15 фт, если корабль идет против ветра; 60 фт, если идет по ветру.

Орудия: Баллиста

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 50

Атака дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3d10) колющего урона.

Орудия: Патарелла

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 100 каждая

Атака дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 200/800 футов (не может попасть в цель, которая

находится на расстоянии 60 футов или ближе), одна цель. Попадание: 27 (5d10) дробящего урона.

Действия

В свой ход парусное судно может использовать штурвал, чтобы передвинуться. Она также может выстрелить из баллисты и патареллы. Если на корабле половина или меньше членов команды, то выстрел можно сделать только из баллисты или патареллы, а скорость передвижения снижается вдвое.

Боевой корабль

Гигантское судно (100 на 20 футов)

Вместительность существ 40 команда, 60 пассажиров.

Вместительность груза 200 тонн

Скорость хода 4 мили в час (96 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
20 (+5)	4 (-3)	20 (+5)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям без сознания, напуган, недееспособный, оглох, оглушен, окаменел, ослеплен, отравлен, очарован, парализован, упал ничком, устал

Корпус

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 500 (порог повреждений 20)

Контроль: Штурвал

Класс Доспеха 18

Хит Поинты 50

Перемещение до максимума скорости на одном из компонентов движения, с одним 90-градусным поворотом. Если штурвал уничтожен – корабль не может поворачиваться.

Движение: Паруса

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -10 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) паруса, скорость 35 фт; 15 фт, если корабль идет против ветра; 50 фт, если идет по ветру.

Движение: Весла

Класс Доспеха 12

Хит Поинты 100, -5 футов от скорости за каждые 25 единиц урона.

Передвижение (вода) весла, скорость 20 фт. с 80 и более гребцами; 10 фт. с 40 и более гребцами; 5 фт. с 20 и более гребцами.

Орудия: Баллиста (2)

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 50 каждая

Атака дальнего боя: +6 к попаданию, досягаемость 120/480 футов, одна цель. Попадание: 16 (3d10) колющего урона.

Орудия: Патарелла (2)

Класс Доспеха 15

Хит Поинты 100 каждая

Атака дальнего боя: +5 к попаданию, досягаемость 200/800 футов (не может попасть в цель, которая находится на расстоянии 60 футов или ближе), одна цель. Попадание: 27 (5d10) дробящего урона.

Орудия: Таран

Класс Доспеха 20

Хит Поинты 100 (порог повреждений 10)

Боевой корабль получает преимущество к Спасброскам, связанным со столкновениями с предметами или существами, а также весь урон при столкновении накладывается на таран. Эта особенность не работает, если другой корабль врезается в боевой корабль.

Действия

В свой ход боевой корабль может использовать штурвал, чтобы передвинуться. Она также может выстрелить из баллист и патарелл. Если на корабле половина или меньше членов команды, то выстрел можно сделать только из половины орудий, а скорость передвижения снижается вдвое.

Офицеры

Если вы хотите изучить, как работает ваш корабль, то вам потребуются для этого офицеры, которые будут следить за выполнением действий. Всего есть шесть разных ролей офицеров. Один человек может выполнять только одну роль одновременно, однако на одну роль может быть назначены сразу несколько человек. Некоторые роли на корабле могут потребовать опытного человека, который сумеет правильно направлять остальных членов команды. Другие могут быть сосредоточены на том, чтобы поддерживать мораль и здоровье команды.

Каждая роль офицера описана ниже, также как и характеристики и мастерство, которые позволят персонажу добиться успехов в выбранной должности.

Капитан. Капитан отдает приказы. Лучшие капитаны получают из тех персонажей, кто обладает высоким Интеллектом и Харизмой, а также владеют навыками управления судами, Запугиванием и Убеждением.

Первый помощник. Этот специалист поддерживает мораль команды, обеспечивая надзор, поощряя и контролируя дисциплину. Первые помощники обладают высокой Харизмой, а также навыками Убеждения и Запугивания.

Боцман. Боцман предоставляет технические советы капитану и команде, а также занимается ремонтом и поддержанием работоспособности корабля. Хороший боцман обладает высоким бонусом к Силе, а также владением инструментами плотника и навыком Атлетики.

Квартирмейстер. Квартирмейстер задает курс корабля, опираясь на знания мореходных маршрутов, изучении погодных условий и состоянии моря. Надежный квартирмейстер должен обладать высокой Мудростью, а также умением владеть инструментами навигатора и навыком Природа.

Военный врач. Корабельный военный врач занимается ранениями, не дает распространиться болезням, а также следит за санитарными условиями. Хороший врач должен обладать высоким Интеллектом, а также уметь владеть набором травника и навыком Медицины.

Повар. Корабельный повар работает с тем ничтожно малым количеством еды, которую можно найти на корабле, для приготовления пищи. Рукастый повар поддерживает мораль команды, когда-то отвратных кулинар может испортить день всей команде. Хорошему повару не помешает высокий показатель Телосложения, а также навык владения набором пивовара и инструментами повара.

Команда

Каждому кораблю требуется определенное количество умелых матросов, как это указано в описании к каждому кораблю. Навык, опыт, мораль и здоровье команды определяется значением ее Качества. Команда начинает работать на корабле со значением Качества +4, а затем оно может изменяться, вплоть до крайних значений -10 и +10. Это значение снижается, когда команда несет потери, переживает лишения или находится в плохом состоянии здоровья. Оно увеличивается, если команда на высокой морали, о ее здоровье заботятся, а также относятся к ней открыто и честно.

Обычный представитель команды обладает блоком характеристик обывателя, представленного в «Бестиарии».

Верность и качество

Когда вы разбираетесь с конкретным членом команды, то вы можете найти полезным правило о верности, представленное в «Руководстве Мастера». Чтобы использовать эту систему, прибавьте 10 к значению Качества, чтобы получить показатель верности.

Бунт

Если с командой плохо обращаться, то она может обернуться против офицеров. Один раз в день, если Качество команды ниже 0, капитан должен сделать проверку по Запугиванию/Убеждению (Харизма) с добавлением модификатора Качества команды.

Если итоговая проверка равняется от 1 до 9, то Качество команды уменьшается на 1.

Если итоговое значение равно или ниже 0, команда начинает бунтовать. Они становятся враждебными по отношению к офицерам и даже могут попытаться убить, захватить или выкинуть их за борт. Команда может быть запугана, чтобы стать вновь послушной, при помощи насилия, боя или предложения сокровищ и другой награды.

Когда Мастер завершает бунт, Качество команды увеличивается на 1d4.

Увольнительная на берег

Постоянная жизнь на борту судна – это изматывающее занятие для команды. Проводя время в порту, команда может отдохнуть и восстановить душевное равновесие.

Если Качество команды равно 3 и меньше, то это значение увеличивается на 1 за каждый день, который команда проводит в порту или берегу.

Путешествия по морю

Ниже вы найдете правила, созданные для путешествия по морю, длительностью от часа и более. Этот материал основан на правилах по путешествию, описанных в «Книге Игрока» и «Руководстве Мастера».

Скорость хода

Корабли передвигаются со скоростью, согласно описанию в их блоке характеристик. В отличие от путешествия по земле, игроки не могут выбрать передвижение быстрым темпом, однако они могут решить передвигаться медленнее.

Если корабль, совершающий движение, получил урон, то он может начать двигаться медленнее. За каждые потерянные 10 футов скорости, корабль теряет 1 милю в час или 24 мили в день.

Активность во время

Движения

Активности, доступные участникам команды и пассажирам, немного отличаются от того, что доступно им же на земле. Смотрите «Активность во время приключений» в 8 главе «Книги Игрока», чтобы узнать подробности о том, что мы обсудим ниже.

Количество активностей ограничено офицерами, если только Мастер не решит иначе. К примеру, бард может помочь в том, чтобы поднять мораль команде при помощи непристойных песен.

Скорость передвижения не влияет на активности, в которых принимают участие члены команды во время путешествия.

Рисование карты

Капитан корабля часто прибегает к подобной активности, создавая карту, на которой будет отслеживаться путь корабля. Карта также поможет вернуться команде на курс, если она его потеряет. Никаких проверок для этого не нужно.

Добыча продовольствия

Персонажи бросают сети и следят за другими источниками пищи. Совершите проверку по Выживанию (Мудрости), когда этого потребует Мастер.

Поднятие морали (только для первого помощника)

Первый помощник может изменить время работы команды, чтобы увеличить перерывы, выдавать поручения и просто повышать мораль. Один раз в день, если Качество вашей команды меньше или равно 3, первый помощник может совершить проверку по Убеждению (Харизма) со Сложностью 15. При успехе Качество увеличивается на 1.

Навигация (только для квартирмейстера)

Квартирмейстер может помочь группе найти верный путь и не заблудиться. Для этого ему нужно совершить проверку по Выживанию (Мудрость), когда этого потребует Мастер. (В 5 главе «Руководства Мастера» можно найти правила о том, как не заблудиться).

Примечание угрозы

Используйте пассивное значение Внимательности (Мудрость) персонажей или команды для определения, сможет ли кто-то из них увидеть спрятанный корабль. У команды пассивное

значение Внимательности (Мудрости) равно 10 + показатель Качества команды. Мастер может решить, что конкретную угрозу могут обнаружить только персонажами в конкретном месте корабля. К примеру, только те персонажи, что находятся на нижней палубе, могут заметить существ, которых прячутся на борту.

Починка (только для боцмана)

Боцман корабля может попробовать предпринять эту активность. В конце дня боцман может совершить проверку по Силе с использованием инструментов плотника. При значении 15 и выше каждый поврежденный компонент корабля восстанавливает 1d6 + значение качества команды (минимум 1) хит поинтов. Компонент, у которого было 0 хит поинтов (кроме корпуса), вновь начинает функционировать.

Скрытность (только для капитана)

Капитан корабля может принять участие в этой активности, только если погодные условия ограничивают обзор, к примеру, густой туман. Корабль должен совершить проверку по Ловкости с бонусом, равным Качеству команды, для определения, сумел ли он скрыться.

Опасности

Опасности могут быть представлены в двух типах: окружение (бури, турбулентность) и другие события (пожар на корабле, распространение чумы).

Опасности окружения

Айсберги бороздят холодные моря. Сильные ветра и высокие волны норовят опрокинуть корабль. Метели угрожают кораблям, которые забрались далеко на север в неудачное время года. Это все примеры опасностей окружения, которые могут длиться целыми днями и требовать внимание команды.

Каждый день, пока корабль испытывает на себе влияние опасностей окружения, от офицеров будет требоваться совершение проверок навыков, согласно таблице ниже. Эти проверки идут вместо всех активностей, в которых принимает участие офицер. Они являются своеобразным вкладом офицера в поддержание судна на плаву.

Проверки опасностей

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водные судна)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (набор плотника)
Квартирмейстер	Мудрость (природа)
Военный врач	Интеллект (Медицины)
Повар	Телосложение (Кухонная утварь)

Если никто не может совершить проверку, то она считается равной 0.

Наконец, бросьте d20 для команды, используя Качество команды в качестве модификатора. Сложите все проверки вместе и сравните значение с таблицей, представленной ниже. Она покажет, сумел ли корабль справиться с напастью, или пострадал от них.

Результат проверок опасностей

Итог проверки	Результат
140+	Огромный успех. Качество команды увеличивается на 1 на 1d4 дней.
105-139	Успех. Корабль пережил напасти.
70-104	Частичное бедствие. Каждый компонент корабля получает 4d10 дробящего урона. Качество команды снижается на 1. Корабль кидает из стороны в сторону, его скорость снижена вдвое в этот день.
0-69	Бедствие. Каждый компонент корабля получает 10d10 дробящего урона. Качество команды снижается на 2, так как несколько членов команды падают за борт. Корабль сошел с курса и должен собрать выброшенные за борт вещи, поэтому он не двигается к цели в этот день.

Если вы хотите добавить разновидности к опасностям, подумайте над интересными вариантами. К примеру, водоворот может утащить корабль на План Воды в качестве бедственного результата. В любых других случаях корабль избегает этой участи.

Вы также можете добавить или убрать один из результатов в таблице выше для того, чтобы отразить опасность конкретного события. Если вы решите так сделать, то увеличьте или уменьшите границы в таблице на 35.

Другие события

В дополнение к жестокому морю и пугающей погоде, корабль может столкнуться с множеством угроз.

Опасности ниже служат в качестве примеров того, что может произойти с кораблем. Каждый из них требует внимания одного из офицеров на целый день, во время которого он не может принимать участие в других активностях. Есть 10% шанс, что одно из описанных ниже событий произойдет один раз в день.

Чрезвычайные маневры. Команда должна быстро отреагировать, чтобы избежать внезапную угрозу. Кракен проплывает под кораблем, угрожая

опрокинуть его, или корабль вот-вот напорется на риф. Капитан должен совершить проверку по Владению морским судном (Интеллект) со Сложностью 15. При провале проверки корпус корабля получает 8d10 дробящего урона от столкновения. При успешной проверке капитану удается отвести корабль от угрозы.

Конфликт. Жизнь в море – это смесь монотонность, упорный труд и внезапные моменты ужаса. Стресс может обуять даже самого стойкого моряка. Порой этот стресс может вылиться в конфликт с членами команды. Если в рядах разгорается разногласие, то первый помощник должен потратить целый день и совершить проверку по Запугиванию (Харизма) со Сложностью 15. При провале Качество команды падает на 1d4.

Пожар. Пожар в море может сделать так, что корабль выйдет из строя. Выберите случайный компонент. Он получает 4d10 огненного урона, если боцман провалит проверку по инструментам плотника (Сила) со Сложностью 15.

Чума. Болезнь распространяется по рядам, причиной которой могут стать крысы или насекомые, сумевшие пройти на борт. Военный врач должен совершить проверку по Медицине (Мудрость) со Сложностью 15. При провале Качество команды снижается на 5 на 1d6 дней.

Заражение. Жуки, крысы и другие вредители заражают корабль, угрожая запасам еды. Повар должен преуспеть в проверке по инструментам повара (Телосложение) со Сложностью 15. При провале команде получает помеху ко всем проверкам, в которых используется модификатор Качества команды до тех пор, пока корабль не сменит запасы продовольствия.

Корабль в бою

Этот раздел расскажет, как нужно управлять кораблями в бою.

Корабль и инициатива

Корабль совершает проверку по Инициативе, используя свою Ловкость, а также показатель Качества команды в качестве модификатора к броску.

Во время хода корабля капитан принимает решение, какое действие совершит корабль.

Особым действия офицеров

Во время столкновения капитан, первый помощник и боцман имеют доступ к двум особым действиям:

Полный вперед и **Огонь на поражение**.

Полный вперед

Пока капитан, первый помощник или боцман находятся на палубе, они могут потратить действие, чтобы команда начала работать активнее, чтобы увеличить скорость корабля. Бросьте d6 и умножьте полученное значение на 5. Прибавьте итоговое значение к скорости вашего корабля. До конца этого хода корабль будет двигаться с новой скоростью. Если этот бонус накладывается на корабль, который и так передвигается быстрее обычной скорости, используйте наибольший результат. Не складывайте два бонуса вместе.

Огонь на поражение

В качестве действия капитан, первый помощник или боцман могут помочь команде направлять одно из орудий корабля. Выберите одно из орудий корабля, которое находится в пределах 10 футов от офицера. Оно получает преимущество к следующей атаке до конца следующего хода корабля.

Столкновение с объектами

Если корабль попадает в пространство, занимаемое другим объектом, он может разбиться. Корабль избегает возможности разбиться, если существо или объект как минимум на два размера меньше, чем сам корабль.

Когда корабль сталкивается, он должен незамедлительно сделать проверку по Телосложению со Сложностью 10. При провале он получает повреждение корпуса в соответствии с размером существа или объекта, в который врезался. Урон указан в таблице ниже. Корабль также перестает двигаться, если объект или существо его больше или меньше лишь на один размер, чем корабль. В ином случае корабль продолжает двигаться, а существо или объект отталкиваются в соседнее незанятое пространство, которое не находится на пути корабля. Если Мастер разрешит, то объект, который должен оттолкнуться, но был закреплен, может быть уничтожен.

Урон от столкновения

Размер	Урон
Маленький	1d6
Средний	1d10
Большой	4d10
Огромный	8d10
Гигантский	16d10

Существо, по которому ударил корабль, должно совершить Спасбросок по Ловкости со Сложностью 10 + модификатор Силы. При провале существо получит полный урон из таблицы выше, а при успехе — только половину.

Владение кораблем

Если вы приобрели себе корабль, то открыли для себя новое интересное место для приключений и подписались на кучу логистических задач. Чтобы поддерживать корабль функциональным, может потребоваться громадное количество работы.

Правило по использованию простоя – обслуживание корабля – абстрактно покажет вам требуемые усилия для сохранения судна, поставки комплектующих и оплаты труда команды.

Смотрите «Руководство Мастера» и «Руководство Занатара обо всем» для большей информации по активностям во время простоя.

Простой: Обслуживание корабля

Наняв компетентного капитана и команду, а также заставив их работать над перевозкой грузов или другими услугами, вы можете сделать так, что ваше судно не только останется в хорошей форме, но еще и будет приносить вам доход во время приключений.

Обслуживание корабля – это возможность для использования простоя, которое потребует времени и вложений для найма как офицеров, так и команды. Корабль можно будет использовать тогда, когда он будет нужен. В ином случае корабль сможет развозить пассажиров и доставлять грузы, чтобы оплачивать плату за обслуживание.

Ресурсы

На набор команды уйдет неделя и $100 + 4d6$ золотых монет для того, чтобы покрыть стоимость набора матросов и покупки пропитания для них. Как только вы заплатили эту сумму, вы получаете капитана и команду для обслуживания корабля.

Доход

Как только у вас есть корабль на ходу, вы сможете зарабатывать небольшую сумму каждый месяц. Раз в четыре недели вы зарабатываете $5d20$ зм.

Осложнения владельца корабля

Владелец корабля может столкнуться со сложностями типа плохой погоды, неудачной сделки или бунта. Когда вы определяете заработок по итогу месяца, если на $d20$ выпадает 1, то бросьте кубик по таблице ниже для определения осложнений владельца корабля.

Осложнения владельцев кораблей

d6 Осложнение

- 1 Ваша команда заключила плохой договор. Вы не получаете дохода в этом месяце.
- 2 Ваш корабль и команда попала на военную службу для поиска пиратов на $1d4$ месяцев.
- 3 Храм, относящийся к морю или торговле, обвинил ваш корабль и команду в неуважении к богам, поэтому никто не будет вести с вами дела. Вы теряете $5d20$ зм в месяц в течение $1d6$ месяцев или до тех пор, пока вы не сможете решить проблему с храмом.
- 4 Ваш корабль и команда попали в плен, из которого вам нужно будет их выручать.
- 5 Ваша команда взбунтовалась и сбежала от вас.
- 6 Вашу команду поймали за торговлю контрабандой. Команда арестована, а корабль конфискован.

Перевод: [Dungeons & Dragons для всех!](#)