



МОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



DUNGEONS & DRAGONS

Дополнение к правилам по проведению морских битв между кораблями

ПОРСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДЛЯ D&D

Ограничение ответственности

Ниже приведен ряд Домашних Правил. Этот документ является альтернативой обычным правилам D&D. Вам необходима пятая редакция Книги Игрока, Руководства Мастера и Бестиария, чтобы полностью понять смысл этого документа.



Авторские права

Этот документ предназначен для использования в качестве альтернативных домашних правил к уже существующей игровой системе. Никакая информация отсюда не может быть использована в коммерческих целях.

Введение

Морские Приключения – дополнение к D&D 5 редакции, которое предоставляет основу для того, чтобы ввести водные путешествия в вашу кампанию. Материал, представленный здесь, предназначен для того, чтобы помочь игрокам, обеспечивая непротиворечивый свод правил и помочь мастеру, давая логичный краткий обзор того, как проходит мореходная кампания и как он может применить свое понимание соответствующих концепций, сталкиваясь с неожиданными вещами, которые могут сделать персонажи игроков.

Краткий обзор

Морские приключения и кампании – один из способов, которым мастера могут взволновать и вдохновить своих игроков. Обещание исследований и приключений в открытом море предлагает игрокам открыть их персонажей и фэнтезийный-сентинг с новой, неожиданной стороны. В конце концов, что может быть более стимулирующим, чем путешествие по миру, где пометка «Очевидно здесь были Драконы», торопливо набросанная на краю карты старого морского волка, сигнализирует вполне реальную опасность. Мореходная кампания может охватить что угодно, от исследования темных глубин подземного озера или спуска на плотах вниз по реке, текущей сквозь джунгли, до магического путешествия в глубины океана, куда не пробивается свет.

Ваши игроки могут захотеть, чтобы судно использовалось в качестве «опорной базы». Когда вы можете отправиться в плавание и поплыть почти куда

угодно, возможности для приключений почти неограниченны. Вы можете добавить в него берсерков викингов, самураев и ниндзя, и жестоких охотников за головами, грабящих проплывающие корабли. Вас ждет мир, наполненный различными типами приключений: городские приключения в портах, приключения в море, приключения в указанных на карте сокровищ подземельях, работа гонцом или шпионом для какого-либо королевства или религии, и т.д. Кампания, происходящая на судне, облегчает для мастера смену обстановки, что делает приключения более интересными и приятными для игроков.

Или игроки могут захотеть стать пиратами. Есть что-то в лихом пирате с попугаем на плече, от которого женщины падают в обморок, а мужчины начинают ревновать. Их имена ассоциируются с приключениями; судами под «Весёлым Роджером»; плаванием по всеми забытым островным бухтам, полным экзотических предметов, как волшебных, так и обычных; и с картами сокровища, приводящих к горам проклятого золота и драгоценных камней. Их недолгая жизнь – сложное переплетение безжалостной дисциплины и веры в право каждого человека жить так, как он хочет и умереть свободным.

Это дополнение не о проведении массовых морских сражений, где нужно перемещать маленькие модельки кораблей клеткам на карте сражения, выбирая правильную тактику в пурпурном направлении ветра и парусов. Скорее оно о том, что персонажи могут делать с судами. Сражение корабль на корабль действительно занимают здесь большинство страниц, но это сражения с точки зрения персонажей на борту их судна. Следует проявить внимательность, чтобы гарантировать, что у каждого игрока есть что-то, что будет полезно в каждый раунд боя корабли на корабль. Каждый игрок управляет одним из офицеров их судна. Этот офицер может быть его или её персонажем, или может быть НИП-ом, и он имеет несколько действий, которые определены для каждого офицера.

КОРДАЛИ

Типы кораблей

Обратите внимание, что суда, описанные здесь, фактически дают лишь общую информацию, которая относится ко многим подобным типам судов. Например, описание для ялика также относится и к гребным шлюпкам, и к баркасам.

Аутригер

Эти суда - не что иное, как каноэ с поплавками, укрепленными вдоль корпуса судна для добавления остойчивости. Некоторые версии аутригеров имеют один поплавок, в то время как другие имеют два. Аутригеры с одним поплавком испытывают недостаток мореходных качеств по сравнению со своими кузенами с двумя поплавками, но несколько быстрее, поскольку конструкция двойных поплавков мешает судну набирать скорость.

Аутригеры имеют в среднем длину 30 футов и ширину 16 футов - хотя большие аутригеры, состоящие из нескольких каноэ, скрепленных прямогульной платформой (катамараны), могут быть до 80 футов шириной. Аутригеры среднего размера могут иметь команду примерно 6 человек, плюс 500 фунтов дополнительного груза. Самые большие из них могут с легкостью иметь 20 членов экипажа и почти 5 тонн груза. Все аутригеры имеют одну мачту. Однако, при плохой погоде моряки могут использовать весла, чтобы перемещать судно.

Аутригеры являются довольно мореходными, и при этом простыми в постройке. Более длинные версии могут совершать трансокеанские путешествия.

Баржа

Из-за своей простой конструкции, баржа обладает исключительно низкой мореходностью и полезна только в спокойных водах.

Торговцы используют эти суда в гаванях для транспортировки товаров с корабля на корабль. Моряки привязывают груз к барже веревками, а затем гребут или тянут корабль в пункт назначения.

Галера

Используемые во времена позднего средневековья, эти суда - улучшенная версия дромонов. Основной движущей силой для них является 140 весел. Однако три мачты добавляют галере скорость и маневренность, делая судно полезным в торговле и смертельным во время войны. Она также обладает мощным тараном.

Грузовое судно

Это судно, также названное круглым судном, держится вблизи береговой линии, перевозя торговые грузы. У него две мачты и треугольные паруса. Эти суда также обладают маленькой кормовой надстройкой (полулютом), которая дает ограниченное укрытие от плохих погодных условий.

Драккар

Драккар, он же «дракон», является самой большой из разновидностей ладей Викингов. Построенный в первую очередь для войны, он обладает одной мачтой, но главный источник движения для драккара - вёсла, каждое из которых держит отдельный член экипажа. Из-за своей большой длины, драккар является не особо мореходным.

Дромон

(Это «Военный корабль» из Книги Игра). Дромон является чрезвычайно длинным и узким. Кроме того, судно имеет две мачты с треугольными парусами, хотя его основной источник движения это по 25 двойных рядов вёсел с каждого борта судна. Дромон также обладает острым тараном.

В целом, дромоны доказывают, что являются очень быстрыми и мощными судами. К сожалению, их узкая конструкция делает им восприимчивыми к опрокидыванию в штормовую погоду. Поэтому дромоны обычно швартуются к берегу или пляжу на ночь.

Каноэ

Большинство каноэ это просто полые бревна, выдолбленные или размягченные погружением в кипящую воду. Гибкость древесины вынуждает изготовителей каноэ создавать широкое поперечное сечение. Другие каноэ состоят из легкого каркаса, обтянутого кожей, корой или другим гибким материалом.

Каноэ - чрезвычайно универсальное судно, используемое в прибрежных водах и на реках и озерах. Из-за своей относительно узкой ширины, каноэ не обладают стабильностью, необходимой для путешествий по открытому морю.

Каравелла

(Это «Парусный корабль» из Книги Игра). Конструктивно, это судно - предшественник английского галеона и представляет самую продвинутую мореплавательную технику, доступную в большинстве фэнтезийных сагингов. Из всех морских судов каравелла доказала, что



является наиболее безопасным и наиболее надежным транспортом для длительных морских путешествий.

Килевая лодка

Килевая лодка - маленькое речное судно, предназначенное для перевозки пассажиров вдоль речных маршрутов.

Кнорр

Кнорр - маленькое грузовое судно. Это судно имеет одну мачту с прямым парусом. Во время слабого ветра, команда кнорра может грести вся от носа до кормы, чтобы набрать дополнительную скорость.

В отличие от других грузовых судов, кнорр может плыть в открытом море. Кроме того, его плоское дно делает его очень полезным для плавания по рекам.

Когг

Это судно - улучшенная версия грузового судна. У него одна мачта с прямым парусом, одна палуба с достаточно просторными кормовой (полулют) и носовой (полубак) надстройками - используемыми для как для жилья, так и для защиты. Стабильность этого судна и вместительность трюма делают его одним из самых универсальных судов средневекового семитинга.

Курраг

Курраг - примитивное судно, сделанное из толстой кожи, натянутой на деревянный каркас. Курраг имеет одну мачту с прямоугольным парусом; однако, это судно прежде всего плывет при помощи весел. Курраг обладает исключительно низкой мореходностью, но вполне хороши вблизи берега.

Ладья

Это типичный корабль Викингов. Каждый борт судна имеет 20-25 весел и одну мачту с прямым парусом в центре судна.

Хотя эти суда могут перевозить груз, их относительно маленькая грузоподъемность ограничивает их применение в торговле.

Из-за наличия и паруса и весел, а также конструкции в целом, ладья оказывается довольно мореходной.

Пентеконтера

Этот корабль - разновидность бирмы, или галеры с двумя рядами весел. Судно имеет помосты, с бортов. Эти полые вступающие помосты добавляют стабильность и делают возможным разместить второй ряд весел на уровне под палубой.

Мачта стоит посередине судна и несет большой прямоугольный парус. В сражении воины могут легко забраться на приподнятую палубу и обстреливать вражеские суда. Кроме того, пентеконтера несет острый тарана, расположенный под поверхностью воды. Этот таран может

нанести большой урон вражеским судам.
(Таран включен в цену судна.)

Плот

Плот это простое судно, построенное из бревен, связанных веревкой, и являющееся плавающей платформой. Это судно часто служит речным паромом, поскольку оно может легко поехать с потоком(током). Размеры плотов могут варьироваться от 5 футов до 40 футов.

Эти суда могут нести по 3 тонны за каждый участок 10x10 футов. Таким образом, 40-футовый плот (10x40 или 20x20) может перевезти 12 тонн груза.

Рыбацкая лодка

Используемые главным образом простым народом из прибрежных деревень и городов, рыбацкие лодки представляют наиболее распространенный тип судна, с которым сталкиваются возле цивилизованных областей.

Рыбацкие лодки бывают множества форм, хотя вся они разделяют одну базовую конструкцию. Большинство рыбакских лодок обладает единственной маленькой мачтой для того, чтобы плыть.

Эти суда довольно устойчивы. Квалифицированный моряк может вывести рыбакскую лодку в короткое морское путешествие, так как судно может нести до 1 000 фунтов груза и имеет небольшую крытую площадку для защиты от непогоды. Однако, опасности, сопровождающие такие путешествия, обычнодерживают рыбакские лодки вблизи берега.

Сохар

Сохар - ближневосточное торговое судно. Судно обладает тремя мачтами, маленьким полубаком с каютами экипажа на 20 человек. Стабильность сохара, маневренность, и скорость делают его идеальным судном для торговли или войны.

Трирема

У триремы есть три ряда весел. Судно обладает единственной мачтой (которая может быть опущена на время сражения), съемный таран и два кормовых руля.

Хотя трирема чрезвычайно мореходна, но обладает весьма небольшим трюмом для запасов. Таким образом, судно должно оставаться близко к берегу, чтобы пополнять запасы и провизию.

Ялик

(Это "Шлюпка" из Книги Игрока). Эти довольно маленькие суда служат в первую очередь как шлюпки на больших судах и в гаванях. Будучи узкими, ялики оказываются немного нестабильными. Хотя они и пригодны к коротким морским путешествиям, отсутствие на ялике кают экипажа, так же как его склонность опрокидываться или затапливаться в плохую погоду, делает любое такое путешествие опасным.

Корабли	Осадка	Длина	Ширина	Орудия	Цена	Время постройки
Аутригер ⁴	0,5 фт. (0,15 м)	30 фт. (9,1 м)	16 фт. (4,87 м)	-/-	75 зм	1 неделя
Баржа ¹	5 фт. (1,5 м)	20 фт. (6 м)	10 фт. (3 м)	2/2	500 зм	1 неделя
Галера ²	4,5фт. (1,37м)	130 фт. (39,6 м)	20 фт. (6 м)	6/-	30,000 зм	4 месяца
Грузовое судно ²	4 фт. (1,2 м)	70 фт. (21,3 м)	25 фт. (7,6 м)	1/-	12,000 зм	3 месяца
Драккар ²	2 фт. (0,6 м)	100 фт. (30 м)	15 фт. (4,57 м)	2/-	20,000 зм	2 месяца
Дромон ²	4 фт. (1,2 м)	175 фт. (53,3 м)	15 фт. (4,57 м)	4/2	25,000 зм	4 месяца
Каноэ ²	0,5 фт. (0,15 м)	10 фт. (3 м)	5 фт. (1,5 м)	-/-	30 зм	3 дня
Каравелла ⁴	5 фт. (1,5 м)	70 фт. (21,3 м)	20 фт. (6 м)	3/1	10,000 зм	5 месяцев
Кильевая лодка ¹	1 фт. (0,3 м)	20 фт. (6 м)	6 фт. (1,8 м)	1/-	3,000 зм	2 недели
Кнорр ²	1фт. (0,3 м)	75 фт. (22,8 м)	15 фт. (4,57 м)	1/-	6,000 зм	1 месяц
Когг ⁴	4,5фт (1,37м)	90 фт. (27,4 м)	20 фт. (6 м)	1/1	20,000 зм	4 месяца
Курраг ²	1фт. (0,3 м)	20 фт. (6 м)	5 фт. (1,5 м)	-/-	60 зм	1 неделя
Ладья ⁴	2 фт. (0,6 м)	75 фт. (22,8 м)	15 фт. (4,57 м)	2/-	10,000 зм	1 месяц
Пентеконтера ²	2 фт. (0,6 м)	60 фт. (18,3 м)	15 фт. (4,5 м)	2/-	20,000 зм	3 месяца
Плот ¹	5 фт. (1,5 м)	10 фт. (3 м)	10 фт. (3 м)	-/-	50 зм	1 неделя
Рыбацкая лодка ²	1фт. (0,3 м)	30 фт. (9,1 м)	6 фт. (1,8 м)	1/-	350 зм	3 недели
Сохар ⁴	4 фт. (1,2 м)	90 фт. (27,4 м)	25 фт. (7,6 м)	2/1	17,000 зм	4 месяца
Трирема ²	3 фт. (0,9 м)	135 фт. (41,1 м)	20 фт. (6 м)	4/1	20,000 зм	4 месяца
Ялик ³	1фт. (0,3 м)	16 фт. (4,87 м)	5 фт. (1,5 м)	-/-	50 зм	1 неделя

1. Плавает прежде всего на внутренних водных путях, таких как реки, озера и гавани.

2. Должен оставаться вблизи земли.

3. Должен оставаться вблизи земли или корабля-носителя.

4. Подходит для длительных морских путешествий.

Подробнее о кораблях

В таблице 1 приведены характеристики множества судов, которые могут быть найдены в игре. Данная статистика приведена для наиболее распространенных версий этих судов. Конкретные разновидности, которые могут встретиться игрокам, остаются на усмотрение мастера.

Таким образом, персонажи могут, например, столкнуться с ладьёй с меньшей грузоподъёмностью, но большей скоростью чем здесь указано.

Примечания к таблице «Корабли»

Таблица показывает физические характеристики каждого судна.

Осадка: минимальная глубина воды, необходимая для плавания судна. Судно с осадкой 3фута требует воду по крайней мере 3 футов глубиной, чтобы плавать: оно сядет на мель в воде меньше чем 3 фута глубиной.

Длина: представляет полный размер судна от носа до кормы.

Ширина: наибольшая ширина судна. Судно 15-футовой ширины имеет ширину 15 футов в своей самой широкой части.

Орудия: (Легкие/Тяжелые) число орудий, которое судно может нести. Первая цифра - число установленных легких орудий,

а вторая цифра - число тяжелых. Легкие орудия это например баллисты; тяжелые орудия это например мангонели.

Цена: общая сумма денег, требуемых на то, чтобы купить готовое судно или нанять необходимых квалифицированных рабочих и закупить материалы, чтобы построить его. Если у судна должны быть осадные орудия, стоимость каждого из них должна быть добавлена к этой стоимости судна.

Время постройки: общее время, требуемое на постройку судна от начала до конца, предполагая, что необходимые материалы, рабочая сила и инструменты в наличии.

Характеристики кораблей:

Сопротивление урону, Уязвимость и Иммунитет:

У судов есть сопротивление колющему урону (урон от колющего оружия уменьшается вдвое).

Паруса и такелаж имеют уязвимость к урону огнем и кислотной (урон от огня или кислоты удваивается). Также эти атаки игнорируют порог урона. Паруса не являются уязвимыми для урона огнем или кислотой, если они мокрые.

Суда иммунны к урону холдом и некро-

тическому урону.

Будучи неодушевленными объектами, они так же иммунны к урону ядом и психической энергией, и к состояниям очарованный и испуганный.

Примечания к таблице «Характеристик кораблей»

Таблица показывает характеристики для использования каждого из этих судов в D&D.

Скорость: Скорость судна в милях в час (а в квадратных скобках в километрах в час). Для схваток Вы можете преобразовать эти скорости в футы в ход, умножая их на 10. Например, у Каравеллы со скоростью 2 мили в час скорость в боях равна 20 футов ($2 \times 10 = 20$). Числа, записанные через слеш (знак «/») представляют скорости судна, оборудованного и парусами и веслами. Первое число представляет скорость судна и под парусами и на веслах. Второе число указывает скорость судна только под парусами, а третье число показывает скорость судна только на веслах. Например, у галеры, идущей и под парусами и на веслах, скорость 4 мили в час. То же самое судно замедляется до скорости 1 миля в час когда движется только за счет парусов, или до скорости 2,5 мили в час плывя только на веслах.

КД: Класс доспеха корабля.

Хиты: Количество хитов корпуса судна. Когда у судна хиты корпуса достигают 0, оно не может двигаться и может начать тонуть. У судов также есть второй

типа хитов, называемых хитами такелажа. У всех судов количество хитов такелажа равно количеству хитов корпуса. Удары по оснащению судна (включая паруса, мачты, кливера, такелаж, и т.д.) или веслам, наносят урон хитам такелажа. Например, у Каравеллы 300 хитов корпус и 300 хитов такелажа. Нанесение урона по хитам такелажа прежде всего затрагивает маневренность, движение и способность вести погоню. Когда хиты такелажа судна достигают 0, оно больше не может двигаться самостоятельно.

Порог урона: У судна есть иммунитет ко всем видам урона, если оно получает количество урона, меньшее, чем его порог урона, в противном случае получает урон как обычно. Любой урон, который не в состоянии достичь или превысить порог урона, считается поверхностью и не уменьшает хиты судна. Если одна атака предоставляет многократные удары (как залп стрел, например) тогда урон, получаемый от каждого отдельного удара (или в примере от каждой стрелы), должен превысить этот порог урона судна, чтобы нанести урон.

Экипаж: Это число необходимых членов экипажа для формирования достаточного экипажа. Достаточный экипаж необходим, чтобы эффективно управлять судном. Для судов, которые используют весла, число членов экипажа редко превышает это число. Но для парусных судов, количество экипажа на борту может быть намного больше.

Характеристики кораблей	Скорость миль/ч [км/ч]	KD	Хиты	Порог урона	Экипаж	Пасс-ры	Груз.
Аутригер	1/0,5/0,5 [1,6/0,8/0,8]	11	100	-	3	-	500 фнт.
Баржа	0,5 [0,8] (весла или тяга)	15	50	15	3	2	8 тонн
Галера	4/1/2,5 [6,4/1,6/4]	15	500	20	80	-	150 тонн
Грузовое судно	1 [1,6] (только паруса)	15	200	15	10	10	100 тонн
Драккар	3/0,5/2,5 [4,8/0,8/4]	11	200	-	60	160	-
Дромон	2,5/1/2 [4/1,6/3,2]	15	500	20	60	60	200 тонн
Канюэ	1 [1,6] (только весла)	11	50	-	1	-	500 фнт.
Каравелла	2 [3,2] (только паруса)	15	300	15	20	20	100 тонн
Килевая лодка	1 [1,6] (только паруса)	15	100	10	1	6	500 фнт.
Кнорр	2,5/1/1 [4/1,6/1,6]	15	200	15	8	8	50 тонн
Когг	2 [3,2] (только паруса)	15	300	15	8	5	150 тонн
Курраг	1,5/0,5/0,5 [2,4/0,8/0,8]	11	100	-	6	-	5 тонн
Ладья	3/0,5/2,5 [4,8/0,8/4]	15	300	15	40	150	10 тонн
Пентеконтера	3,5/1/2,5 [5,6/1,6/4]	15	300	15	42	-	10 тонн
Плот	0,5 [0,8] (только весла)	11	50	-	1	-	3 тонн
Рыбацкая лодка	1 [1,6] (только паруса)	15	50	15	1	5	1 тонна
Сохар	3 [4,8] (только паруса)	15	300	15	8	-	100 тонн
Трирема	4/1/3 [6,4/1,6/4,8]	15	600	20	120	-	-
Ялик	1,5 [2,4] (только весла)	11	50	-	1	3	500 фнт.

Каждый член экипажа может работать только 8 часов в день, без риска получить истощение. Так, имея только достаточный экипаж, судно должно будет стоять на якоре или быть вытащено на берег все время, кроме 8 часов в день (как гребные суда обычно и делают). Чтобы плыть 24 часа в день требуется три 8-часовых смены, таким образом, вам нужно, чтобы полный экипаж судна был в 3 раза больше, чтобы плыть 24 часа в сутки.

При продолжительных или опасных путешествиях, есть реальная опасность потерять часть экипажа, таким образом, большинство судов имеет большие членов экипажа, чем необходимо. Максимальное количество членов экипажа, которое судно может иметь в одну смену, то есть общее количество членов экипажа, которые могут работать на судне, не мешаясь друг другу, равно удвоенному достаточному экипажу.

Минимально необходимое число членов экипажа для управления этим судном, является половиной от достаточного экипажа. Если экипаж судна меньше чем это число, оно считается поврежденным.

Имея экипаж меньше достаточного, но не меньше минимального (далее будем называть их костяком экипажа), судно имеет некоторые затруднения. Во-первых, суда, управляемые костяком экипажа, не могут попытаться увеличить свою скорость движения, как могут суда с полным экипажем.

Во-вторых, суда с костяком экипажа имеют помехи на все действия в бою.

Если экипаж судна сокращается ниже минимально необходимого, то скорость судна падает до 1 мили в час - судно по большей части дрейфует по ветру и течению. В бою судно автоматически проваливает все проверки маневров. Судно не может попытаться таранить, идти на абордаж или сбежать.

Это число не включает в себя офицеров или десант.

Пассажиры: общее количество дополнительного персонала (людей, не вовлеченные в фактическое управление судном), которых судно может перевезти. Если судно перевозит десант, то они занимают пассажирские места.

Грузоподъемность: суммарная грузоподъемность каждого судна. Суда обычно имеют трюм, чтобы защитить свой груз - хотя многие суда хранят груз в кормовых и носовых надстройках, или просто привязанным к палубам.

ОСОБОЕ ОСНАЩЕНИЕ КОРДЛЕЙ

Вы можете обнаружить, что ваши суда нуждаются в дальнейших модификациях. Упомянутые ниже оснащения не возможны для некоторых судов. Используйте свой здравый смысл, но как общее руководство: они не доступны судам маленького размера (меньше чем 50 футов в длину). Требуется по крайней мере 1 неделя, чтобы добавить любое из них, возможно большие, если материалы не подготовлены.

Броневые листы: За счет обшивки корабля металлическими листами, хиты корпуса увеличиваются на 15. Эта модификация уменьшает грузоподъемность судна на 15 %. Броневые листы налагают штраф -1 на все проверки управления кораблем, и замедляют судно на 1 милью в час.

Цена: 30 % базовой стоимости судна

Быстро-разворачиваемые паруса: Такелаж судна претерпевает полное изменение, так как это усовершенствование позволяет парусам быть поднятыми и опущенными намного быстрее чем обычно. Любые регулировки паруса могут быть произведены за половину нормального времени, предоставляя бонус +1 на все проверки управления кораблем.

Цена: 10 % базовой стоимости судна

Деревянные листы: Для защиты во время морского боя, это судно снабжено дополнительными деревянными досками, прибитыми к его корпусу. Хиты корпуса увеличены на 5 %, а его порог урона увеличен на 2. Однако, это сокращает грузоподъемность на 10%, поскольку дополнительное место внутри трюма должно быть выделено для балок, поддерживающих эти листы. Скорость уменьшена на 1 милью в час (до минимума в 1 милью в час).

Цена: 20 % базовой стоимости судна

Дополнительные пассажирские места/каюты экипажа: Судно имеет большие пространства для моряков, чтобы спать и есть. Судно так же может перевозить на 10 % больше пассажиров, но его грузоподъемность меньше на 10 %.

Цена: 20 % базовой стоимости судна

Носовое украшение: Некоторые суда несут причудливые резные фигурки на своих бушпритах. Эта модификация является исключительно косметической, без реального воздействия на игру. Игрокам нравится разрабатывать свои собственные резные фигуры на носу корабля, такие как дельфины, русалки, и другие подобные существа из мифов.

Цена: 100-1,000 зм, в зависимости от порта и мастера

Носовой таран: Судно несёт стандартный таран, обычно обшиваемый бронзой или железом, установленный на носу. Судно, оборудованное носовым тараном, наносит дополнительный урон 1к4 вражескому судну за каждую 1 милю в час скорости судна при успешном таранном манёвре.

Цена: 1,000 зм

Отделение для контрабанды: Переборки судна изменены так, чтобы промежутки между ними могли служить скрытыми грузовыми отделениями. Это не изменяет грузоподъёмность судна. При проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 20 определяется местонахождение отделений для контрабанды при обыске судна.

Судно может быть оснащено не больше, чем четырьмя отделениями для контрабанды.

Цена: 500 зм за отделение объёмом 5 кубических футов (141,5 лимр), то есть 1,7x1,7x1,7 фут (0,5x0,5x0,5 м)

Прочный корпус: У корпуса судна есть дополнительные подпорки и дополнительные слои дерева, делающие его более толстым и более упругим. Порог урона корпуса увеличен на 2, но грузоподъёмность судна уменьшена на 10%.

Цена: 10 % базовой стоимости судна

Скрытое орудие: Трюм судна подвергается коренной перестройке, чтобы в нём разместить легкие осадные орудия. Скрытое орудие может быть обнаружено успешной проверкой Мудрости (Восприятие) со Сл 15. Каждое скрытое орудие уменьшает грузоподъёмность судна на 5 тонн, в дополнение к пространству, занимаемому непосредственно орудием.

Цена: 200 зм за орудие (в дополнение к цене самого орудия)

Увеличенный трюм: Эффективная модернизация планировки судна означает большие места для груза судна. Грузоподъёмность судна увеличена на 10 %.

Цена: 15 % базовой стоимости судна

Удлинённый киль: Киль судна более длинный, чем обычно у судна этого типа. Размеры судна от носа до кормы на 10 % больше чем обычно, хотя грузоподъёмность заметно не затронута. Судно более устойчиво, и даёт бонус +1 на все проверки управления кораблём. Это усовершенствование должно быть установлено во время строительства судна и не может быть добавлено позже.

Цена: 10 % базовой стоимости судна

Узкий корпус: Судно было преднамеренно спроектировано с более узким корпусом, позволяя ему протискиваться в более узкие места. Ширина судна уменьшена на 20%, а грузоподъёмность снижена на 10%. Однако, судно получает бонус +2 на все проверки управления кораблём. Это усовершенствование должно быть установлено во время строительства судна и не может быть добавлено позже.

Цена: 15 % базовой стоимости судна

Шёлковые паруса: Немногие из усовершенствований судна столь же красивы как шёлковые паруса. Эти паруса могут быть сделаны в любом цвете по желанию игрока; они часто вышиваются с поразительными изображениями моря. Такие паруса обычно привозятся из дальних стран. Шёлковые паруса дают судну превосходящую скорость движения, так как они наполняются ветром более эффективно. Судно с шёлковыми парусами получает бонус +1 на сиюминутные проверки управления кораблём (см. КнигаИгроКасир.174 раздел «Состязание»). Боевая скорость судна увеличена на 1 милю в час.

Цена: 15 % базовой стоимости судна

Широкий штурвал: Широкий штурвал делает судно более проворным, давая бонус +1 на все проверки управления кораблём.

Цена: 500 зм

ОСАДНЫЕ ОРУДИЯ

На кораблях используются собственные модификации осадных орудий, отличные от приведённых на стр. 255 Руководства Мастера. Доступны следующие осадные орудия.

Баллиста: Баллиста напоминает огромный арбалет, а его сила обеспечена скрученными сухожилиями животных, используемыми в качестве тетивы, взводимой парой съёмных рычагов. Трос, приложенный к обоим рычагам, натягивает тетиву назад, а болт загружается в ложемент с желобом.

Лёгкая: Этот тип баллисты, также называемый скорпионом, является большим предметом, маневренным, и часто устанавливается на суда. Представляет из себя шарнирно закреплённый на опоре тяжелый арбалет.

Средняя: Эта большая баллиста имеет большую дальность и наносит большие урона, чем её более легкая версия, но требует действия расчёта из 2 членов экипажа. Представляет собой облегчённую баллистику на врачающемся основании.

Тяжёлая: Это огромное осадное орудие обычно используется для защиты замков, а

Орудие	Урон	Дист. (фт.)	Расчёт чел.	Скоростр.	КД	Хиты	Порог урона	Цена урона
Баллиста - Лёгкая	6 (1к10)	60/240	1	1/1	10	25	-	400 зм
Баллиста - Средняя	11 (2к10)	80/360	2	1/2	15	38	5	600 зм
Баллиста - Тяжёлая	16 (3к10)	120/480	3	1/3	15	50	10	800 зм
Мангонель - Лёгкий	16 (3к10)	100/400	1	1/3	10	50	-	500 зм
Мангонель - Средний	22 (4к10)	150/600	3	1/4	15	75	5	700 зм
Мангонель - Тяжёлый	27 (5к10)	200/800	4	1/5	15	100	10	1,000 зм
Требущет	44 (8к10)	300/1,200	8	1/5	15	150	10	1,500 зм

так же на больших военных кораблях. Они как правило устанавливаются не на врачающуюся основание, а неподвижно крепятся к палубе.

Мангонель: Эта разновидность катапульты - метательное осадное орудие, приводимое в действие воротом с лебёдкой, которая накручивается на торсионную пружину, и удерживает метательный рычаг с чашей для снаряда. При выстреле лебёдка перестаёт удерживать метательный рычаг, который ускоряясь торсионной пружиной, мечет снаряд. Мангонели могут метать множество различных типов боеприпасов (дан урон для каменных снарядов; другие типы боеприпасов могут быть найдены в разделе «Особые снаряды осадных орудий», приведённой ниже).

Лёгкий: Эти мангонели являются самыми и часто устанавливаются на колёса.

Средний: Он еще больше и часто устанавливается на неподвижной основе.

Тяжёлый: Это самые большие мангонели, и они всегда устанавливаются на неподвижной основе.

Требущет: Эти огромные катапульты являются слишком большими, чтобы перевозиться целиком, и требуют сборки. Они являются слишком большими и громоздкими, чтобы устанавливать их на борту судна. Однако, они могут быть использованы в прибрежных укреплениях, чтобы защищать берег от нападения с моря.

Примечания к таблице

«Осадные орудия»

В таблице приведены характеристики каждого из этих осадных орудий.

Урон: Осадное орудие может целиться в корпус, такелаж или экипаж судна. Оно не может целиться в конкретных членов экипажа, таких как конкретный персонаж или капитан корабля. Орудия, которые наносят колючий урон, наносят только половину урона корпусу или такелажу судна. Доволь-

но трудно поразить мачту, рею или какой-либо другой такелаж, чтобы помешать использовать паруса, таким образом, у атак против таекелажа судна всегда есть штраф -2 к броску атаки. Если атака является неожиданностью для другого судна, у команды есть укрытие на половину в первом раунде боя. Если команда готова к нападению и пытается выполнять свои обязанности, оставаясь максимально укрытой, то она имеет укрытие на три четверти.

Дистанция: дистанция приведена двумя числами. Первое это нормальная дальность оружия в футах, а второе указывает максимальную дальность оружия. Нападая на цель вне нормальной дальности, вы имеете помеху на бросок атаки. Вы не можете атаковать цель вне максимальной дальности оружия. Кроме того, потому что катапульты (мангонель или требущет) метают свои снаряды по высокой дуге, они не могут атаковать цель в пределах половины своей нормальной дальности — цель слишком близок.

Расчёт: Число средних существ, необходимых для управления осадным орудием должно образом.

Скоростр.: Скорострельность показывает как часто орудие может атаковать. Это число раундов, требуемых на то, чтобы зарядить, навесить и выстрелить из осадного орудия. Например, Скоростр. Тяжелой Баллисты - 1/3. Это означает, что она может атаковать только раз в три раунда. Если осадное орудие обслуживает расчёт меньший, чем необходимо, то количество раундов, которые требуются расчёту на то, чтобы зарядить, навесить и выстрелить из осадного орудия, удваивается.

КД: Класс доспеха осадного орудия.

Хиты: Количество хитов осадного орудия.

Порог урона: У осадного орудия иммунитет к любому урону, который меньше, чем его порог урона, в противном случае

урон наносится как обычно. Любой урон, который не в состоянии сравняться или превысить порог урона, считается поверхноситным и не уменьшает хиты осадного орудия.

Цена: Стоимость установки орудия на палубу судна. Не включает стоимость боеприпасов.

ОСОБЫЕ СНАРЯДЫ ОСАДНЫХ ОРУДИЙ

Следующие виды боеприпасов могут использоваться мангонелями. Описание боеприпасов определяет, какие типы осадных орудий могут использовать специальные боеприпасы. Цена и вес в таблице указаны для одного особого боеприпаса.

Особые снаряды осадных орудий

Боеприпас	Цена	Вес
Алхимический огонь	200 зм	10 фнт.
Дымовой снаряд	250 зм	20 фнт.
Жидкий лёд	400 зм	20 фнт.
Цепной книппель	50 зм	30 фнт.
Чумной снаряд	80 зм	20 фнт.

Алхимический огонь: Это либо прочная, керамическая канистра с алхимическим огнём, которая может использоваться в качестве боеприпаса катапульты, либо керамическая колба с алхимическим огнём, закреплённая на наконечнике болта баллисты.

Когда он поражает цель, то наносит урон огнём 4к6 каждому существу и деревянной конструкции в пределах 5 футов от места попадания, и каждое из этих существ должно пройти спас-бросок Ловкости со СЛ 20 или загорится (деревянные объекты автоматически загораются). Каждое существо и деревянный объект в области между 5 и 30 футами от места попадания должны совершиить спас-бросок Ловкости со СЛ 20 или получат половину этого урона огнём, но не загорятся. При неполадке осадного орудия, этот боеприпас взрывается прежде, чем будет запущен, нанся свой урон осадному орудию и всем соседним существам и деревянным объектам, как будто одна из частей осадного орудия (на выбор капитана команды) было целью. Этот алхимический огонь игнорирует Порог урона деревянных объектов.

Дымовой снаряд: Эта прочная керамическая сфера содержит два алхимических вещества, разделённые тонкой перегородкой. Она может использоваться в качестве боеприпасов в катапультах. Когда дымовой снаряд достигает выбранного целевой квадрат, он наносит 2к6 урона любому существу в том квадрате, и вещества смешиваются, а затем создают область загрязнённого, но безопасного желтого дыма, распространяющегося на 30 футов от целевого квадрата. Рассматривайте эффект как заклинание туманное облако. При неполадке осадного орудия, этот боеприпас взрывается прежде, чем будет запущен, его эффект сосредоточен на одной из частей осадного орудия (на выбор капитана команды).

Жидкий лёд: Эта прочная, керамическая канистра, заполненная алхимическим жидким льдом, может использоваться в качестве боеприпасов катапульты. Когда она поражает целевой квадрат, то наносит урон холодом 4к6 каждому существу в пределах 5 футов от цели, и каждое из этих существ должно совершить спас-бросок Ловкости со СЛ 20 или станет опутанным на 1 раунд. Каждое существо в области между 5 и 30 футами от целевого квадрата должно пройти спас-бросок Телосложения со СЛ 20 или получит половину этого урона. При неполадке осадного орудия, этот боеприпас взрывается прежде, чем будет запущен, нанся свой урон осадному орудию и всем соседним существам, как будто одна из частей осадного орудия (на выбор капитана команды) была целью.

Цепной книппель: Сделанный из двух маленьких камней для катапульты, скованных вместе цепью, эти боеприпасы могут быть запущены катапультами. Цепной книппель особенно хорош в разрывании палусов и такелажа, нанся вдвое больший чем обычно урон этому виду целей. Он наносит урон существам как обычно, и если попал, то существо должно совершить спас-бросок Ловкости со СЛ 20 или будет сбито с ног. Цепной книппель относительно неэффективен против непосредственно корпуса судов, нанся только 2к6 урона мангонелем или 4к6 урона требушетом.

Чумной снаряд: Эта прочная, керамическая канистра заполнена ядовитой массой большой падали и отбросов, которая может использоваться в качестве боеприпасов для катапульты. Она наносит только половину урона, но каждое существо, пораженное этим, заражается сточкой чумой (Руководство Мастера стр. 257). Мастер может позволить чумному снаряду заражать другими болезнями.

ТӨРСКӨӨ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Суда перемещаются посредством вёсел (гребля) или парусов. Как самый простой способ, гребля требует расход физической силы – хотя координация множества гребцов, как например на галере или триреме, требует внимания опытного комита (командира гребцов). Парусные суда, наоборот, требуют точного понимания ветров и состояния океана, а так же опытной руки в выполнении навигационных маневров, предназначенных для максимизации эффектов преобладающих ветров.

Гребля

Как упомянуто ранее, гребное судно со множеством вёсел, такое как бирма или трирема, требует большого умения и координации от всех вовлеченных – особенно от комита. Вопреки широко распространенному мнению, гребцы на больших военных кораблях не были рабами, поскольку рабы не обладали необходимыми навыками и достаточным рвением. Фактически, гребцы были хорошо обученными специалистами.

Движение за день (Весла): Персонажи могут грести по 8 часов в день, или могут грести и дольше, рискуя получить истощение (согласно правилам для форсированного марша из главы 8 Книги Игрока). Мастера могут легко определить полное расстояние, пройденное весельным судном (или судном и с парусами и с веслами) за один день, умножив скорость судна на 8. Таким образом, Пентеконтера, скоростью которой 3,5 мили/ч, может проплыть в общей сложности 28 (3.5x8 = 28) миль за один день.

Гребля персонажей на маленьких судах

В ходе морских приключений, персонажи могут обнаружить, что им требуется грести маленькое судно – такое как рыбачья лодка или ялик. Персонажи могут грести по 8 часов в день. Они могут превысить этот лимит, рискуя получить истощение.

За каждый дополнительный час плавания свыше 8 часов, каждый персонаж должен совершить спас-бросок Телосложения в конце часа со Сл 10 + 1 за каждый час сверх 8 часов. При провале спас-броска персонаж получает одну степень истощения.

Кроме того, персонаж может увеличить гребную скорость своей лодки, пройдя проверку Силы (Атлетика) со Сл 15. Успех указывает на то, что этот персонаж увеличил скорость лодки на одну треть. Персонаж должен осуществлять подобные проверки каждые 3 раунда, чтобы определить, может ли он выдержать увеличенный темп. Сложность увеличивается на +1 для каждой последующей проверки. Как только персонаж проваливает проверку, он не может пытаться увеличить скорость снова, пока не завершит

Как только преключенец прекратил увеличивать скорость движения (пройдя проверку Силы (Атлетика), достигнув максимальное время или решив остановиться) он должен закончить короткий отдох. В отличие от профессиональных гребцов, персонажи не могут грести вообще, пока не отдохнут.

Движение на вёслах и парусах: Любое судно, идущее под парусами (даже если у него есть гребцы), считается парусным судном. Сила ветра модифицирует его базовую скорость (см. ниже).

Паруса

Парусные суда используют естественную силу, произведенную ветрами, чтобы перемещаться, таким образом, они находятся во власти преобладающих ветров. Сильный ветер может очень ускорить долгое путешествие, или сделать даже самую короткую прогулку медленной и опасной, в зависимости от направления ветра относительно желаемого курса.

Для упрощения игры, мы можем представить направление ветра и ориентацию судна, имеющими одно из 4 направлений: Север, Юг, Восток или Запад. Таким образом для судна ветер всегда либо встречный, либо попутный, либо боковой.

Движение под парусами и таблица

ветров: Таблица ветров показывает влияние ветра на скорость плавания судна. Чтобы воспользоваться таблицей, просто найдите строку, которая соответствует силе преобладающего ветра и курсу судна относительно ветра. Мастер может использовать любой метод, на свой выбор, чтобы определить скорость и направление ветра.

Например, когг (скорость 2 мили/ч) плывёт при сильном боковом ветре, добавляющем 2 мили/ч к его полной скорости, в итоге его скорость 4 мили в

час.

Движение за день (только паруса):

Полностью укомплектованные экипажем парусные суда имеют намного большую скорость движения за день, чем гребные суда, поскольку они могут плыть все 24 часа без остановки. Таким образом, Каравелла – чья скорость (после учёта скорости и направления ветра) составляет 2 мили в час – может проплыть в общей сложности 48 ($2 \times 24 = 48$) миль за один день.

Судно, численность экипажа которого находится между достаточным экипажем и полуторным значением от достаточной численности может плыть только по 12 часов в день. Костяк экипажа может плыть только по 8 часов в день, и только с половинной скоростью.

Постановка на якорь на ночь: Если парусное судно стоит на якоре от заката до рассвета вместо того, чтобы плыть ночью, умножьте ее основную скорость на 16 часов, чтобы определить его максимальную скорость за день. Заметьте, что хождение под парусом ночью требует опытного навигатора, снабженного инструментами навигатора для того, чтобы проверять курс судна. Если мастер решает, что такие средства не доступны, суда должны всегда оставаться в пределах видимости земли и должны бросать якорь каждую ночь, иначе, судно потерянется в море.

Встать на якорь на ночь часто оказывается мудрым решением, даже если у команды есть необходимые знания и оборудование, чтобы осуществлятьочные плавания. Некоторые опасности, которые легко определены в дневном свете, такие как мелководье, песчаные наносы и рифы, становятся почти невидимыми ночью.

Численность экипажа

Численность экипажа	Название	Эффект
$(1,5 - 2) \times D\mathcal{E}$	Полный, максимальный	Плавание 24 часа в день
$(1 - 1,5) \times D\mathcal{E}$	Достаточный	Плавание 12 часов в день
$(0,5 - 1) \times D\mathcal{E}$	Костяк экипажа, минимальный	Плавание 8 часов в день, половина скорости, помехи на все действия в боту, невозможно ускорение
$< 0,5 \times D\mathcal{E}$	Недостаточный	Скорость не более 1 мили/ч, только в направлении ветра, автоматический провал всех проверок маневров, нельзя таранить, идти на абордаж или сбежать.

Таблица ветров

Ветер	Направление ветра	Модификатор
Штиль	Невозможно плыть под парусами	
Слабый	Встречный	-1 миля/ч (-1,6 км/ч)
	Попутный	+1 миля/ч (+1,6 км/ч)
	Боковой	+0 миля/ч (+0 км/ч)
Умеренный	Встречный	-2 миля/ч (-3,2 км/ч)
	Попутный	+2 мили/ч (+3,2 км/ч)
	Боковой	+1 миля/ч (+1,6 км/ч)
Сильный	Встречный	Нет движения
	Попутный	+3 миля/ч (+4,8 км/ч)
	Боковой	+2 мили/ч (+3,2 км/ч)
Буря	Встречный	Уносится назад на 1 милю/ч
	Попутный	+ 4 мили/ч (+6,4 км/ч)
	Боковой	+ 3 мили/ч (+4,8 км/ч)
Шторм	Уносится на 1-4 милю/ч в направлении ветра	

ДЭ (достаточный экипаж) – численность экипажа, указанная в таблице «Характеристики кораблей»

ПОРСКФЙБОЙ

Боевая система использует стандартный в D&D 6-секундный боевой раунд. Однако, бой не может начаться, пока суда больше, чем в 200 футах друг от друга.

Подготовка

Перед началом боя необходимо определиться со следующим.

1) Для каждого судна, которое должно быть вовлечено в бой, должны быть приняты решения относительно численности, состава и опыта его экипажа. Кроме того, какие орудия имеют суда и любые другие подробные сведения о судах. Вы можете захотеть сделать эскизы палубы каждого судна, расчерченные 5-футовыми квадратами, чтобы помочь в визуализации боя на борту. В конце этого документа приведен Лист Корабля, который может использоваться для записи всех подробных сведений о судне.

2) Для более легкого и более быстрого боя можете игнорировать ветер. Если нет, то чтобы изменять скорость парусных судов, скорость и направление ветра должны быть определены перед сражением.

3) Если бой близко к земле, или каким-либо соответствующим плавающим препятствиям или монстрам, должны быть определены расстояние и направление до каждого из них.

4) Должны быть определены относительная позиция каждого судна и расстояние от него до других судов.

Позиция перед боем

Если корабли в пределах 200 футов друг от друга, то бой может начаться. Если Вы просто хотите начать сражение, скратите дистанцию между судами до 200 футов и сразу переходите к разделу "Бой корабль на корабль", приведенному ниже.

Когда суда на большем расстоянии, каждое судно должно решить, как оно хочет двигаться. Вы хотите приблизиться ближе к другому судну, оставаться на том же самом расстоянии, или уплыть прочь? Если оба судна предпринимают одно и то же действие, результат наступает автоматически.

Если оба судна решают уплыть, они движутся в противоположные направления, пока не покинут поля зрения друг друга, или пока одно судно не решит прекратить бегство.

Если оба судна решают сблизиться, расстояние между ними уменьшается, пока

один из кораблей не решит сменить свое действие, что он может сделать в любое время прежде, чем войдет в зону досягаемости орудий. Как правило это происходит, когда корабль обнаруживает, что судно, к которому он приближается, не то, за которое он его первоначально принял – возможно, над ним реет "Веселый Роджер", или желтый флаг карантине или они достаточно сблизились, чтобы наконец заметить Бехолдера на палубе. Если ни одно судно не передумало, они сближаются, пока не достигнут расстояния 200 футов.

Если оба судна решают сохранить текущую дистанцию, то расстояние между ними не изменяется.

Однако, если одно судно хочет избежать боя, а другое нет, то начинается преследование.

Бегство и погоня

На усмотрение мастера, более быстрое судно может всегда нагнать более медленное судно, но даже медленное судно может использовать в свою пользу попутный ветер, течение или прибрежный ландшафт, чтобы успешно сбежать.

Преследование судна использует те же, приведенные ниже, правила морского боя, со следующими изменениями:

1) Раунды преследования делятся по 30 минут.

2) Маневрами судов могут быть только Поворот, Сближение, Удаление или Держать дистанцию.

3) Пройденное расстояние судна за один раунд равно половине его скорости в милях в час. Например, судно со скоростью 3 мили в час пройдет 1,5 мили или 7 920 футов за один 30-минутный раунд. [Одна миля = 5280 футов.]

4) Преследование заканчивается либо когда судно решает закончить его, либо когда преследующее судно оказывается в пределах 200 футов, либо когда преследователь больше не может видеть цель (дальность больше 10 миль, цель стала невидимой, скрылась в тумане, позади большего судна, за островом и т.д.).

БОЙ КОРДАЛЬ НА КОРАБЛЬ

Театр воображения

Нет никакой нужды в моделях кораблей и гексагональных или квадратных картах поля боя. Эти правила для боя между судами сконцентрированы на точке зрения на них персонажей. Что могут видеть персонажи и как они могут участвовать в сражении? Вам нужно знать только расстояние и ориентацию кораблей друг относительно друга. Любой манёвр судна может изменить это.

Раунды

Раунды в бою между кораблями такие же, как и стандартные раунды в D&D.

Скорость кораблей

Боевая скорость судна (число футов перемещения за один раунд), равно $10 \times$ его скорость в милях в час. Например, у судна, скорости которого указана как 3 мили в час, будет боевая скорость 30 футов.

Ускорение

Корабли не могут остановиться с максимальной скорости за один стандартный раунд схватки (6 секунд). И при этом он не может разогнаться с места до своей максимальной скорости за один раунд. Судно может ускориться или замедлить на половину своей максимальной скорости за один раунд.

Ориентация

Чтобы увеличить скорость игры, в морском бою столкновение кораблей осуществляется абстрактным способом. Расстояние между судами не принимается при столкновении во внимание. Единственное что важно при столкновении, это ориентация одного судна относительно другого. Вообще считается, что суда направлены в сторону, в которую они движутся. Судно может повернуть на 90 градусов в любой раунд, что требует половину его скорости, или меньше (с маневром Поворот). Ориентация вашего корабля относительно корабля противника определяет, какие вам доступны манёвры корабля. Корабль может быть в одной из четырех возможных ориентаций: фронтом (носом) к другому судну, тылом (кормой) к другому судну, правым бортом (штирбортом) к другому судну

или левым бортом (бакбортом) к другому судну).

Ветер

Чтобы уменьшить сложность боя, скорость и направление ветра могут быть проигнорированы. Для более реалистического сражения скорость и направление ветра затрагивают скорости всех парусников. Если Вы хотите учитывать ветер, то его скорость и направление должны быть определены до начала сражения.

Дистанция

Дистанция (расстояние между кораблями) может изменяться в конце хода каждого судна. Изменение в дистанции зависит от действия маневра судна и его скорости. Эта дистанция используется для всего дальнобойного оружия, магических заклинаний, маневров корабля и т.д. Она используется почти так же, как и ориентация судна. Оно не обязано быть точным. В действительности, расстояние между любой точкой на вашем судне и любой точкой на вражеском судне изменяется в зависимости от ориентации каждого судна и их взаиморасположения относительно друг друга. Подобная правдоподобность не является нашей целью. Мы только хотим знать, достаточно ли вражеское судно близко для попадания.

Действия корабля

Формально, корабли не совершают действий, все действия совершают люди на судне. Рулевой управляет движением корабля, артиллерист стреляет из орудий и т.д. Однако, для простоты игры большинство из этих действий указаны так, как будто их совершает корабль. Например, когда рулевой перемещает судно, это описывается как судно совершило действие движение.

Каждый раунд, каждый офицер и каждый член экипажа, как предполагается, прилагают все усилия, чтобы выполнять свои обязанности как можно лучше, используя свои способности, отдавая приказы и перемещая судно как необходимо.

Роль игроков

Каждый игрок берет на себя роль одного из офицеров, что делает их ответственными за управление различными аспектами судна, особенно во время боя. Каждый игрок выбирает, какого офицера он будет отыгрывать. Один игрок должен отыгрывать Капитана. Если игроки не могут сами решить, кто какого офицера отыгрывает,

пусть каждый бросит 1к20. У кого самый высокий результат, получает право выбирать первым. Существующие персонажи могут взять любую из этих ролей, независимо от своей расы, класса или уровня.

Если персонажи будут пассажирами на судне, то каждый игрок все еще будет отыгрывать офицера как НИП, пока бой корабль на корабль не будет завершен, или пока не начнется абордаж. Мастер может предоставить характеристики каждому НИП офицеру, или у них могут просто быть те же способности, что у персонажа игрока. Каждый раунд, каждый игрок может выбирать, хочет ли он выполнить одно из действий своего офицера или чтобы его персонаж совершил действие. Во время боя между кораблями, действия, доступные персонажам, ограничиваются, в основном, атаками дальнобойным оружием или накладыванием заклинаний.

Кроме того, персонаж может быть не офицером, а впередсмотрящим или любым другим членом экипажа, включая артиллериста или лучника. В этом случае, игрок все еще выбирает НИП офицера, чтобы управлять им во время сражения корабль на корабль.

Инициатива

Перед началом боя, каждый из капитанов совершаетбросок инициативы. Судно, капитан которого выбросил самую высокую инициативу, каждый раунд ходит первым. У всех на том судне есть возможность действовать во время хода их корабля.

Персонажи на судне не совершаютброски инициативы. Поскольку более высокопоставленные офицеры отдают приказы более низкоранговым, которые в свою очередь руководят действиями других, каждый персонаж действует в порядке их положения в иерархии судна, начиная с капитана и поубывающей. Если два или больше персонажа имеют одинаковый ранг, то сначала ходит тот, у кого самая высокая ловкость.

Инициатива на вашем корабле в каждом раунде

1) Капитан выбирает маневр корабля (обратитесь к разделу «Маневры корабля»). Затем корабельные офицер и экипаж, выбирают, как лучше всего выполнить маневр. Разрешение предпринявшего маневра происходит в конце раунда, после того, как у всех персонажей на судне была возможность совершить действие.

2) Некоторые маневры могут потребовать больше одного раунда, чтобы их совершить.

Если судно не будет сориентировано в

нужном направлении, то Старпом задержит выполнение приказа Капитана и сначала совершим необходимое количество раундов с манёвром поворота, чтобы должным образом сориентировать судно.

Если маневр потребует, чтобы суда были ближе, то Первый Помощник отложит этот маневр и сначала прикажем выполнить маневр сближение столько раундов, сколько необходимо.

3) Каждый персонаж (и каждый НИП) действуют в свой ход в порядке инициативы (как описано ранее). Вы можете переместиться каждый раунд и выполнить действия, как обычно во время боевого раунда, или вы можете выбрать одно из действий своего офицера.

4) Экипаж выполняет любые действия, которые им назначили. Мастер может потребовать проверки морали перед выполнением действий экипажем, если условия это оправдывают.

5) В конце хода судна каждый раунд Рулевой осуществляет проверку управления кораблём. Описание каждого маневра корабля содержит Сл проверки управления кораблём. Мастер может изменить эту Сл в зависимости от обстоятельств. Например, плохая погода обычно увеличивает Сл маневра на один или два пункта. Рулевой совершает проверку Мудрость (транспорт, водный). Кброску добавляется бонус опыта экипажа судна. Действие, предпринятое остальными во время раунда, могут добавить дополнительные модификаторы кброску. У рулевого на корабле, который плывет с костяком экипажа, есть помеха на проверки. Судно экипажем меньшим, чем костяк экипажа автоматически проваливает проверку. Результаты успеха или провала при проверке даны в описании маневра.

Роль офицеров

Каждый ход, каждый персонаж может предпринять меры, чтобы помочь судну. Кто-то должен действовать как Капитан, а каждый из других персонажей будет действовать как другой офицер.

Вы можете выбрать одно из действий своего офицера или выбрать действие, доступное любому из офицеров ниже его по рангу, кроме офицеров под контролем других игроков.

Например, у вас может быть четыре игрока. Один может захотеть быть Капитаном, один Рулевым, один Канониром, а четвертый может захотеть быть Корабельным Хирургом. В этом случае игрок, который является Капитаном, может также выполнить любое действие Старпома или Лоцмана. У того, кто играет за

Рулевого, доступны действия Боцмана, Комита и Такелажника. Канонику доступны действия Корабельного Плотника. А Корабельный Хирург может также выбирать из действий Квартирмейстера и Запевалы.

Альтернативный вариант – Каждый игрок может выбрать офицера для своего персонажа, затем по очереди каждый игрок выбирает другого офицера, пока не будут выбраны все офицеры. Первый офицер, которого выбрал каждый игрок, будет его основным персонажем. Во время боя игрок будет исполнять обязанности всех его офицеров, но каждый раунд, он может выбрать выполнение действия только одного офицера.]

Назначение личного состава

В дополнение к обычному составу экипажа (гребцы и матросы) и пехоты (лучники, артиллеристы и абордажники), большинство судов также перевозит много неназначенного или запасного персонала. Это особенно верно для судов с большим количеством лучников. Так как только ограниченное число лучников может стрелять одновременно, оставшиеся лучники должны быть назначены в другое место. Мастера и игроки должны отслеживать весь личный состав на борту своих кораблей (фактически, это работа Боцмана, но другие игроки могут помочь). Вы можете использовать Лист Корабля в конце этой книги для этих целей.

Запасной персонал: Они в настоящее время заняли трюм или самодельные койки под палубой (см. примечания к таблице «Характеристики кораблей» для подробностей о перевозке бездействующих людей). Если есть достаточно места на главной палубе судна, запасной персонал может заменить травмированных или мертвых членов экипажа. Эти заместители должны, однако, оставаться запасными (см. ниже) на ещё один раунд; это представляет собой время, которое они тратят на то, чтобы вылезти на палубу, дойти до места и взять необходимое снаряжение.

Неназначенный персонал: Это пехота, моряки или гребцы, в настоящее время не занятые какими либо особыми обязанностями. Неназначенный персонал представляет собой готовый пул запасных, которые могут использоваться, чтобы заполнить промежутки, вызванные ранениями. Количество неназначенного персонала, вместе с количеством активного персонала на любом судне не может превысить максимальную численность экипажа (удвоенное количество экипажа, указанное в таблице «Характеристики кораблей»). Когда это происходит, любой лишний персонал должен ждать ниже палуб как запасной.

Персональные Атаки

Персонаж может потратить свой ход, чтобы совершить одну дальнобойную атаку или атаку по области против вражеского судна в пределах дистанции. Персонаж может нацелить атаку куда угодно, куда он обычно может. Большинство атак не причиняет вреда кораблю, и полезно только для нанесения урона экипажу.

Атаки

Нападая на судно, вы можете атаковать конструкцию корабля, его движущую силу, осадные орудия или обитателей. Корабль может совершить таранный манёвр или манёвр взять на абордаж частью движения. Вы также можете попытаться захватить корабль.

Атака конструкции: Это атака против непосредственно корабля. Если атака успешна, судно получает урон по хитам корпуса.

Атака на движущую силу: Это атака против такелажа или вёсел. Если атака успешна, судно получает урон по хитам такелажа.

Атака осадных орудий: У осадных орудий, установленных на судне, своя собственная статистика. Осадные орудия получают преимущества от укрытия как и экипаж корабля.

Атака по обитателям: Это обычная атака против обитателей корабля – любых существ, которые являются пассажирами, членами экипажа или офицерами корабля. Обитатели получают укрытие на половину (+2 к КД и спас-броскам Ловкости) от атак источников за пределами судна. У обитателей на палубе или полулюте укрытие на три четверти (бонус +5 к КД и спас-броскам Ловкости), а находящиеся внутри трюма или пристроек имеют полное укрытие и не могут быть непосредственной целью. Вообще, как только начинается бой между обитателями двух судов (как при абордаже), то бой корабль на корабль должен быть заменен на абордажный бой.

Атаки лучников и осадных орудий

В морском бою обстрел из луков может уменьшить сопротивление вражеского корабля перед взятием на абордаж и замедлить сбегающий корабль, убивая гребцов и других моряков. Кроме того, горящие стрелы могут зажечь парусину и другие горючие объекты на вражеских судах.

Корабельная пехота служит лучниками; однако, лучники требуют открытое про-

странство для успешной стрельбы и подготовленных боевых позиций. Независимо от того, сколько пехоты судно фактически перевозит, только ограниченное число может лучников может вести огонь в каждый момент времени, в зависимости от длины судна. У корабля длиной от 5 до 19 футов может быть до 5 лучников за раз. При длине 20-59 футов, 20 лучников, 60-130 футов - 30 лучников, длиной большие 100 футов - 40 стрелков.

Дальнобойное оружие

Если корабль достаточно близко, чтобы быть в пределах дистанции бортовых лучников, они могут обстрелять целевое судно.

Морское дальнобойное оружие действует точно так же как обычное дальнобойное оружие, за исключением того, что они атакуют залпом. Каждый лучник вносит одну стрелу в залп. Канонир выбирает центральный корабль. Лучники стреляют в целевые существа на палубе и в тяжелый центральный судна. Вы совершаете одинбросок атаки на всю группу лучников. Используйте бонус атаки атакующих (или бонус опыта экипажа) и КД цели, чтобы определить результат атаки. Если у атакующих есть другие бонусы атаки, используйте самый большой бонус в группе. Если у целей есть различные Классы Брони, используйте самый большой Класс Брони в группе.

Если атака попадает, совершиитебросок урона, как будто один лучник атакует одно существо. Тогда умножьте урон на число лучников в группе. Когда существа на борту судна получают урон от дальнобойного оружия, объедините их хиты и распределите среди них урон по очереди.

Таким образом, если группа из 20 хобгоблинских десантников (11хитов у каждого) получает урон на 55 хитов от обстрела, пять хобгоблинов умирает. Если защитники - существа с разным количеством хитов, одно должно умереть прежде, чем любые другие получат урон. Если атаки не наносят достаточно урона, чтобы непосредственно убить существо, оно просто ранено, но урон от дальнейших атак в первую очередь затрагивает раненое существо. Например, если группа из 10 огров (59 очков жизни каждый) получает урон в 100 хитов, один огр убит, другой ранен и у него остается 18 хитов.

Когда дальнобойное оружие атакует судно, имеющее несколько групп, таких как моряки, гребцы, лучники, артиллеристы, и неназначенные члены экипажа, игрок, управ-

ляющий целевым судном, решает, где расположаются пострадавшие. Абордажный бой является исключением. Всякий раз, когда два судна становятся вовлечеными в абордажный бой, игрок, управляющий судном, совершающим атаку дальнобойным оружием, может выбрать, чтобы его лучники стреляли в наступающих абордажников. Попадания должны быть нанесены в первую очередь абордажной команде.

Зажигательные Атаки

Иногда лучники выпускают горячие стрелы в паруса вражеского судна или в палубу; осадные орудия, тоже могут стрелять зажигательными. Это создает некоторую опасность для атакующего судна, поскольку наносимые кораблю атаки противника могут повредить или разрушить зажигательные снаряды и начать пожар.

Один из каждого 11 стрелцов может подготовить и запустить зажигательную стрелу. Требуется один раунд, чтобы подготовить и зажечь стрелу, и еще один, чтобы прицелиться и выстрелить ею, таким образом, он может выпустить только одну зажигательную стрелу раз в два раунда. Также у неё половина обычной дальности. Он может прицелиться в корабль, либо в корпус, либо в паруса, но не в команду. Если она наносит судну урон огнем, оно может загореться.

Большинство судов в сделано из дерева, а дерево горит. Каждый раз, когда судно получает урон огнем, оно может начать гореть. Корабельный Плотник должен совершить проверку Мудрость (Выживание) со Сл 15. При неудаче судно загорается. Судно немедленно получает 1К6 урона огнем (или количество урона, указанное в заклинании, то что выше).

В каждый последующий раунд Корабельный Плотник совершает другую проверку Мудрость (Выживание) со Сл 15. Провал означает, что судно получает урон, равный предыдущему урону от огня плюс два. Успех означает, что пожар окончен. (Таким образом, как только судно успешно прошло этот спас-бросок, оно больше не горит.)

Урон огнем наносит урон либо хитам корпуса, либо хитам тяжелажа, в зависимости от цели. Если пожар длится последние 4 раунда подряд, в следующем раунде есть 50% шанс, что пожар распространяется с парусов на корпус (или на паруса, если пожар начался на корпусе). Начиная с этого раунда, весь урон огнем от этого пожара применяется и к хитам корпуса и к хитам тяжелажа.

Таран

Многие военные корабли обладают таранами, предназначенными, чтобы проламывать корпуса вражеских судов. Эти тараны предлагают быстрый способ сокрушить и потопить вражеский корабль. Таран часто предшествует абордажу, поскольку этот манёвр приводит противоборствующие корабли в физический контакт. Если нападающий корабль совершает успешный таранный манёвр (обратитесь к секции «Крабельные Манёвры» ниже), в дополнение к урону хитам столкновение от таранной атаки может сбить и ошеломить членов экипажа и пассажиров на атакованном корабле. Атакованный корабль не может перемещаться или участвовать в бою в течение 1 полного раунда. Кроме того, это даёт штраф -4 на проверки управления кораблём в следующем раунде. Любой персонаж, НИП, офицер или член команды, который не попротил предыдущий раунд на то, чтобы закрепиться, должны преуспеть в спас-броске Ловкости со Сл 20, чтобы избежать сбитие с ног и спас-бросок Телосложения со Сл 20, чтобы избежать ошеломление на 1 раунд. Если на целевом судне имеется алхимический огонь, есть шанс один из шести, что таран вызовет неполадку в осадном орудии и это вызовет пожар.

Абордаж

Абордаж – двухэтапный процесс, который требует, чтобы нападающий корабль успешно выполнил манёвр таран или взятие на абордаж прежде, чем послать абордажников в атаку. В раунд после успешного тарана или взятия на абордаж, Канонир может выполнить действие «абордаж».

Корабль может увеличить свое число абордажников или защитников, оставив костяк экипажа управлять судном и отправляя «лишних» моряков на абордаж или защиту (Обратитесь к действию «абордаж» Канонира). Помните, что корабли, управляемые костяком экипажа, могут перемещаться только на половину своего максимального движения.

Во время действия абордаж вы должны отметить общее количество абордажников и защитников; у судна со значительно большим количеством фехтовальщиков чем у противника есть больше шансов преуспеть в абордаже. Мастер просто сравнивает число нападавших с числом защитников и вычитает меньшее число из большего. Разделите это число на 5. Получившееся число – бонус размера команды. Он должен быть снова вычислен в начале каждого раунда, если команда понесла потери.

Проверка лояльности: Прежде, чем команда предпримет действие абордаж, она должна пройти проверку лояльности со Сл 10. Если берущая на абордаж сторона меньше, чем защищающаяся, то со Сл 10 + бонус размера экипажа. Провал проверки уменьшает значение лояльности экипажа на 1 пункт. Проваливая проверку на 5 или больше, нужно пройти проверку морали со Сл 10.

После абордажа: Обратитесь к приведённой ниже секции «Абордажный бой».

Урон кораблям

У кораблей есть хиты корпуса и хиты такелажа. Корабли начинают с одинаковым числом каждого из хитов. Это число приведено в таблице «Характеристики кораблей» в столице Хиты.

Когда хиты корпуса корабля опускаются ниже половины его хитов, возникает течь (см. ниже). Когда хиты достигают 0, в корабле образуется пробоина и он может начать тонуть.

Когда хиты такелажа опускаются ниже половины, его скорость сокращается наполовину, и у него есть штраф -2 всем проверкам управления кораблём. Когда хиты достигнут 0, корабль теряет ход и больше не может перемещаться самостоятельно.

Течь

Во время морских столкновений скорость судна с течью уменьшается на одну четверть. Оно совершает все проверки управления кораблём и совершает атаки с помехой пока она не будет заделана. Во время боя у судна с течью крен на одну сторону. Любое существо, которое не может держаться за перила или другую опору, рассматривает любое движение как трудный ландшафт. Существо, сбитое с ног скатывается на 10 футов в сторону воды.

Если хиты корпуса судна восстановлены выше половины, судно само по себе выравнивается, и больше не имеет течи.

Пробоина и Затопление

Во время морского боя, корабль у которого 0 хитов корпуса, получает пробоину.

Его скорость уменьшается до 1 мили в час, и оно автоматически проваливает все проверки управления кораблём.

До конца хода корабля в каждом раунде, Капитан бросает к20. Если результат 10 или выше, он успешен, если нет – это провал. Как только судно провалит три таких спасброска таким образом, его скорость становится 0, и оно начинает тонуть на 5 футов в раунд.

Когда на кости выпадает 20, или при трех успехах, корабль стабилизируется,

и лыбя, возможно частично погружено.

Как и в случае с течью, судно может быть стабилизировано ремонтом.

Ненавистные корабли и их офицеры

Обычно корабли, которыми управляют НИПы, не могут использовать в своих интересах действия офицеров. У каждого судна будет Капитан, который управляет судном и совершает любые необходимые проверки управления кораблём, но для простоты игры у мастера вообще не будет никаких НИПов, пытающихся улучшить эффективность корабля. Однако, при особых обстоятельствах, мастер может добавить значимого НИПа, выполняющего роль офицера.

Ремонт после урона

Экипаж может попытаться восстановить поврежденный корабль в море. Такие попытки ремонта могут восстановить только 1к6 хитов корпуса и 1к12 хитов такелажа. Экипаж может отремонтировать корпус или такелаж за 1к4 дня. Если судно начинает тонуть от боевого урона, оно может быть временно восстановлено при выпадении 12 или больше на 1к20 (если судно в настоящее время не вовлечено в боевые действия или не управляется костяком экипажа). Если кто-то на борту владеет навыками Мореходство или Кораблестроение, добавьте к броску ремонта бонус +3. Отремонтированное судно остается на плаву достаточно долго, чтобы обеспечить более исчерывающий ремонт.

Ремонт может производиться после каждого сражения или события, в котором кораблю был нанесён урон. Однако, экипаж не может восстановить больше хитов корпуса или такелажа, чем половина от нанесённого событием. Таким образом, судно, которое получило урон 12 по хитам корпуса в сражении, может восстановить максимум 6 хитов корпуса, находясь в море. Если это судно после удара о риф теряет одно очко корпуса, экипаж не может восстановить больше одного хита корпуса.

Костяк команды не может попытаться осуществить ремонт, и ремонт не возможен во время сражения, шторма или бури. Исчерывающий ремонт (больше чем на 6 хитов) требует навыков и материалов для верфи. Поврежденные суда должны стоять в доке или у берега для ремонта. Из-за материалов и квалифицированной рабочей силы, вовлечённой в такой ремонт, ремонт корабля требует большого количества

времени и крупную сумму денег. Некоторые владельцы судов могут счесть что дешевле и удобнее купить новое судно, чем ремонтировать поврежденное. Ремонт стоит 150 зм за восстановление хита корпуса/такелажа. И за каждые 3 восстановленных хита, требуется 1 день работы.

Восстановление пострадавших

Не каждое существо, ликвидированное во время боя, фактически умирает. Некоторые могли просто потерять сознание; другие могут быть столь тяжело ранены, что теряют всякое желание сражаться. Если корабль тонет, все существа, ликвидированные во время сражения, умирают (утонули или от другого бедствия); иначе, в конце любого сражения, победитель может восстановить 50%, а побежденная сторона может восстановить 25% потерянных хитов команды.

Бой нескольких кораблей

Подобная боевая система работает лучше всего при поединках между двумя кораблями, одно с игроками, управляющими кораблём, перевозящим персонажей и другое управляемое мастером. Если три или больше судна вовлечены в сражение, у мастера есть несколько вариантов:

- Два или больше корабля могут действовать вместе как одна боевая единица. Оба корабля предпринимают одни и те же действия одновременно и фактически функционируют как одно судно, хотя они не могут объединить экипаж или хиты. Если суда имеют разные бонусы опыта экипажа и значения лояльности команды, группа должна использовать низший.
- Корабли с каждой стороны могут действовать как две боевые единицы, согласно ограничениям, отмеченным выше.
- Сражение может быть разделено на отдельные поединки между двумя судами.
- Позвольте всем судам действовать независимо. Этот метод лучше всего работает, когда несколько кораблей угрожают одному противнику. Каждое судно объявляет свое собственное действие, а Рулевые осуществляют свои проверки управления кораблём отдельно. В ходе сражения, противники могут обхитрить некоторые из кораблей союзников, но не сломь ускользнуть от других.
- Используйте комбинацию методов. Например, мастер может решить рассматривать противостоящие стороны как две боевые единицы, пока суда не войдут в радиус стрельбы из лука, а затем разбить сражение на отдельные поединки.

БОЙ С ТОНСТРАДИ

Во многих случаях, морское существо может угрожать кораблю и его экипажу.

Движение и атаки существ

Плавающие существа используют свою скорость плавания в морском бою.

Как стандартное боевое действие, они могут совершить маневры кораблей. Для существ проверка управления кораблём осуществляется с использованием модификатора Ловкости. Они могут игнорировать все предварительные требования к ориентации.

Существа и обстрел

Лучники (но не артиллеристы) на борту корабля могут стрелять в существ, используя свой обычный бонус опыта экипажа и целевой Класс Доспеха существа. Если целевое существо имеет размер Огромное или большие, совершите бросок урон, как будто один лучник атакует одно существо. Затем умножьте урон на число лучников в группе. Если целевое существо меньше, то только каждый третий из лучников имеет свободный обзор, то разделите урон на 3.

Полностью погруженные существа становятся неуязвимыми к атакам стрелами. Частично погруженное существо имеет укрытие на три четверти (бонус +5 к КД и спас-броскам Ловкости).

Существа и артиллерийский обстрел

Артиллерия может обстреливать всех Огромных и Громадных существ, как корабли - существа меньшего размера и полностью погруженные существа любого размера неуязвимы к огню артиллерии.

Существа и таран

Для Огромного или большого плавающего существа могут предпринять попытки тарана или быть протараненными.

Чтобы протаранить судно, существо должно преуспеть в броске атаки против Класса Доспеха корпуса судна, добавляя модификатор Силы существа к броску. Существо наносит 1к6 урона корпусу судна за каждые 10 футов скорости плавания. Существо получает половину этого урона.

Чтобы таранить существо, судно использует стандартный маневр тарана против Класса Доспеха существа, но атака совершается с помехой.

Существа и абордаж

Морские существа могут взобраться на борт корабля, а громадные существа могут просто обхватить палубу судна. Если нападающие существа могут подняться на палубу защищающегося судна, они просто начинают абордажный штурм.

Корабли, взятые на абордаж плавающими существами, сохраняют свободу манёвра, если некоторые из нападавших не остаются в море, чтобы препятствовать перемещению судна.

Абордажная схватка с морскими существами происходит как обычно. Если группы фехтовальщиков нападают на одно существо, используйте стандартное правило боя относительно размера существ, чтобы определить число фехтовальщиков, которые могут нападать.

АБОРДАЖНЫЙ БОЙ

Как только корабль взят на абордаж, бой корабль на корабль заканчивается и начинается абордажный бой на том корабле, который взяли на абордаж. При этом используются стандартные правила боя D&D.

Абордажный бой это обычно сражение между «избранными» этих двух судов, обычно это означает, что персонажи борются с капитаном вражеского судна и прочими основными НИПами вражеского судна в обычном бою. Тем временем, команды этих двух судов борются друг с другом на заднем плане.

Ландшафт на судне

Большая часть пространства на судне является труднопроходимым ландшафтом, переполненным запасными частями, бочками с припасами и различными инструментами для содержания судна в рабочем состоянии. Персонажи могут использовать их в импровизированных атаках.

Если Такелажник использует действие «Намочить паруса», или во время и в течение часа после дождя, палуба и все паруса и такелаж будут мокрыми. Любое движение будет осуществляться с половиной обычной скорости.

Риги могут быть введены в любое место, смежное с краем судна, или смежное с любой из его мачт. На большинство риг и такелажа можно подняться проверкой Акробатики или Атлетики (Сл 10). Для упрощения игры, предполагается, что персонажи могут занять любое место над судном, до максимальной высоты оснащения.

Падение за борт – большой риск, таким образом, у большинства судов есть ограда вдоль борта. Если движение выносит существо через ограду судна, то существо имеет бонус +5 к спас-броску для избежания падения за борт. Подъем вверх по борту судна во время штиля требует проверки Атлетика (Сл 10).

Абордажный бой экипажа

Вы делаете один бросок атаки на всю группу абордажников или защитников в ход их судов. Используйте бонус атаки нападающих (или бонус опыта экипажа) и средний КД цели, чтобы определить результат атаки. Большая из этих двух сторон добавляет, что премия опыта команды к их атаке умирает.

Если атака попала, совершийте бросок урона, как будто один фехтовальщик напал на одно существо. Затем умножьте урон на число нападавших в группе. Урон применяется к целевым существам как к группе. Сложите все их очки жизни вместе, чтобы сформировать пул хитов. Когда получено достаточно урона, чтобы убить одно существо, количество существ сокращается на одно.

Победа: Если экипаж ни одной из сторон не сдается, то тот кто победил в «основном» бою (либо Персонажи, либо Вражеские НИПы) выигрывает все сражение. Другими словами, команда судна побеждает вражеский экипаж, если их капитан побеждает вражеского капитана.

Вариант – игнорирование абордажного боя экипажа

В то время как команда судна, вероятно, понесёт потери в сражении, с этой разновидностью предполагается, что достаточно членов побежденной команды присоединяется к победившей команде, чтобы восполнить любые потери. Этот вариант освобождает игроков от боя между большим количеством противников низкого уровня, и от необходимости отслеживать число жертв в их команде после каждого сражения.

Очки опыта

Персонажи зарабатывают опыт как обычно от противников, которых они побеждают в абордажном бою. В большинстве обстоятельств сражение корабль на корабль служит только прелюдией к главному бою. Однако, если персонажи победили в бою корабль на корабль, и они топят или разрушают судно, не борясь с капитаном судна и НИПами, то они зарабатывают опыт, основанный на опасности

капитана (поскольку капитан – единственный, ведущий вражеское судно в бою корабль на корабль).

МАНЁВРЫ КОРДАЛЕЙ

Во время морского боя каждое судно перемещается, совершая ряд маневров. В начале каждого раунда Капитан выбирает, какой маневр корабля будет предпринимать. Корабль должно выполнить предварительные требования, чтобы совершить попытку маневра. Если судно не выполняет предпосылку, но сможет ее выполнить, если сначала переместиться, Старпом может задержать выполнение маневра на необходимое количество раундов, приказывая выполнить другие маневры, необходимые для занятия необходимого положения судна. В первом раунде, в котором судно выполняет предварительное требование, предпринятого Капитаном первоначальный маневр. В конце каждого раунда рулевой корабля осуществляет проверку управления кораблём, указанную для текущего маневра.

Бонус опыта экипажа корабля добавляется проверке управления кораблём. Действия других могут также затронуть проверку управления кораблём. У рулевого, который работает в костиже экипажа, есть помеха по проверке. Судно с меньше чем костижком экипажа или без рулевого, или если рулевой не предпринимает мер, или предпринимает другие действия, которые препятствуют тому, чтобы он вел судно, судно предпринимает действие «Неуправляемый».

Поворот

(На правый или на левый борт)

В конце раунда судно изменяет своё направление на 90 градусов. Оно может переместиться на половину своей скорости перед поворотом.

Требование: Если корабль приводится в движение только парусами, судно должно продвинуться (на минимальную скорость 1 миля в час) как часть этого маневра. Если приведено в действие веслами, судно может повернуться без движения.

Проверка управления кораблём: Для успеха требуется пройти проверку Мудрость (транспорти, водный). При провале судно не поворачивается, и может переместиться только на половину его скорости в этом раунде.

Сближение (Полный вперёд)

В конце раунда расстояние между судами сокращается на скорость вашего судна.

Требование: Ваше судно должно быть ориентировано на другие корабли.

Проверка управления кораблём: успешная проверка Мудрость (транспорт, водный) со Сл15 добавляет 1к4 мили в час к скорости корабля. Натуральная 20 на броске добавляет 2к4 мили в час к скорости корабля. При неудавшейся проверке ваш корабль перемещается на свою обычную скорость в этом раунд, если результатом броска не была натуральная 1. В этом случае скорость судов уменьшается на 1к4 (минимальная скорость 1 миля в час).

Удаление (Полный назад)

В конце раунда расстояние между судами увеличено на скорость вашего судна.

Требование: Ваше судно должно быть сориентировано от другого корабля. Если сориентировано в право или в лево, расстояние между судами увеличивается только на половину скорости вашего судна. Этот маневр не может быть предпринят, если Ваше судно обращено к врагу.

Проверка управления кораблём: Такие же, как для манёвра сближение.

Держать дистанцию

Этот маневр включает изменение скорости и поворот на 90 градусов, если требуется, чтобы удерживать расстояние до другого судна. В конце раунда расстояние между судами неизменно.

Требование: Ваше судно не должно быть к кораблю кормой. Ваша скорость судна должна быть в состоянии поддерживать текущее расстояние до другого судна.

Проверка управления кораблём: Рулевые обоих судов совершают проверку Мудрость (транспорт, водный). Если ваш корабль выигрывает соревнование, и соответствует скорости другого судна и направлению, расстояние между судами не изменяется. При неудаче скорость и направление вашего судна сохраняются такими же, как они были в предыдущем раунде.

Пристать к борту

Этот маневр включает поворот на 90 градусов, когда они приближаются к другому судну. В конце раунда судно выравнивается с врагом и находится в пределах 10 футов от вражеского судна.

Требование: Ваше судно должно быть сориентировано на другое судно и находиться достаточно близко, чтобы достигнуть его за один раунд.

Проверка управления кораблём: Для успеха требуется пройти проверку Мудрости (транспорт, водный) со Сл 20. Каждый раунд после этого, рулевой поддерживает скорость как у врага и маневрирует автоматически (в рамках способностей его судна, конечно), если враг не преуспеет в маневре Сбежать (подробнее ниже).

Провал проверки управления кораблём с разницей 5 или меньше, указывает, что рулевой был не смог начать маневр правильно, и судно – теперь в 30 футах от вражеского судна и все еще сориентировано вперед.

Если проверка провалена с разницей больше 5, но меньше 10, корабли сталкиваются, как будто рулевой начал таранный маневр. Оба судна получат одинаковое количество урона, равное 1/2 урона, которое нападающее судно нанесло бы при успешном маневре тарана. Судно с носовым тараном не наносит дополнительного ущерба в этом случае. Судно заканчивает раунд в 10 футах от другого судна, сориентированым вперед и не перемещаясь.

Провал проверки управления кораблём на 10 или больше, указывает, что судно прошло в 10 футах без остановки. Любые выставленные весла ломаются (становятся бесполезным), в то время как столкновение таекелажа наносит урон тараном на 1/4 хитов таекелажа каждого судна. Если моряки не успели втянуть весла в судно, все весла на ближайшей стороне судна ломаются, а скорость уменьшается пропорционально оставшимся вёслам. Корабль теперь в 30 футах от вражеского судна, стоя задом к тылу и все еще перемещается.

Таран

В конце раунда судно врезается во вражеский корабль, нанося урон обоим кораблям. Оба судна уменьшают скорость до 0. Обратитесь к разделу «Таран» выше для других возможных эффектов.

Требование: Ваше судно должно быть ориентировано на другое судном и быть достаточно близко, чтобы достигнуть его за один раунд.

Проверка управления кораблём: Рулевой должен совершить успешный бросок атаки. Базовый бросок атаки: 1к20 + модификатор Мудрости (транспорт, водный) Рулевого + бонус опыта экипажа судна. Общее количество по сравнению с целевым Классом Доспеха корпуса судна: если бросок равен или больше, попытка тарана успешна. Иначе, нет никакого урона судам. Вы не достигли другое судно или задели по касательной без любого существенного урона любому судну. Натуральная 20 всегда попадание, а 1 всегда провал. Натуральная 20 также критическое попадание. Атакующий корабль наносит 1к6 урона хитам корпуса вражеского судна за каждую 1 милю в час скорости. Атакующее судно получает 1/2 этого урона хитам корпуса. Судно с носовым тараном наносит дополнительный урон 1к4 вражескому судну за каждую 1 милю в час скорости корабля.

Бортовой залп

В конце раунда судно находится на благоприятной позиции, чтобы одновременно атаковать из всех осадных орудий.

Требование: Ваше судно должно стоять правым или левым бортом к врагу, и Вы должны быть в пределах дальности своих осадных орудий от вражеского судна.

Проверка управления кораблём: Для успеха требуется пройти проверку Мудрости (транспорт, водный) со Сл 15. Если проверка успешна, а осадные орудия вашего судна (минимум 2) выполнили действие подготовки к стрельбе, когда приказал Канонир, он отдает приказ, и они все стреляют одновременно. Они имеют преимущество при атаке.

Кроме того они наносят критический урон на 19 или 20. При провале позиция судна неудачна. Если Вы захотите запустить подготовленные осадные орудия в этот раунд, то атака будет совершена с помехой, и они не могут нанести критический урон.

Взять на абордаж

Маневр «взятие на абордаж» обычно используются непосредственно перед абордажем. В конце раунда команда зацепит абордажные крюки и фактически зацепится за судно врага (кошки или абордажные крюки считаются стандартным снаряжением для любого судна, намеревающегося участвовать в боевых действиях).

Требование: Ваше судно, должно быть, выступило, успешное прибываю рядом с маневром.

Проверка управления кораблём: Рулевой должен совершить успешный бросок атаки. Базовая сила атаки: 1К20 + модификатор Мудрости (транспорт, водный) Рулевого + бонус опыта экипажа корабля. Результат сравнивается с Классом Доспеха корпуса целевого судна; если бросок равен или больше, вражеское судно поймано в ловушку и неспособно отделиться, пока его Рулевой не сможет успешно выполнить противоабордажный маневр и скинуть все крюки. Иначе, судно занимает свое положение, но захват не удается.

Противоабордажный манёвр

Противоабордажный маневра производится, чтобы освободиться от захвата судном врага. В конце раунда, яростно крутя штурвал, пилот не только сбрасывает зацепленные крюки врага, но и делает попытку абордажа весьма опасной перспективой для вражеской команды.

Требование: Вражеский корабль должен взять на абордаж ваш корабль.

Проверка управления кораблём: Для успеха требуется успешная проверка Мудрости

(транспорт, водный) со Сл 20. Любой враг, пытающийся провести абордаж, когда выполнен противоабордажный маневр страдает, получая модификатор +2 к Сл любой проверки, необходимой для абордажа (Проверки прыжков для персонажей, прыгающих на борт, проверки Баланса на тех, кто использует реи и доски).

Сбежать

Когда вражеское судно пристает к борту, рулевой может попытаться сбежать от врага. В конце раунда расстояние между судами увеличивается на скорость вашего судна

Требование: Вражеское судно пристало к борту вашего.

Проверка управления кораблём: Пилоты обоих судов совершают проверку Мудрости (транспорт, водный). Если Ваше судно выигрывает соревнование, это означает, что судно успешно сбежало. При неудаче вражеское судно остается рядом. Если Вы терпите неудачу на 10 или больше, то Вы перепутали лево и право, и столкнулись с вражеским судном, и оба судна получат 1К6 урона хитам корпуса.

Уклонение

Рулевой совершает серию внезапных неожиданных поворотов и изменений скорости, чтобы избежать обстрела орудий вражеского судна. Из-за этих отчаянных движений у вашего судна есть помеха на все атаки в этот раунд. Ваше судно может продолжить свой текущий курс во время этого маневра на половине скорости.

Требование: нет.

Проверка управления кораблём: Рулевые обоих судов совершают проверку Мудрости (транспорт, водный). Если Ваше судно выигрывает соревнование, оно получает +2 к своему КД и спас-броскам до своего хода в следующий раунд. За каждые 5 пунктов, на которые рулевой побеждает своего противника, он может увеличить этот бонус на +2.

Потеснить

Ваше судно совершает хитрый или трудный маневр, который вынуждает вражеского рулевого реагировать. В конце раунда ваш корабль находится в 30 футах от другого корабля.

Требование: Ваше судно должно быть обращено к другому судну и находиться достаточно близко, чтобы достигнуть его за один раунд.

Проверка управления кораблём: Рулевые обоих судов совершают проверку Мудрости (транспорт, водный). Если Ваше судно выигрывает соревнование, вы можете выбрать один из следующих эффектов:

- У Вражеского Рулевого помеха на проверки Мудрости (транспорт, водный) на раунд.
- Вражеское судно получает -4 к КД и спас-броскам на раунд.
- Вражеские Осадные Орудия имеют помеху на атаки на раунд.

Неуправляемый (бездействие)

Когда рулевой ничего не делает, если нет никакого рулевого или если экипаж судна меньше костяка экипажа, судно является неуправляемым. Неуправляемое судно не делает ничего, кроме бездействия, пока оно не остановится, или кто-то не станет его новым рулевым. Неуправляемый корабль движется только вперед и автоматически замедляется до половины своей текущей скорости при минимуме в 1 милью в час.

Требование: Нет

Проверка управления кораблём: Нет

ВАШ ЭКИПАЖ

Все люди, которые находятся на корабле и их обязанности.

Иерархия на корабле

Порядок рангов от самого высокого до самого низкого:

Офицеры

Капитан: Выбирает действие корабля, ведёт переговоры с другими кораблями

Корабельный Маг (по желанию): Совершает магические атаки, тушит пожары,чинит судно, и т.д.

Старпом: Интерпретирует приказы Капитана, отлаживает действия корабля.

Лоцман: Просчитывает курс, течение, погоду, курсы других судов и т.д., слабое место

Рулевой: Управляет кораблём - устанавливает положение и ориентацию корабля

Боцман: Руководит действиями на палубе, переназначает экипаж

Комит: Максимизирует скорость и эффективность гребцов

Такелажник: Максимизирует скорость и эффективность матросов

Канонир: Управляет огнём орудий, руководит действием взятие на абордаж и абордажными действиями

Корабельный Плотник: чинит последствия урона, даёт судну временные хиты

Корабельный Хирург: следит за пострадавшими, лечит ранения, восстанавливает хиты команды

Квартирмейстер: Делает доступными инструменты и оборудование, находит на-

руса или такелаж на замену

Запевала: Повышает мораль, вдохновляет команду

Экипаж

Вперёдсмотрящий, Кузнец, Учёный, Хроникёр, Кок, Бондарь, Моряки (Матросы, Гребцы), Пехота (Лучники, Артиллеристы, Абордажники), Неназначенный персонал, «Палубные обезьянки», Юнги, Пассажиры, Питомцы, Пленники

Количество офицеров

На любом корабле с 9 членами экипажа или меньше, только один офицер – Капитан, и он будет также функционировать как один из членов экипажа. У кораблей с экипажем между 10 и 19 будут и Капитан и Боцман. У судов с экипажем 20 и более, могут быть все упомянутые выше офицеры. Когда на корабле пропускается одна или больше офицерских должностей, выше стоящий офицер также выполняет обязанности более низкоранговых офицеров.

Плата

Плата офицерам: Офицеры, служащие в армии некоторой страны или королевства, получают ежемесячное жалование. Пираты работают за долю от добычи, которую они добудут. Офицеры на частных судах обычно работают за зарплату, но иногда будут согласны на половину зарплаты плюс долю прибыли корабля.

Капитан, 10 частей или 8 зм в день; Корабельный Маг (по желанию), 9 частей или 7 зм в день; Старпом, 8 частей или 6 зм в день; Лоцман, 6 частей или 5 зм в день; Рулевой, 5 частей или 4 зм в день; Боцман, 5 частей или 4 зм в день; Комит (только на кораблях с вёслами), 4 части или 3 зм в день; Такелажник (только на кораблях с парусами), 4 части или 3 зм в день; Канонир, 5 частей или 4 зм в день; Корабельный Плотник, 4 части или 3 зм в день; Корабельный Хирург, 4 части или 2 зм + 1 см за человека на борту в день; Квартирмейстер, 4 части или 3 зм в день; Запевала, 3 части или 2 зм в день; Юнги, (они приведены здесь потому, что хотя они и не офицеры, но они также и не члены экипажа) они не получают жалование – они работают ради опыта, но после успешного похода они часто награждаются подарком в размере половины от одной части прибыли, или 2 см в день.

Плата экипажу: 1 или 2 части или от 1 до 5 зм в день в зависимости от опыта (обратитесь к таблице «Опыт экипажа»).

Обязанности офицеров

Капитан (Командующий или Шкипер)

Непрекаемый авторитет на любом судне, его слово – закон для всех на борту. Капитан решает, куда плыть, что ограбить, и кто занимает другие должности на корабле, наряду со многими другими руководящими решениями. Лидерство часто оказывается рискованным, однако, поскольку капитан, прежде всего обязан обеспечивать успех своему кораблю и экипажу. Если он не в состоянии сделать это, то увеличивается риск мятежа. Он обычно опытный моряк, навигатор и командир.

Командир корабля должен должен каждый ход направлять действия экипажа и наблюдать за действиями врага. Если командующий не в состоянии направить движение судна, он не может приказать рулевому изменить курс или скорость, или приказать выполнить какой либо особый маневр. Для этого требуется находиться на палубе и выкрикивать команды экипажу корабля, передавая информацию от впередсмотрящего рулевому и так далее. Представляйте его стоящим на полубаке или полуяте с подзорной трубой.

Игра за Капитана: Вы ответственны за все решения касающиеся корабля. Успешный Капитан будет слушать совет других, но в конечном счете управлять судном это Ваша работа. Во время боя в начале каждого раунда Вы можете приказать выполнить любой маневр. Капитан говорит Старпому, какой маневр он хочет попытаться осуществить, а работам Старпома проследить проследить, чтобы это было выполнено. В случае необходимости, Старпом может задержать выполнение этого маневра на нескольких раундов чтобы сначала занять требуемую позицию.

Действия Капитана: Выбор маневра судна – свободное действие Капитана. Он может также выполнить любое боевое действие, обычно доступное во время боевого раунда, или он может выбрать одно из следующих действий.

Сложение: Капитан может попытаться запугать/вдохновить команду один раз за сражение для получения преимущества на один бросок на свой выбор. Осуществите проверку Харизмы. Вычитите лояльность экипажа из 20, чтобы определить сложность проверки.

Все на палубу: Вызовите весь экипаж на палубу, и они занимают свои предписанные позиции для боя. Это требует раундов 1к4+2. Обычно этого времени достаточно до начала сражения. (Если на палубе недостаточно места, остальная часть экипажа остается на нижней палубе, готовая появиться если нужно.)

Атака: «Огонь по готовности» – приказ канониру атаковать вражеский корабль. Вместо этого вы можете скомандовать ему «Зарядить и навести осадные орудия и ждать моей команды» или «Предупредительный огонь над их бортом» или любой другой приказ от «Ждать пока не увидите белки их глаз» до «Огонь из всех орудий!»

Прекратить огонь: Прекратить все атаки против вражеского судна.

Поднять белый флаг (Сдаться): Считается подлым продолжать огонь по врагу, когда он поднял белый флаг, если только из каких то его действий, например попытка сбежать или продолжению огня, не следует, что он не собирается сдаваться.

Запросить переговоры: Подъем белого флага, сам по себе, не является признаком сдачи. Скорее подъем белого флага указывает на запрос о перемирии, чтобы провести переговоры с врагом.

Покинуть корабль: В большинстве случаев, капитан, подавая пример, воздерживается от собственного быстрого бегства с корабля в бедствии, и вместо этого концентрируется на спасении других людей. Это часто приводит или к смерти или к запоздалому спасению капитана, из-за принципа «капитан покидает свой корабль последним».

Приказ офицерам: Приказать офицер предпринять определенные действия. Это добавляет +2 к проверке способности офицера.

Изучать обстановку: Вы не предпринимаете действия в этом раунде. В следующем раунде вы можете добавить +2 к одной проверке способности, своей или любого офицера.

Корабельный маг [по желанию]
(или Корабельный заклинатель или Знахарь)

В фэнтезийном мире, где магия реальна, на борту некоторых кораблей будет кто-то владеющий магией. Наличие опытного Корабельного мага повышает боевой дух экипажа, а так же увеличивает способность корабля переживать шторма и тяжелые боестолкновения. Любой офицер может владеть магией, но предполагается, что персонаж, исполняющий роль Корабельного мага не отдает приказов и отвечает только перед Капитаном. Не на всех кораблях есть Корабельный маг. Но если он есть, он как правило будет персонажем или НИПом.

Игра за Корабельного мага: Вы можете совершать свои собственные атаки, тушить пожар,чинить корабль, и т.д.

В отличие от других офицеров, Корабельный маг не берет на себя обязанности недостающих офицеров ниже рангом. Эти

функции возложены на Капитана. Как предполагается из названия, персонаж, который берет на себя эту роль, должен владеть магией. Корабельный маг даёт советы Капитану и использует свои магические способности так, как считают целесообразным.

У Корабельного мага нет никаких особых действий. Корабельный маг может выполнить любое действие, обычно доступное ему во время боевого раунда.

Старпом (или Старший помощник или Старший офицер)

Офицер, чей ранг идет по рангу сразу за Капитаном корабля и исполняет его обязанности, когда Капитан больше не может выполнять свои обязанности. Он защищает моряков друг от друга, поддерживает порядок, улаживает ссоры, и распределяет еду и другие предметы первой необходимости.

Игра за Старпома: Ваша основная работа в качестве Первого Помощника выполняет команды Капитанов. Если Капитан выбирает маневр судна, у которого есть требование, которое в настоящее время не выполняется, но может быть выполнено через несколько раундов, если сначала выполнить другой маневр, то ваша работа задержать выполнение приказа Капитана и заменить его другим маневром судна, пока предпосылка не будет выполнена. Обычно для этого требуется повернуть судно или приблизиться к вражескому судну.

Вы также ответственны за отслеживание местоположения корабля относительно любой опасности или других судов. Во время сражения Вы должны сохранять расстояние между вашим и вражеским кораблями. Кроме того, вы должны отслеживать направление, в которое обращено ваше судно, относительно вражеского судна и направления ветра. Это легко может быть сделано с моделями судов, или вырезанными из бумаги контурами, или даже карандашами.

Действия Старпома: Приказать кораблю выполнить маневр - свободное действие для Старпома. Он может также выполнить любое боевое действие, обычно доступное во время раунда боя, или он может выбрать одно из следующих действий.

Замещение: Старпом может совершить действие любого другого офицера, которое не совершалось в этот раунд.

Полный вперёд/Лечь в дрейф: Старпом отвечает за определение скорости судна, приказывая, чтобы команда развернула большие парусов или наоборот подняла лишние паруса. Это увеличивает или уменьшает скорость судна, но не может превысить максимальную скорость судна.

Понесят вину: Старпом заставляет команду уделять пристальное внимание своим обязанностям, чтобы судно плыло гладко и легко. При успешной проверке Характеры (Убеждение) со СЛ 10, вы предоставляем Рулевому бонус +2 на его проверку управления кораблём.

В укрытие: Старпом приказывает экипажу защитить себя от предстоящего огня осадных орудий, магических атак, и т.д... Экипаж получает бонус укрытия +8 к КД, но Рулевой получает штраф -4 к проверкам управления кораблём, и Лучники и Артиллеристы получают -4 к атакам.

Приготовиться к столкновению: Прикажите, чтобы команда села на корточки на один раунд. Это как правило ответ на ожидаемую атаку тараном. До следующего хода этого офицера у команды есть сопротивление всему урону кроме урона психической энергией, а все проверки получают помехи. Ваши Лучники и Артиллеристы не могут атаковать.

Лоцман (или Второй Помощник или Навигатор)

Он прокладывает курс и заботится о картах и инструментах, необходимых для навигации. Так как карты часто неточные или несуществуют, то его работа трудная. Говорят, что хороший Лоцман стоит своего веса золотом. Возможно он самый ценный человек на борту судна кроме капитана, потому что многое зависит от его умений. Лоцман - эксперт в чтении и корректировании карт, используя инструменты навигатора, такие как алидада, гюйс-шток, квадрант или секстант (в зависимости от периода времени). Он также эксперт в использовании методов точного определения долготы. Некоторые также способны определять долготу, используя наблюдения за луной (по форме диска луны). Профессиональный моряк - он также эксперт в чтении океана, который в состоянии отличать отмели и скрытые рифы от глубоких вод и способен определять грядущие шторма.

Игра за Лоцмана: Вы ответственны за отслеживание местоположения судов во время путешествия. Во время сражения ваша обязанность идентифицировать и общаться с другими судами, как дружественными так и вражескими (по приказу Капитана). Навигатор наблюдает глубину воды и течение. Он так же следит за погодой. Он получает отчеты от впередсмотрящего, сам совершает наблюдения и находится на постоянной связи с Капитаном.

Действия Лоцмана: Навигатор может выполнить любое боевое действие, обычно доступное во время боя вокруг, или он мо-

жет выбрать одно из следующих действий.

Слабое место: Сделайте проверку Мудрости со СЛ15, чтобы определить слабое место цели, давая преимущество на один бросок атаки артиллерийскому орудию или атакующему персонажу против этой цели в этом раунде.

Сигнальные флаги: Общаешься с другими судами в море – обязанность Лоцмана. Это прежде всего осуществляется подъемом общепризнанного набора сигнальных флагов. Над этими судами как правило развиваются их национальные флаги, таким образом, они опознают друг друга. Кроме того, есть универсальные сигналы. Белый флаг означает, что «мы пришли с миром», в то время как черный флаг это универсальный символ пиратов, поскольку это означает «мы пришли, чтобы сражаться». Желтый флаг означает болезнь на борту. Более сложное сообщение может быть передано серией флагов, не больше, нескольких слов длиной. Конечно, нет никакой гарантии, что другие суда ответят.

Изучить цель: Сделайте проверку Мудрости со СЛ 10, чтобы изучить текущие хитры, флаг, оставшуюся команду, или другую информацию о вражеском судне. Требуется подзорная труба.

Рулевой (или Кормчий или Штурвальный)

Он определяет курс и положение судна, использование карт и других навигационных инструментов. Он также управляет кораблём. Он должен быть в состоянии произвести изменение курса по приказу командующего. Во время сражения Рулевой стоит у штурвала корабля. Если рулевой не в состоянии управлять, корабль не может изменить курс в текущий ход. Штурвалом должны управлять игрок или НИП, или судно будет дрейфовать.

Игра за Рулевого: Ваша работа выполнить маневры, выбранные Капитаном и Старпомом. В конце каждого раунда Рулевой осуществляет проверку управления кораблём, результат которой определяет уровень успеха или неудачи предпринятого маневра.

Действия Рулевого: Осуществление проверки управления кораблём является свободным действием для Рулевого. Движение Рулевого в раунд боя ограничены необходимостью начать и окончить раунд у штурвала корабля. Помимо ограниченного движения, он может выполнить любое боевое действие, обычно доступное во время раунда боя, или он может выбрать одно из следующих действий.

Крутить штурвал: Рулевой вносит небольшие корректировки штурвалом в курс судна, чтобы оставаясь на этом курсе,

избежать опасность. Если судно движется, успешный спас-бросок Ловкости со СЛ 15, добавит модификатор Ловкости Рулевого к КД корабля.

Контроль штурвала: Рулевой совершает проверку Интеллекта со СЛ15. При успехе, на один раунд, модификатор Интеллекта Рулевого добавляется к скорости судна (в милях в час).

Боцман

Он контролирует обслуживание судна и его запасы. Он ответственен за ежедневный осмотр судна и его парусов и такелажа каждое утро, и сообщение об их состоянии капитану. Боцман также отвечает за все действия на палубе, включая подъём и бросок якоря, и поднятие парусов. Боцман может направлять действия Такелажника и/или Комита, и вынуждает их заставить перемещать судно быстрее. Судно и с веслами и с парусами может извлечь пользу только от одного увеличения скорости за счет обслуживания экипажем, но офицеры могут попытаться получить этот бонус обоими средствами, а именно, если Комит корабля не смог вдохновить своих гребцов, Такелажник может попытаться вдохновить своих моряков вместо этого. Боцман может быть во время боя где угодно на палубе.

Игра за Боцмана: Вы ответственны за количество членов экипажа, в настоящее время назначенных на каждую задачу (моряки, гребцы, лучники, артиллеристы и абордажники). Вы также отслеживаете количество пострадавших членов экипажа и переназначаете на их места новых. Боцман пытается обеспечить все осадные орудия необходимым расчётом, и чтобы все весла имели гребцов, а паруса обслуживались по крайней мере достаточной командой. Его обязанность сообщать Капитану всякий раз, когда потери в членах экипажа достигают (или приближаются) к порогу, который вызовет сокращение скорости судна или эффективность осадных орудий.

Действия Боцмана: Боцман может выполнить любое боевое действие, обычно доступное во время раунда боя, или он может выбрать одно из следующих действий.

Проверка такелажа: Боцман совершает проверку Телосложения со СЛ15. При успехе модификатор Мудрости Боцмана добавляется к проверке управления кораблём рулевого.

Переназначение команды: Боцман может оторвать членов экипажа от их текущего занятия и перенаправить на другую необходимую должность. Это означает, что он может оторвать моряков от такелажа, чтобы заменить ими потерянных в бою

пехотинцев. Используя это действие, он может приказать члену экипажа заняться любыми необходимыми обязанностями. Людому члену команды, который переназначенный с одного поста на другой, тратит раунд на перемещение на другую позицию и не считается неназначенным в этот раунд.

Поддержать Комита/Такелажника: Боман должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ15. Если бросок успешен, следующая проверка либо Комита, либо Такелажника совершается с преимуществом.

Комит (Командир гребцов)

Этот специалист - член экипажа, который координирует силу и темп гребцов. Командир гребцов также ответственен за управление и поддержание порядка на судне. Кроме этого Комит отвечает за транспортировку капитана на берег и обратно. Он обычно сидит или стоит на корме лодки.

Игра за Комита: Гребцы действуют только по вашей команде. Комит ответственен за любое движение, приводимое веслами. Он также ответственен за безопасность гребцов и непосредственно весел.

Действия Комита:

Увеличение скорости гребли: Раз в каждые 10 раундов (1 минута), Комит может попытаться уговорить, умаслив и иначе вдохновить свою команду увеличить скорость. Комит должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15. Если бросок успешен, скорость движения судна увеличивается на одну милю в час на одну минуту. Провал указывает на то, что офицер не смог вдохновить своих гребцов удерживать такой быстрый темп.

Гребцы могут сохранять такой изнурительный темп на максимальное количество минут равное 3 + бонус опыта экипажа (обратитесь к Таблице Оыта Экипажа, приведённой ниже). В каждый дополнительный раунда сверх этого, они должны пройти проверку Телосложения со СЛ10 или получить один уровень истощения. Когда их уровень истощения достигнет 2 уровня, они больше не будут в состоянии гребти на столь быстрой скорости. Если оно достигнет 4 уровня, то они будут в состоянии гребти только на половине их обычной скорости. На 5 уровне они больше не будут в состоянии гребти.

Гребти Сильнее - Дольше: Раз в каждые 24 часа, комит может попытаться вдохновить своих гребцов работать тяжелее и дольше, таким образом, увеличивая максимальную дистанцию, преодоленную в один день. Комит должен пройти проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15. Успех означает, что скорость корабля задень увеличи-

вается на одну треть. Один раз достигнув этого предела, корабельные гребцы должны завершить продолжительный отдох, прежде чем снова смогут гребсти.

Спустить шлюпки: Отчаянный маневр, предпринимаемый парусным судном в штиль, состоящий в спуске на воду двух или более шлюпок и используя их для буксировки судна. Если спущено две шлюпки для буксировки судна, они могут перемещать судно со скоростью 0,5 мили в час. Четыре спущенные шлюпки могут перемещать судно со скоростью 1 миля в час, а восемь со скоростью 1,5 мили в час. В любом случае, при использовании шлюпок, проверки управления кораблём осуществляются с помехой.

Такелажник (или Мастер Такелажа)

Такелажник ответственен за состояние парусов корабля. Он ответственен за паруса, такелаж, якорь, погрузку/разгрузку груза в трюм. Он заботится об оснащении судна, и прежде, чем судно выйдет в море, он следит, чтобы было достаточно веревок, шкивов, парусов, и другого такелажа, необходимого для путешествия. Во время путешествия он раз в день проверяет весь такелаж и оснащение. Он заботится об управлении парусами, реями, а также о швартовке корабля.

Игра за Такелажника: Ваш персонаж (Такелажник) является тем, кто определяет, как хорошо паруса наполняются ветром, чтобы перемещать судно. Корабельный Такелажник ответственен за любое движение, осуществляемое парусами. Это включает в себя поднятие, опускание и перестановку парусов так, как требуется для того, чтобы использовать ветер в своих интересах.

Действия Такелажника:

Повысить парусную скорость: Раз в каждые 10 минут, Такелажник парусного судна может попытаться увеличить основную скорость судна путём превосходного судоходства. Такелажник корабля должен совершить проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ15. Если бросок успешен, скорость корабля увеличивается на 1 милю в час. Увеличение скорости длится 10 минут.

Намочить паруса: Намочить паруса это общепринятая практика перед началом сражения. В отличие от многих навигационных терминов, которые, кажется, не имеют отношения к тому, что они фактически означают, команда «намочить паруса» весьма буквальна. Члены экипажа выливают ведра морской воды на паруса, полностью пропитывая их. Хотя это и оказывает негативное влияние на способность парусов наполняться ветром,

но делает их более устойчивыми к урону огнём. Мокрые паруса уменьшают парусную скорость корабля на 1 милю в час, но оно теряет уязвимость такелажа к урону огнём. Требуется 10 минут чтобы намочить паруса, и судно в это время может совершать только маневр «неуправляемый». Эффект завершается приблизительно через час (Мастер может скорректировать эту продолжительность для особо солнечной или пасмурной погоды).

Взять рифы: Команда «Взять рифы» влечет за собой частичное сворачивание парусов, чтобы получить маневренность в ближнем бою за счет скорости. В то время как не вообще желательный во время общего парусного спорта или пытаясь преодолеть противника, взять рифы это хорошая тактика, когда скорость менее важна чем возможность маневрировать для бортового залпа или уклонения. Требуется 1 минута на выполнение этой команды, а судно может совершать в это время только маневр «неуправляемый». Судно, берущее рифы, уменьшает свою скорость на 1 милю в час (при минимальной скорости в 1 милю в час), но проверки управления кораблём получают бонус +2.

Канонир (или Мастер-Артиллерист или Пушкарь или Мастер-Сержант или Осадный Инженер)

Являясь корабельным специалистом по оружию, в дополнение к борьбе плечом к плечу с солдатами, его обязанность следить, чтобы они должным образом обучались и руководить огнём всех осадных орудий корабля. Основная работа Канонира состоит в том, чтобы решить, когда и по какой цели открывать огонь из корабельных орудий. Для большей части из них действуют правила из раздела «Осадные орудия». Какой расчёт имеет каждое орудие? Сколько раундов требуется для того, чтобы зарядить, прицелиться и т.д...? Канонир может тренировать все орудийные расчёты, при этом предполагается, что экипажа достаточно, чтобы укомплектовать каждое орудие. Канонир помогает скоординировать время и цели отдельных расчётов, особенно когда получен приказ бортовой залп.

Игра за Канонира: Вы руководите боевыми действиями всего корабля. Канонир ответственен за всех Пехотинцев (лучники, артиллеристы и абордажники). Используя действие, Вы можете переместить пехотинцев с любой позиции на любую другую где они необходимы (например, лучник покидает отряд лучников, чтобы заменить павшего члена орудийного расчёта). Любой пехотинец, которого переназначили с одного поста на другой, тратит один полный

раунд на перемещение на другую позицию и считается неназначенным в этот раунд. Если вы не выполняете приказ высшего офицера, то вы определяете цели и когда стрелять. Если идёт абордажный бой, вы выбираете бойцов и ведете в бой абордажную команду.

Действия Канонира:

Зарядить/Навесить/Огонь: Канонир совершиает проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15, чтобы дать расчётам одного орудия бонус +2 к их броску атаки.

Проверить орудия: Игрок совершает проверку Ловкости со Сл 15. При успехе модификатор Ловкости Канонира добавляется к урону одного орудия. Урон применяется только если орудие успешно атакует судно врага. Канонир должен быть около этого осадного орудия.

Приказать бортовой залп: Раз в 4 раунда, вся готовая к огню артиллерия на одном борту судна (минимум 2) стреляют одновременно. Если цель в пределах близкого расстояния, сделайте один бросок атаки с преимуществом. Цель получает обычный урон при попадании.

Придать устойчивость... Успокоиться:

Канонир может потратить дополнительный раунд на тренировку орудийных расчётов в прицеливании. Всем осадным орудиям требуется дополнительный раунд, прежде, чем они смогут выстрелить. При успехе в проверке Мудрости (Восприятие) со Сл 20 каждое осадное орудие наносит двойной урон при своей следующей атаке, если она попадёт. Это действие не может использоваться вместе с бортовым залпом.

Подгонять расчёты: Раз в 4 раунда Канонир может сделать проверку Харизмы со Сл 10, чтобы ускорить время заряжания. На успехе все осадные орудия могут подготовиться к стрельбе на один раунд быстрее, чем обычно. Только расчёты, которые могут видеть и слышать Канонира, могут получить эту преимущества.

Пустите им кровь: Если Канонир приказывает расчётом целиться в корабль, в который они ранее попали, он может совершить проверку Мудрости со Сл 20 и каждое осадное орудие, которое стреляет в этот раунд, наносит тройной урон при своей следующей атаке, если оно попадёт. Оно может совершить попытку этого действия, только если осадное орудие ранее наносило урон вражескому судну.

Подготовиться к абордажу (или Подготовиться к защите от абордажа):

Канонир выбирает членов абордажной команды (или противобордажной команды). Это могут быть любые пехотинцы и столько матросов, сколько, по его мнению,

необходимо. Он как правило будет оставлять как минимум костяк экипажа, чтобы управлять судном. В этот раунд все, кого он выбирает, считаются неназначенными, в это время они берут своё оружие и занимают свои позиции.

На следующем раунде их считаются абордажниками (или «защитниками», если они защищают свое судно от абордажа).

Взять на абордаж: Все абордажники, готовые к бою и находящиеся на позиции (см. «Подготовиться к абордажу» выше) бросают свои крюки, чтобы схватить и притянуть вражеское судно к вашему и закрепить его. Это также включает в себя установку абордажных досок и других устройств, чтобы сделать абордаж легче (см. «Абордаж» ниже). Действие «взять на абордаж» должно быть выполнено в том же раунд, когда судно совершает манёвр «взять на абордаж». Если Канонир не выполнит это действие, то маневр судна «взять на абордаж» проваливается.

Абордаж: Все абордажники, готовые к бою и находящиеся на позиции (см. «Подготовиться к абордажу» выше), переходят на вражеское судно. Это может быть сделано только в раунд после успешного манёвра тарана или взятия на абордаж. Поскольку они перепрыгивают с корабля на корабль, переходя по доскам, раскачиваются на веревках, привязанных к реям, и т.д., а абордажники на вражеском корабле пытаются отбиться от них. Обратитесь к разделу «Абордаж» выше для получения информации о том, как предпринять действие абордаж.

Корабельный Плотник (или Корабельный Инженер или Судоремонтник)

Корабельный Плотник ответственен за обслуживание и ремонт деревянного корпуса, мачт, люков и рей. Он работает под руководством Старпома и Боцмана. Плотник регулярно проверяет корпус, шпаклюя щели между досками и деревянными замычками заделывать течи, чтобы сохранить судно целым. Он опытен в своей работе, которую он изучал длительное время. Он восстанавливает повреждения, или регулирует детали судна, чтобы улучшить их работу. Он должен находиться в месте, в котором он осуществляет ремонт.

Игра за Корабельного Плотника: Вы обязаны отслеживать оставшиеся хиты корабля, как хиты корпуса, так и хиты такелажа. Корабельный Плотник должен держать Капитана в курсе всего урона, нанесённого кораблю, который угрожает скорости судна или безопасности, и ход ремонта. Его основная ответственность – восстановление урона корабля. Он также основной человек, ответственный за тушение пожаров.

Действия Корабельного Плотника:

Корабельный Плотник может выполнять любые боевые действия, обычно доступные во время раунда боя, или он может выбрать одно из следующих действий.

Проведение ремонтных работ: Раз в 4 раунда, Корабельный Плотник может совершить проверку Мудрости со Сл 15. При успехе судно получает количество временных хитов, равное удвоенному модификатору Мудрости плотника, или может прекратить одно вредное воздействие, под влиянием которого находится судно.

Укрепить корпус: Корабельный Плотник может потратить раунд, чтобы добавить временные вспомогательные крепления к отсекам корпуса, делая их более прочными. Это предоставляет судну 1к4 временных хитов корпуса.

Восстановить небольшой урон: Корабельный Плотник принимается за дело всякий раз, когда происходит поломка или неполадка на судне либо из-за урона осадными орудиями, либо по любой другой причине: ломается рангоут, слетают балансиры паруса, осадное орудие даёт осечку и т.д... При успешной проверке Ловкости со Сл 15, используя инструменты плотника, проблема может быть на скользкую руку устранена, чтобы убрать любые штрафы или предотвратить дальнейший урон.

Восстановить урон корпусу: За один раунд при успешной проверке Ловкости со Сл 15, используя инструменты плотника Корабельный Плотник может восстановить 1 хит из нанесённого корпусу урона, но может быть восстановлено не больше половины хитов корпуса, потерянных в данном столкновении. Это восстановление может остановить течь или пробоину и затопление.

Восстановить урон такелажу: За один раунд при успешной проверке Ловкости со Сл 15, используя инструменты плотника Корабельный Плотник может восстановить 1к4 хитов такелажа, которые были потеряны в результате атаки осадного орудия.

Починить осадное орудие: При успешной проверке Ловкости со Сл 15, используя инструменты плотника Корабельный Плотник может отремонтировать осадное орудие, которое было повреждено в результате вражеской атаки. На ремонт требуется количество раундов, равное числу хитов полученного урона.

Корабельный Хирург

(или Корабельный Доктор или Начальник Медицинской Службы)

Это человек, ответственный за здоровье людей на борту корабля. Он заботится об

экипаже, имеет дело с боевыми ранениями, болезнями и другими проблемами со здоровьем, которые изводят команду. Хирург принимает больных утром у гром-мачты, ему помогают его помощники, а так же он ходит к травмированным морякам в течение дня. Во время морских сражений хирург работает в кубрике, в пространстве, специально отгороженном перегородкой от окружающих около люка вниз, через который на лечение приносят раненых. Палубу перед боем посыпают песком, чтобы препятствовать тому, чтобы хирург не подскользнулся в накопившейся крови. У него может не быть способностей к накладыванию заклинаний, но некоторые излечивающие заклинание, конечно, были бы полезны.

Игра за Корабельного Хирурга:

Вы обязаны следить за текущими хитами экипажа.

Действия Корабельного Хирурга:

Исцеление раненых: При успешной проверке Мудрость (Медицина) со Сл 15 хирург судна может восстановить 1к8 хитов урона экипажу, или стабилизировать одно существо, у которого 0 хитов.

Сортировка раненых: Пройдите проверку Мудрости (Медицина) со Сл 10, чтобы возвратить 1 члена экипажа к исполнению своих обязанностей.

Освободить от обязанностей: У Корабельного Хирурга есть полномочия освободить офицера или члена экипажа от его или её обязанностей (в том числе и на один ранг выше), если по профессиональному мнению Корабельного Хирурга, этот человек с медицинской точки зрения негоден, подвергнут заклинанию контроля разума или иначе показывает поведение, которое указывает на физическое или психическое расстройство. Это нужно делать с предельной осторожностью, иначе вы можете навлечь на себя обвинение в мятеже - преступлении наказуемом на усмотрение Капитана, вплоть до смерти.

Квартирмейстер (или Старший Управляющий)

Квартирмейстер отвечает за наблюдение за приготовлениями корабля и объявляет о готовности корабля отправиться в плавание. Он также распределяет спальные места между членами экипажа. Кроме того опыт в определении погоды помогает ему определить, насколько мудро отправляться в плавание. Эта должность обычно присутствует только на кораблях с многочисленной командой или на торговых судах.

Игра за Квартирмейстера: Вы ответственны за все сокровища, найденные или захваченные кораблем. Квартирмей-

стер идентифицирует, оценивает, бережно хранит и поровну делят все сокровища. Если среди магических или других полезных предметов, находящихся под его хранением, есть те, которые могут помочь в текущем сражении, то он должен уведомить Капитана и рекомендовать их возможное применение.

Действия Квартирмейстера:

Снабжение обычными предметами: Предполагается, что есть много предметов, которые обычно находятся на палубе корабля (веревки, бочки, крепёжные шкивы и т.д.), но иногда необходимые обычные предметы ломаются, расположены не там, где надо или падают за борти. Такие предметы включают в себя подзорную трубу, песочные часы, некоторые навигационные инструменты и т.д. Квартирмейстер может найти запасные предметы, которые он убрал именно для такой чрезвычайной ситуации. Он в состоянии предложить предмет при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 15.

Снабжение необычными предметами:

Перед тем как корабль покинет порт, Квартирмейстер откладывает небольшое количество необычных предметов. Это предметы, которые не важны для управления кораблём, но могут быть иногда полезными. Они могут включать в себя такие предметы как зеркала, игры, карамель, одежда, различные типы инструментов и т.д. Если офицер просит особый предмет, Квартирмейстер может найти один такой при успешной проверке Интеллекта (Расследование) со Сл 20. Если он провалит проверку на 5 или меньше, то найдет другой, но похожий предмет.

Снабжение редкими предметами: При проверке Интеллект (Расследование) со Сл 25, Квартирмейстер может предложить очень особый (не магический) запрошенный предмет. Например, его могут попросить найти набор для грима с особо высоким цилиндром и мягкими ботинками, как те, которые носит капитан вражеского судна.

Запевала (или Корабельный Музыкант)

Этот человек поддерживает команду песнями, или подбадривает их, и вообще пытается поднять их мораль. Тем, кто может играть на барабанах, волынках, трубах, аккордеонах, скрипках, и других инструментах, так хорошо, чтобы окружающим нравилось, они могут избежать мучения, если будут захвачены пиратами. Развлечения в большом почете в длительных морских плаваниях, и они могут играть джигу для танцев, запевать шанти для задания темпа работ, или играть музыку для обеда. Музыканты будут обычно играть перед и во время сражения, трубят военные

мелодии, нравящиеся морякам, или просто громко шумят, чтобы вдохновить команду.

Игра за Запевалу: Ваш персонаж ответственен за то, чтобы поддерживать на высоком уровне боевой дух экипажа и вдохновляя их вашей музыкой.

Действия Запевала: Сложность каждого из этих действий вычисляется, вычитая текущий уровень лояльности экипажа из 20. См., как вычислить уровень лояльности ниже. Например, если уровень лояльности экипажа равен 5, то Сл проверки будет 15 (20-5).

Повысить мораль: Запевала совершает проверку Убеждения или Выступления. Успех повышает уровень лояльности экипажа на 1 на оставшееся время столкновения. В качестве альтернативы вы можете использовать Запугивание вместо Убеждения или Выступления, но после столкновения уровень лояльности экипажа сокращается на эту дополнительную.

Насмешка над врагом: Запевала может проделать проверку Запугивания или Выступления, чтобы понизить уровень лояльности вражеской команды на 1 до конца столкновения. Или вместо этого вы можете использовать проверку Убеждения, если Запевала предлагает взятки (которые должен быть выплачены в случае победы).

Морская хоровая песня: Запевала может запеть шанти при успешной проверке Убеждения или Выступления, которая на время помогает скоординировать экипаж, добавляя бонус +2 к проверкам управления кораблём Рулевого.

Кровожадная баллада: Запевала может раззадорить экипаж для сражения при успешной проверке Выступления, обеспечивая бонус +1 к их характеристикам атаки и защиты.

Вперёдсмотрящий (или Марсовый)

Вперёдсмотрящий сидит в «вороньем гнезде» и использует телескоп или бинокль, чтобы пристальноглядываться в горизонте, чтобы предупредить о приближении кораблей и сущи. При небольшом экипаже эти обязанности может выполнять любой член экипажа. Но член экипажа, официально занимающий должность Вперёдсмотрящего, вероятно, будет фактически жить в «вороньем гнезде». Он или она, вероятно, в большей степени ценят открытое пространство, из-за того, что проводит здесь так много времени, и вполне возможно разместил на своём посту гамак или спальный мешок, книги для чтения и закуски, чтобы перекусить.

Кузнец

Кузнец ремонтирует и обслуживает всё оружие, броню и снаряжение экипажа. Он также изготавливает новое оружие для экипажа.

Учёный (или Археолог)

Ученый – исследователь и эксперт в широких областях знаний. Он или она будет часто предоставлять экипажу информацию об их местоположении и вещах, с которыми они сталкиваются. Учёному также будет полезно знание нескольких языков, так как экипаж может встретиться с теми, кто говорит на другом языке.

Хроникёр (Летописец)

Хроникёр записывает приключения экипажа в свой журнал учета. Он обычно не принимает участие в основных действиях, а продолжает должным образом вести хронику событий. Хроникёры обычно – истории, которые заметили различные перемены и эпические события, которые имеют тенденцию происходить, когда пиратская команда принимает в них участие, и таким образом присоединились к ним, чтобы «присутствовать при вершении истории», и в точности это записать.

Кок

Кок готовит еду экипажу и контролирует наличие на кухне необходимых запасов. Кок должен наполнить котёл водой, чтобы сварить в нём мясо. Он должен осмотреть мясо, тщательно вымыть и сварить его, чтобы подавать его экипажу. Во время дождя он моет котёл, так как его нельзя мыть за бортом. Чаще всего, кок это искалеченный моряк, которому разрешили остаться на судне, потому что он может готовить еду, которая не поубивает команду корабля.

Бондарь

Всё что хранится не в ящиках или мешках, хранится в бочках. Используя стальные обручи и прочную древесину, бондарь сделает контейнеры, чтобы сохранять еду от вредителей, а воду и алкоголь от утечки в трюм. При перемене погоды и постоянном перемещении груза, обручи и доски бочек требуют постоянный ремонт и обслуживание, чтобы оставаться неповреждёнными и прочными.

Моряки (или члены экипажа или палубные матросы)

Любой моряк, который draint палубу шваброй. Также используется в качестве сленга для любого низкорангового или неопытного члена экипажа. Это весь экипаж корабля за исключением офицеров и пехоты.

Моряки делятся на матросов и гребцов.

Матросы: обычный моряк, основа любого корабля, который умеет обращаться с та- келажем и парусами. А так же знает как вести судно и основы навигации. Он должен знать, как определять погоду, ветра и на- строение командиров.

Гребцы: Наличие сильной спины и готов- ность выполнять тяжелые работы в тече-ние длительного времени – основные тре- бования для гребцов. Но они также должны уметь обращаться с веслами и быстро и точно выполнять множество ловких ком- бинаций движений, требуемых не только для движения вперёд как можно быстрее, но и для замедления или остановки судна, опливать препятствия или другие суда, или держать корабль устойчивым, дей- ствую в одном ритме с другими гребцами.

Разновидность – партия может разде- лить обязанности по управлению кораблём и борьбе, если судно является достаточно большим, чтобы нести дополнительно ещё и солдат. В этом случае, пехота предо- ставляет абордажников. Пехота занимает пассажирские места на корабле.

Пехота

(или десант или солдаты или бойцы)

Они могут быть членами команды, ко- торые в настоящее время не назначены на другие должности. Любой член экипажа или пассажир, который активен во время сражения, и не служит в качестве офицера, матроса или гребца, могут использовать- ся в качестве пехоты. Пехотинцы могут служить лучниками, артиллеристами или абордажниками.

Лучники: Их главная цель пускать стрелы по экипажу вражеского корабля, когда они попадают в предел их дальности.

Артиллеристы: Они заряжают, наводят и открывают огонь из осадных орудий.

Абордажники: Воины, опытные мастера ближнего боя. Они являются первыми, кто высаживается на вражеское судно и с маче- той и кинжалами на перевес.

Неназначенный или запасной персонал

Это члены команды, которые в настоя- щее время не вовлечены в управление кора- блём или битву. Они как правило находятся на нижней палубе или трюме, в ожидании приказов отправится на замену любого выбывшего члена экипажа. Их можно также назначить на должности пехотинцев.

«Палубная обезьянка» (или Верхолаз)

Термин «палубная обезьянка» относится к маленькому мальчику или девочке (зачастую не старше десяти или 11 лет), который выполняет различную черную и обычно опасную работу на судне. «Палуб- ная обезьянка» обычно – уличные сорванцы, принужденные к службе на корабле.

Юнга (мальчик или девочка)

Время на борту судна измеряется песоч- ными часами. В обязанности юнги входит переворачивать их каждые полчаса, чтобы измерять время между этими переворо- тами часов. Так как песочные часы всегда работают немного медленнее или быстрее, они ежедневно проверяются по времени восхода солнца, заката, или полуночи. Юнга будет отправлять сообщения и поручениями для офицеров, готовить их форму, воз- можно даже приносит им обед. Поскольку он – своего рода ученик, он, как ожидается, также должен изучить все аспекты морской торговли. Юнги работают долго и тяжело. Даже на пиратских кораблях капитан мо- жет нанять молодого энергичного паренька юнгой.

Пассажиры

Они могут быть кем угодно, от богатых торговцев, которые заплатили за путеше- ствие в прекрасной каюте, до рабов при-кованных цепью в битком набитом трюме. Пассажиры, как обычно принято, платят 5 см в день за гамак, но цены могут изме- няться от судна к судну. Небольшая от-дельная каюта обычно стоит 2 зм в день.

Питомцы

Моряки часто держат, так сказать, домашних животных. Кошки часто содер- жатся на судах, чтобы охотиться на крыс. А собаки – всегда преданные компаньоны. И несмотря на мнение некоторых, пира- тские попугаи не просто миф. Исторически, пираты действительно держали попугаев как домашних животных. Говорящие птицы развлекали пиратов во время долгих путе- шествий.

Пленники (или Заключённые)

Не на всех кораблях есть гауптвахта, но в случае необходимости кто-то может быть ограничен в передвижении разными способами.

ОПЫТ ЭКИПАЖА

Таблица «Опыт экипажа»

Результат броска (3к4)	Опыт	Хиты	KD	Бонус	Плата в день
3	Сухопутные	9 (2к8)	10	+ 0	1 зм
4-5	Салаги	11 (2к8+ 2)	11	+ 1	2 зм
6-9	Моряки	13 (2к8 + 4)	12	+ 2	3 зм
10-11	Профессионалы	15 (2к8 + 6)	13	+ 3	4 зм
12	Морские волки	17 (2к8 + 8)	14	+ 4	5 зм

В столбце «Бонус» указан «бонус опыта экипажа». Он используется вместо любого бонуса способностей, умений или мастерства. Всякий раз, когда команда вся вместе или отдельно должна совершить любой вид проверки способности, включая любые спас-броски или броски атаки, указанный бонус добавляется к их броскам к20. Все члены экипажа, включая всех пехотинцев, как предполагается, владеют любой броней, оружием или инструментом, который они используют.

Сухопутные: У них нет никакого предыдущего мореходного опыта и никакого желания хорошо выполнять свои обязанности. Путешествие с командой «сухопутных» часто очень опасно. Рабы-гребцы обычно попадают в эту категорию.

Салаги: Это члены экипажа с небольшим мореходным опытом – возможно, несколько коротких путешествий – и небольшим желанием выполнять свои обязанности. Головорезы и другие плуты часто появляются среди моряков с этой степенью опыта. Команда рабов-гребцов может подняться до этой категории, если будет хорошо обученной, ухоженной и с высокой мотивацией.

Моряки: Профессиональные моряки (мужчины и женщины, которые зарабатывают себе на жизнь, ходя по морям под парусами) попадают в эту категорию. Моряки составляют большинство экипажа на большей части кораблей. Они компетентны, сознательны, и довольно лояльны (пока капитан соблюдает их права).

Профессионалы: Это высококвалифицированные моряки. Часто эти члены экипажа несколько старше и имеют несколько шрамов – физических или эмоциональных, полученных за годы морских путешествий. У них часто есть несколько жутких историй, которые им нравится рассказывать за холодной выпивкой.

Морские волки: Эти потрёпанные морскими ветрами мужчины и женщины являются одними из самых квалифицированных моряков в мире. Морские волки провели большую часть своих жизней в море. Они часто оказываются стойкими, жёсткими

и склонными – хотя никогда не перечат Капитану или Старпому. Более молодые моряки часто слушают байки, которые травят эти старики. Иногда, они требуют небольшую часть [обычно только одну долю] от выручки полученной в путешествии в дополнение к зарплате.

ЛОЯЛЬНОСТЬ И ТОРДАЛЬ

Уровень лояльности экипажа

Уровень лояльности колеблется от 0 до 10. Лояльность экипажа используется в качестве модификатора в проверках морали. Начальное значение уровня лояльности равно бонусу опыта экипажа, указанному в таблице «Опыт Экипажа». Вы должны отслеживать текущую лояльность экипажа, поскольку он может измениться в любое время.

Уровень лояльности экипажа увеличивается на 1 после каждого успешного путешествия, сражения, шторма, столкновения с монстром или любого другого столкновения или события, которое является стрессом для экипажа или подвергает их опасности. После любого из них, которое оказалось неудачным, или если закончилось смертью или большим уроном любому из команды, то они должны пройти проверку лояльности. Уровень лояльности никогда не может опуститься ниже 0 или подняться выше 10.

Проверка лояльности

Боцман совершает проверку Харизмы (убеждение) со Сл 15 с модификатором бонуса опыта экипажа. Неудача приводит к потере одного пункта уровня лояльности экипажа. Если в результате выпала натуральная 1, теряется 2 пункта уровня лояльности. Успех добавляет 1, а единственная 20 добавляет 2 пункта к уровню лояльности.

Мастер может дать один или два пункта бонуса или штрафа на проверку в зависимости от ситуации.

Проверка морали

Мораль команды затрагивает результаты во время морского сражения. Экипаж с низкой моралью сражаются не так эффективно и, в экстренных случаях, могут сдаваться, несмотря на противоположные приказы капитана.

Проверки морали не должны производиться после каждого раунда боя. В конце концов, каждый моряк осознавал опасность, выбрав свою профессию. Однако, определенные события или столкновения действительно проверяют характер даже самых закалённых моряков.

Чтобы осуществить проверку морали, игрок совершает спас-бросок к20 для экипажа, с модификатором уровня лояльности экипажа. Сложность проверки определяется Мастером в зависимости от ситуации. Некоторые примеры указаны ниже:

Мастер может принудить к проверке морали в другое время, в ситуациях, способных вызвать стресс для экипажа. Он может использовать нижеприведённую таблицу в качестве руководства для установки Сл для проверки.

Эффекты провалов проверок морали

Обычно провал проверки морали не заставляет экипаж автоматически впадать в панику, и это не означает, что экипаж автоматически сдается. Реакция членов экипажа на неудавшуюся проверку морали зависит от того на сколько провалилась проверка.

Если команда провалила проверку на 2 или меньше, бонус опыта экипажа уменьшается на 1 пункт. Если бросок провален на 3-5, их бонус уменьшается на 2 пункта. Если бросок провален на 6-8, их бонус уменьшается на 3 пункта. Если бросок провален на 9 или больше, экипаж сдаётся.

Ситуация	Сложн.
Корабль получает критический удар.	15
Враг застал экипаж врасплох.	10
Корабль сталкивается с очевидно превосходящими силами.	15
Корабль потерял 25 % хитов корпуса	10
Корабль потерял 50 % хитов корпуса	15
Корабль потерял 75 % хитов корпуса	20
Сотоузник или члены экипажа убиты магией.	10
25 % экипажа мертвы.	15
50 % экипажа мертвы.	20
Все офицеры дезертируют, убиты или сдались.	25
Экипаж сражается с существом, которому они не могут навредить из-за магической защиты.	15
Экипаж просят выполнить героическую или опасную задачу.	15
Корабль не может сбежать от врага или ситуации	15
Капитан корабля убит или дезертирует.	20



ПАДЕНИЕ ЗА БОРТ

Бурная вода добавляет 5 ко всем следующим сложностям за исключением спас-бросков, совершаемых ниже 5 футов под поверхностью воды. Плавающие обломки или другие плавающие предметы дают преимущество на спас-броски, чтобы оставаться на плаву.

Падение

Это может быть опасно для Вашего здоровья. Если вы упадете за борт, то вы приводняетесь в $1\text{кб} + 5$ футах от вашего судна. Если вас выбросили за борт, то вы упадете в $2\text{кб} + 5$ футах от вашего судна.

Если вы прыгаете или ныряете в воду, вы можете войти в воду в любой точке в пределах максимальной дальности вашего прыжка (см. раздел Прыжки в Книге Игрока). Если Вы упали или выброшены за борт, то вы должны пройти проверку Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы войти в воду без урона. Иначе вы получите 1кб урона от падения.

Плавание

Каждый фут плавания стоит вам один дополнительный фут скорости. Если вы в пределах 5 футов от движущегося судна (или от одного из судов, участвующих в таране или абордаже), то вы должны пройти проверку Силы (Атлетика) со Сл 10. Неудача означает, что вы не можете переместиться этот раунд, вы используете всю свою силу, чтобы просто держать вашу голову выше волн. Как только вы достигаете судна, вы должны сделать проверку Силы (Атлетика) со Сл 15, чтобы подняться назад на судно. При неудаче выпадаете назад в воду.

Под водой

Вы можете плавать под водой, пока вы можете задерживать свое дыхание (см. «Утопление» ниже). Ваша подводная скорость плавания такая же, как скорость плавания на поверхности. Вы можете плыть вниз на половине этой скорости. Вы можете плыть вниз на 15 футов в раунд, держа эквивалент средней брони, или на 25 футов за раунд, держа эквивалент тяжелой брони. Если вы не обременены, то можете плыть прямо на 20 футов за раунд.

Доспехи

Обычно, тяжелые доспехи не очень распространены на кораблях.

Вес, как правило, является основнымдерживающим фактором - падение за борт в

65-фунтовых полных латах, как правило, приводит к смерти. Иногда, сражавшиеся пехотинцы надевают легкие или средние доспехи для боя, но большую часть времени моряки ходят без них. Немногие счастливчики (обычно персонажи и важные НИПы) имеют магические предметы, которые улучшают их КД, но большинство моряков полагаются на свою природную ловкость.

Лёгкий доспех

Пытаясь плавать, будучи одетым в легкий доспех, необходимо проходить проверку Силы (Атлетика) со Сл 10 каждый раунд. Провал означает, что вы имеете скорость 0, уходите под воду в этот раунд и теряете один предмет, щит или оружие (на Ваш выбор).

Если вы решили снять броню в воде, это займет одну минуту (10 раундов). Успешный спас-бросок Ловкости (Акробатика) со Сл 15 позволит сократить это время в два раза. В течение этого времени вы не можете плавать или принять любые другие действия. Вы совершаете спас-бросок Ловкости (Акробатика) со Сл 10 каждый раунд. Каждый раунд, что вам удастся держать голову над водой и считается одним из раундов, требуемых для снятия доспехов. Провал означает, что вы ушли под воду, и вам не до снятия брони. После 3 провалов вы получаете один уровень истощения.

Средний доспех

Можно попытаться плыть, нося средний доспех, но вы должны проходить проверку Силы (Атлетика) со Сл 15 каждый раунд. При успехе, если вы находитесь на поверхности в начале раунда, вы остаетесь на поверхности. Каждый проплытый фут стоит вам два дополнительных фуна скорости, и вы не можете предпринимать никаких других действий, кроме криков и убирания оружия. Провал означает что вы тонете на 10 футов и теряете несомый щит или оружие. Раунд после неудачи вы находитесь под водой. После этого, при успешной проверке вы можете всплывать к поверхности со скоростью 15 футов в раунд. В случае провала вы погружаетесь еще на 10 футов.

Вы можете попытаться снять ваши доспехи, но вы будете тонуть на 10 футов в раунд в течении этого времени. Это обычно занимает 5 минут (50 раундов), чтобы снять свои доспехи, но успешная проверка Ловкости (Акробатика) со Сл 15 позволит сократить это время в два раза. Без вашей брони вы можете выплыть к поверхности со скоростью 20 футов в раунд.

Тяжелый доспех

Вы не можете плавать при ношении тя-

желой брони, она даёт вам фактическую скорость 0. Всякий раз, когда вы попадаете в воду, вы теряете несомый щит и оружие и начинаете тонуть. Вы совершаёте спас-бросок Силы (Атлетика) каждый раунд. При успехе вы держите голову над водой, или если вы начинаете раунд под водой, можете всплыть на 15 футов к поверхности. Вы не можете предпринимать никаких других действий. При неудаче в спас-броске вы погружаетесь еще на 20 футов.

Вы можете попытаться снять ваши доспехи, но вы будете тонуть на 20 футов за раунд в течение этого времени. Это обычно занимает 5 минут (50 раундов), чтобы снять свои доспехи, но успешная проверка Ловкости (Акробатика) позволит сократить это время в два раза. Без вашей брони вы можете плыть к поверхности со скоростью 20 футов в раунд.

Утопление

После 1 + (модификатор Телосложения) минут задерживания дыхания под водой вы падаете без сознания, ваши хиты падают до 0, и вы начнете делать ваши спас-броски от смерти согласно стандартным правилам. Однако, если вы станете стабильным, есть проблема. Если вы по-прежнему под водой вы не можете оставаться стабильным. Так что вы должны начать опять делать спас-броски от смерти. Это продолжается, пока вы не умрете, если вы не спасётесь иным путём.

ТАДГИЯ

Существо могут атаковать корабли с помощью заклинаний. Корабли являются объектами, поэтому заклинания, которые могут выбирать целью только существа не имеют никакого эффекта на корабли. Однако, поскольку корабль управляем и обслуживается экипажем, он может делать спас-броски против заклинаний. Корабли имеют иммунитет к большинству заклинаний, которые требуют спас-бросков. Судно без экипажа считается неодушевлённым объектом и не может делать спасброски.

Действие большинства заклинаний на кораблях может быть определено как обычно. Тем не менее, некоторые заклинания имеют другие эффекты в морском бою. Действия этих заклинаний описаны далее. Мастер можете использовать эти примеры в качестве руководства для определения того, как другие заклинания, не указанные здесь затрагивают суда. По большей части, эти эффекты применяются только в бою корабль на корабль, а не во время обычного боя на борту корабля, хотя некоторые влияют (такие как пожар), на усмотрение мастера.

Оживление Вещей: Вы не можете использовать это заклинание, чтобы оживить судно больше 15 футов длиной.

Стена клинков, Облако смерти, Туманное облако, Зловонное облако: Эффекты, созданные этими заклинаниями, не перемещаются с судном.

Призыв молнии, Пляшущая молния, Молния, Молниевая стрела, Палящий луч, Гроза гнева: Эти заклинания не начинают пожар.

Власть над водами: Судно не может покинуть область, затронутую этим заклинанием и должно предпринимать действие «неуправляемое» на время действия заклинания.

Власть над ветрами: Область ветров, созданных этим заклинанием, не перемещается с судном.

Огненные ладони, Замедленный огненный шар, Огненный шар, Огненный снаряд, Горящий клинок, Пылающий шар, Огненный щит, Метеоритный дождь, Сотворение пламени: Эти заклинания могут начать пожар.

Переносящая дверь,

Телепортация, Круг телепортации: Поскольку корабли постоянно находятся в движении, у накладывающего заклинания телепортации должна быть прямая видимость, чтобы телепортироваться на судно. Иначе, он должен сначала магическим образом увидеть корабль, а затем немедленно телепортироваться к предсказанной цели. Любая задержка в накладывании заклинания, приводит к тому, что судно переместится от его увиденного местоположения и заклинание терпит неудачу.

Распад: Это заклинание наносит 2к6 урона кораблю за каждый уровень заклинателя (максимум 40к6).

Землетрясение: Это заклинание не имеет никакого эффекта в глубоких водах океана.

Изготавление: Материалы, созданные этим заклинанием, могут использоваться, чтобы ремонтировать корабль.

Огненная буря, Небесный огонь: Эти заклинания не начинают пожар на корабле, кроме как если корабль не выбросит натуральную 1 на своем спас-броске против урона от пожара.

Узилище, Отилюков упругий шар,
Силовая стена: Эффекты этих заклинаний перемещаются с судном, если они привязаны к нему. В противном случае, они не перемещаются вместе с судном, и судно, сталкивающееся с ними, получает таранный урон.

Отилюков ледяной шар: Это заклинание может использоваться, чтобы попытаться заманить судно в ловушку во льду, будучи нацеленным на воду вокруг судна, а не на судно непосредственно. Скорость судна уменьшена до 0 на время действия заклинания, если Рулевой не пройдет проверку управления кораблём со СЛ 25, чтобы освободиться от льда.

Газообразная форма: Существо в газообразной форме не двигается с судном.

Сфера неуязвимости, Леомундо-ва хижина, Ледяная стена: Эффекты, созданные этими заклинаниями, перемещаются с судном.

Стражи, Кабенет Морденкайнена: Эти заклинания могут быть наложены на судно.

Великолепный особняк Морден-кайнена, Трюк с Верёвкой: Входы в межиространственные измерения, созданные этими заклинаниями, не перемещаются с судном.

Таинственный мираж: Корабли считаются зданиями для этого заклинания.

Град, Метель: Метель, снег и лед, созданные этими заклинаниями, не перемещаются с судном, но палуба считается ледяной. Эти заклинания также позволяют судну совершать дополнительный спас-бросок, чтобы погасить пожар.

Воспламеняющаяся туча: Облако, созданное этим заклинанием, не перемещается с судном, но заклинатель может концентрацией, чтобы переместить облако вместе с судном. Это заклинание может начать пожар на корабле.

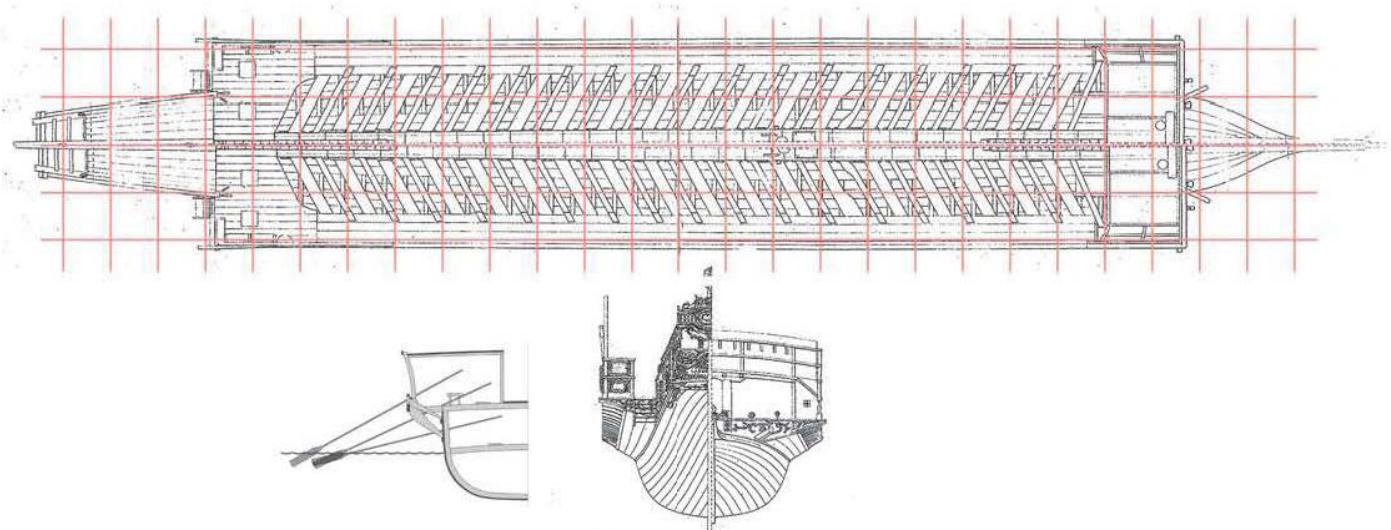
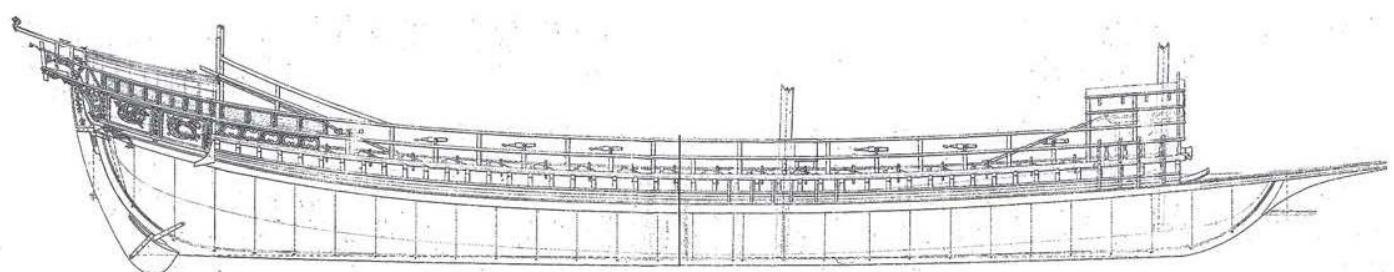
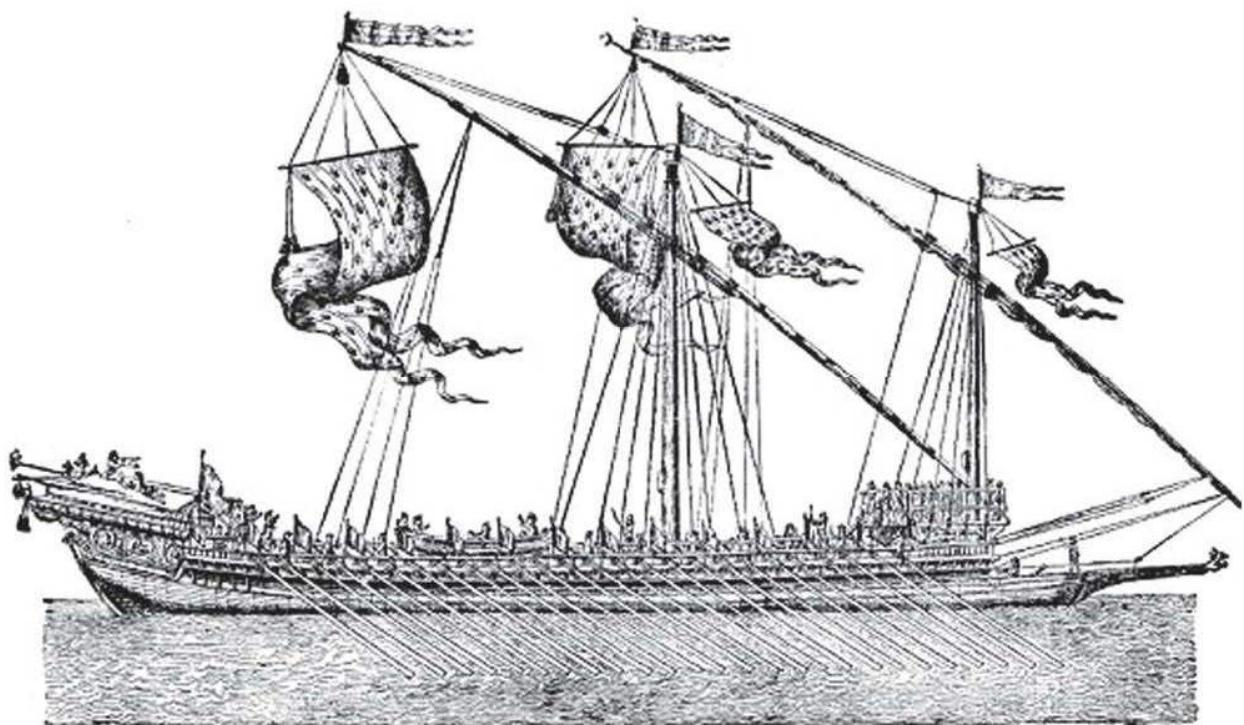
Создание прохода: Если заклинание наложено на корпус судна, Рулевой должен совершить проверку управления кораблём со СЛ 20 или судно будет считаться имеющим пробоину на этом раунд, но судно возвращается к его обычному состоянию, когда заклинание заканчивается.

Радужные брызги, Радужная стена: Эти заклинания не начинают пожар на корабле, за исключением случая, когда корабль проходя через эффект заклинания выбросит естественную 1 при своём спас-броске против урона от пожара. Радужная стена перемещается с судном, если она привязана к нему. Иначе, она не перемещается с судном.

Изменение тяготения: Судно должно полностью находиться в области заклинания, чтобы быть затронутым этим заклинанием, хотя существа и предметы на палубе судна затрагиваются как обычно. Если все судно затронуто и падает больше чем с 50 футов, пилот должен пройти проверку управления кораблём со СЛ 20 когда судно приземлится или его хиты корпуса сокращаются до 0.

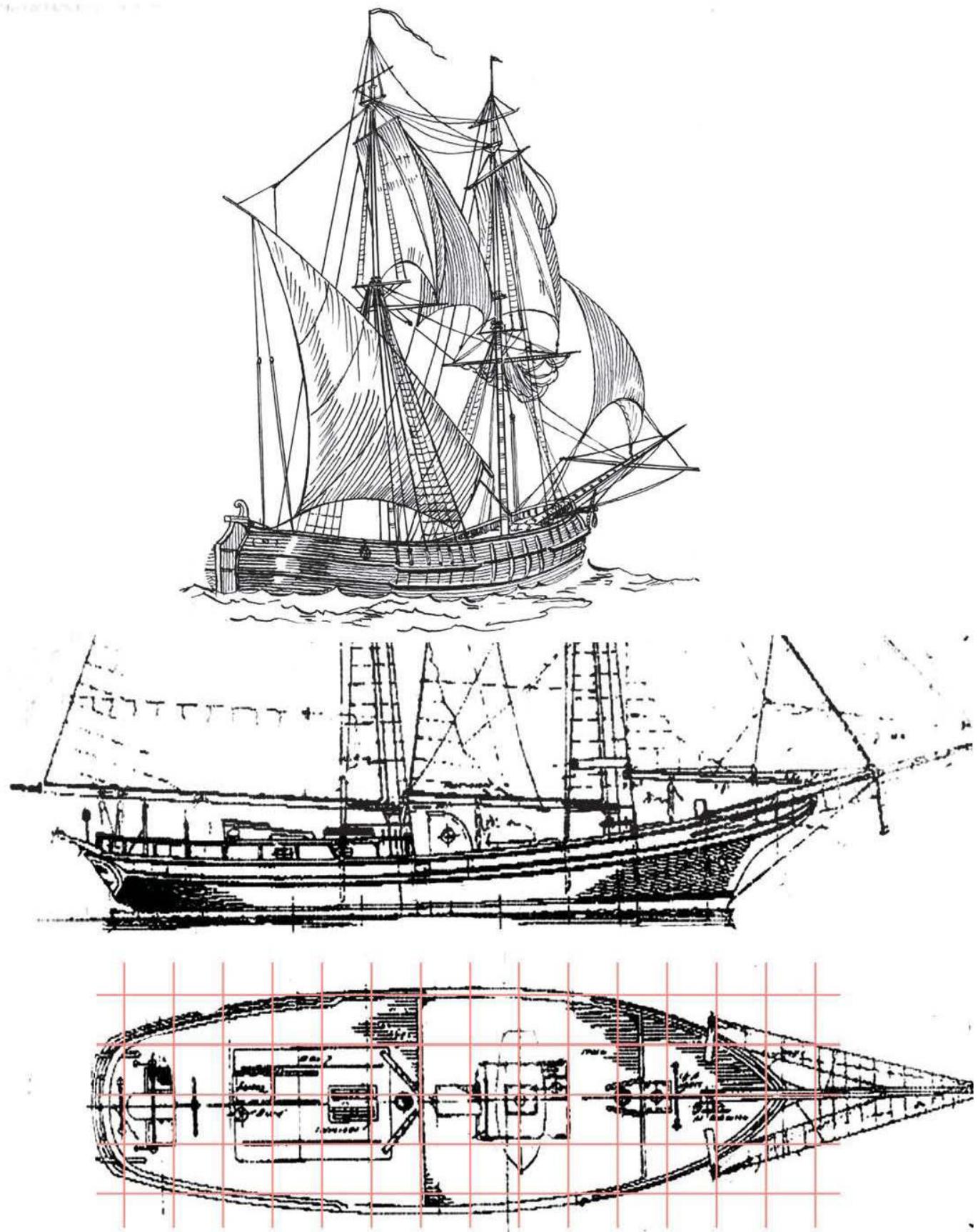
Огненная стена: Огненная стена, наложенная на палубу судна, перемещается с судном и может начать пожар на борту. Иначе, стена не перемещается с судном, и не начинает пожар на борту.

Стена Ветров: Эффекты этого заклинания перемещаются с судном, если оно привязано к судну.



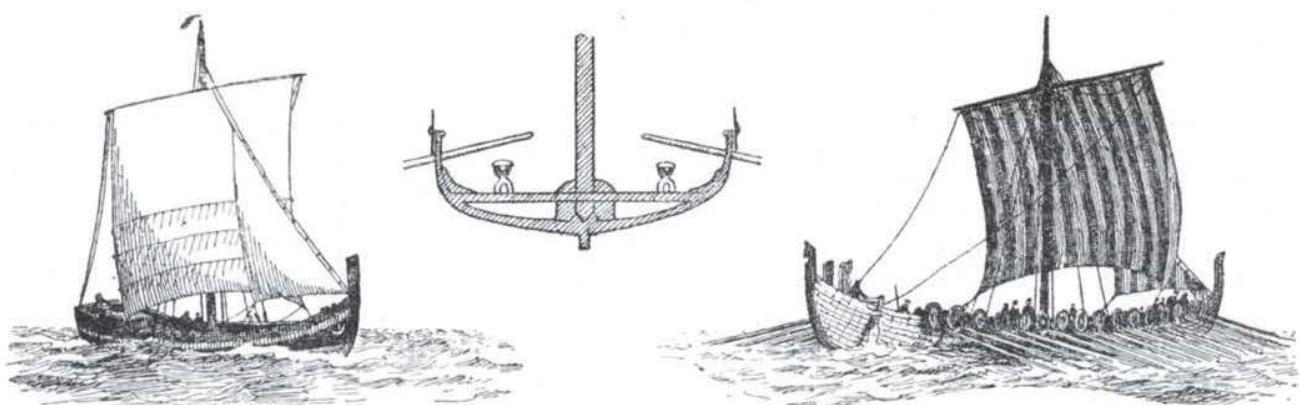
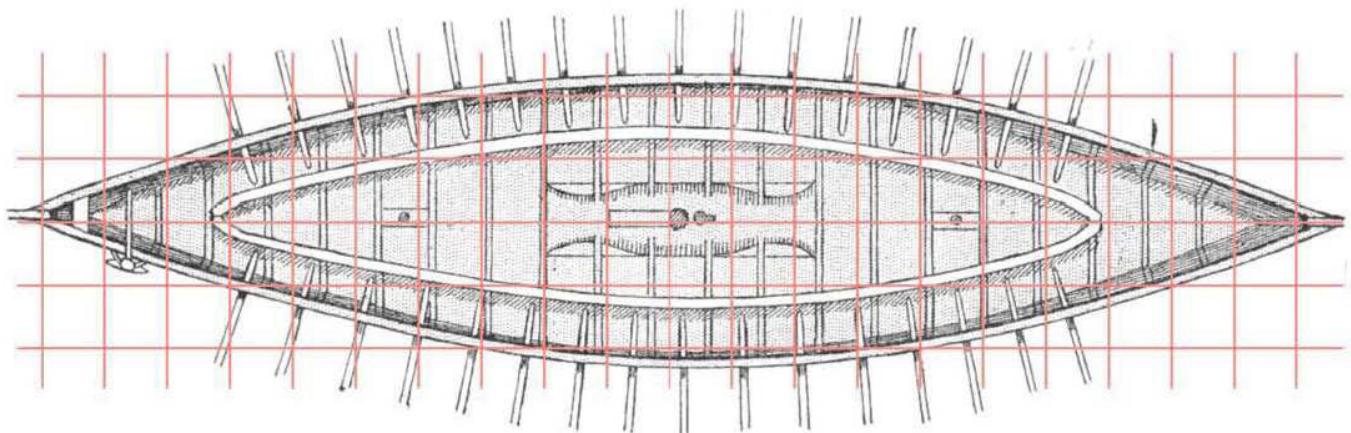
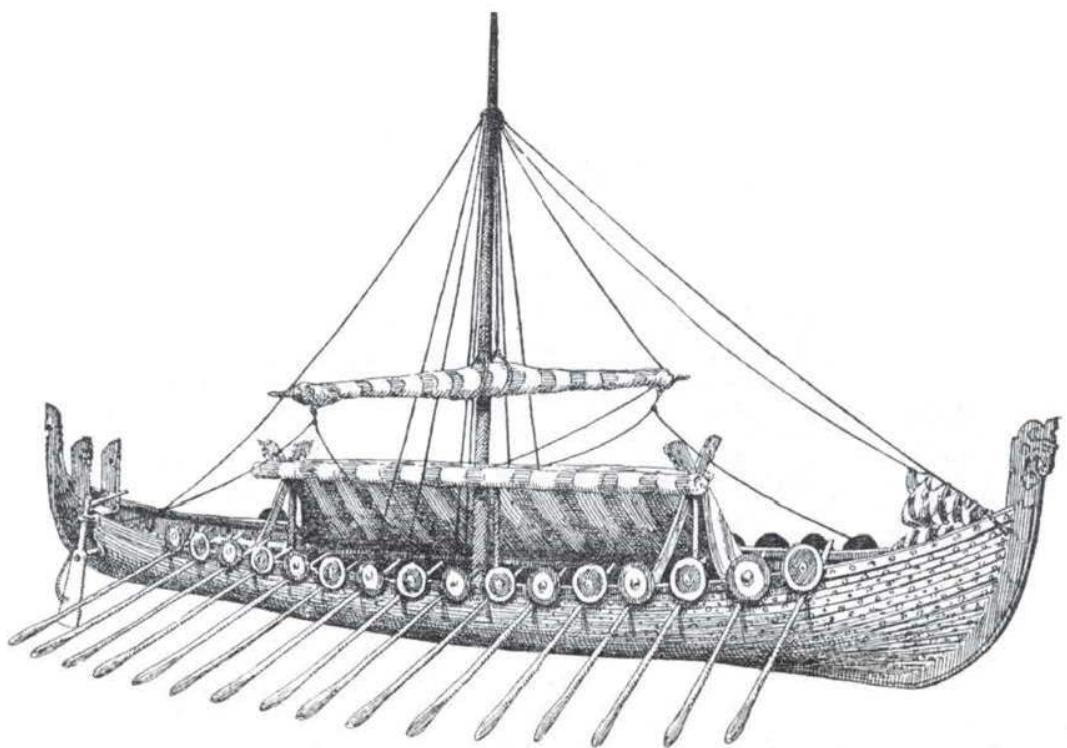
ГАЛЛЕРА

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



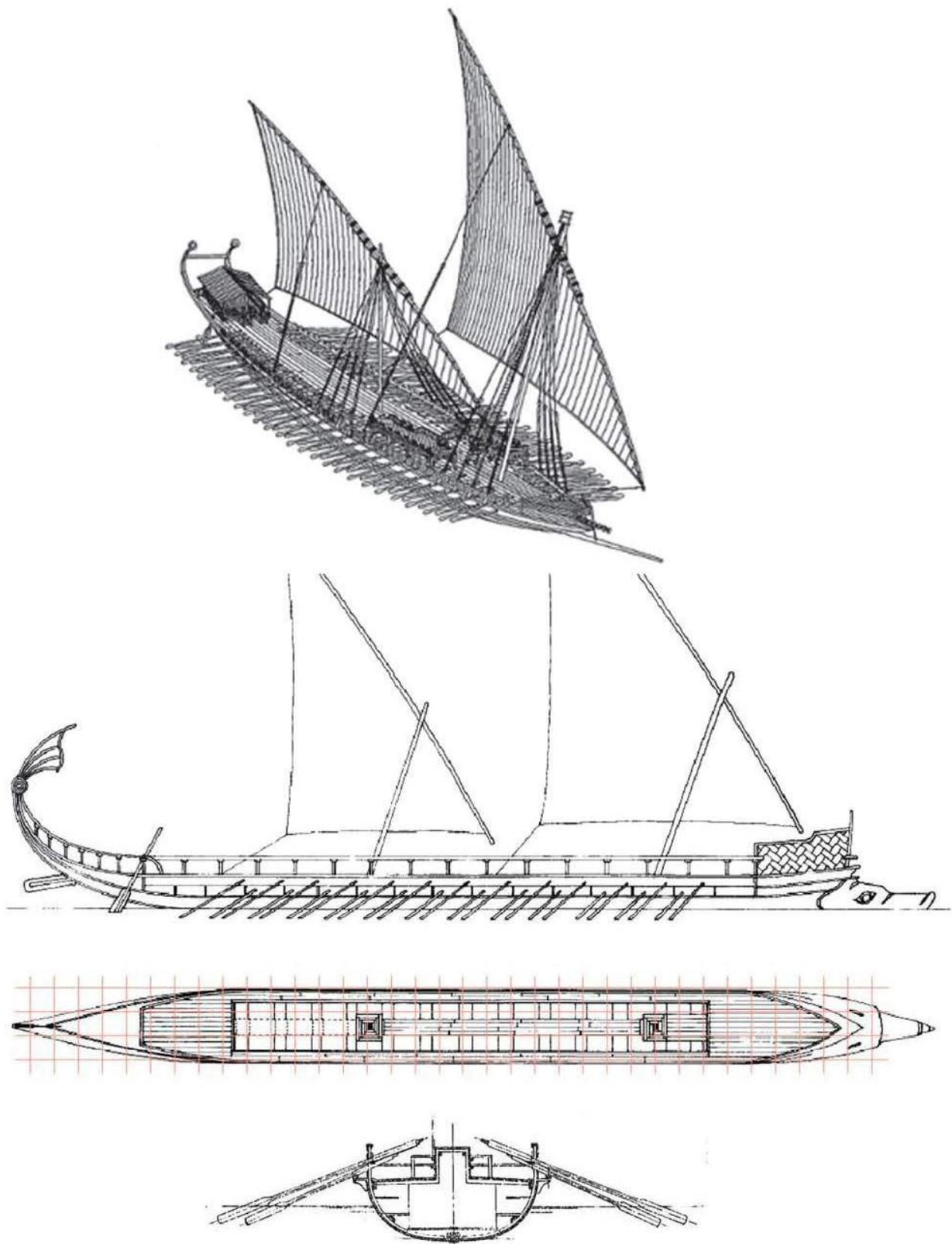
ГРУЗОВЫЕ СУДА

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



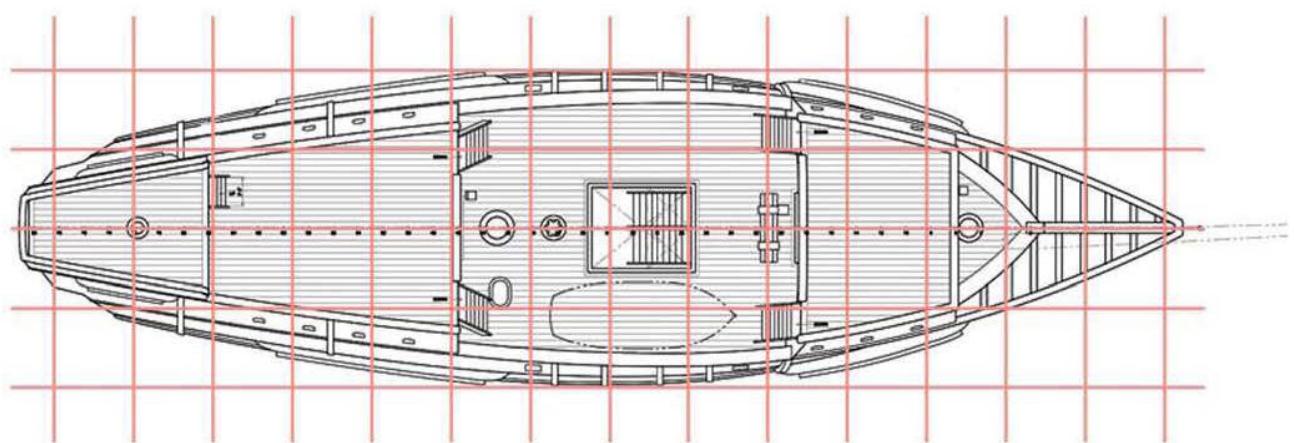
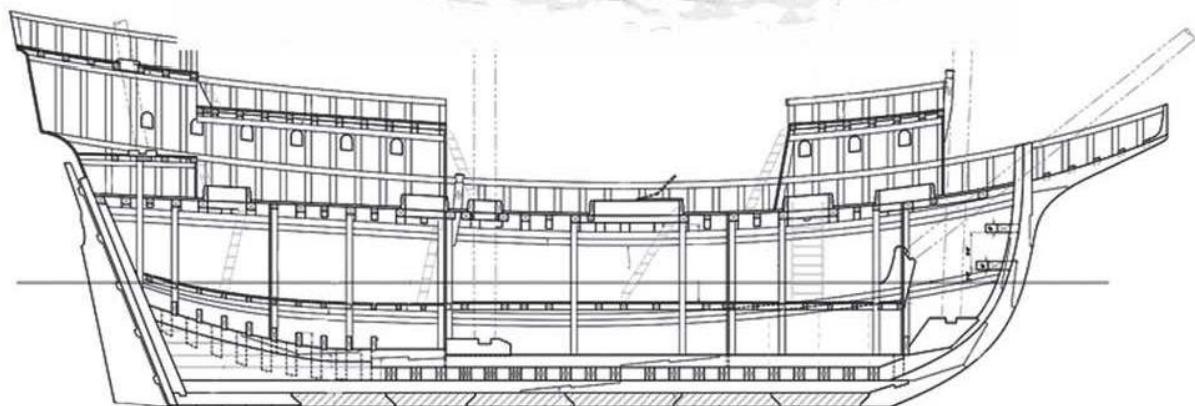
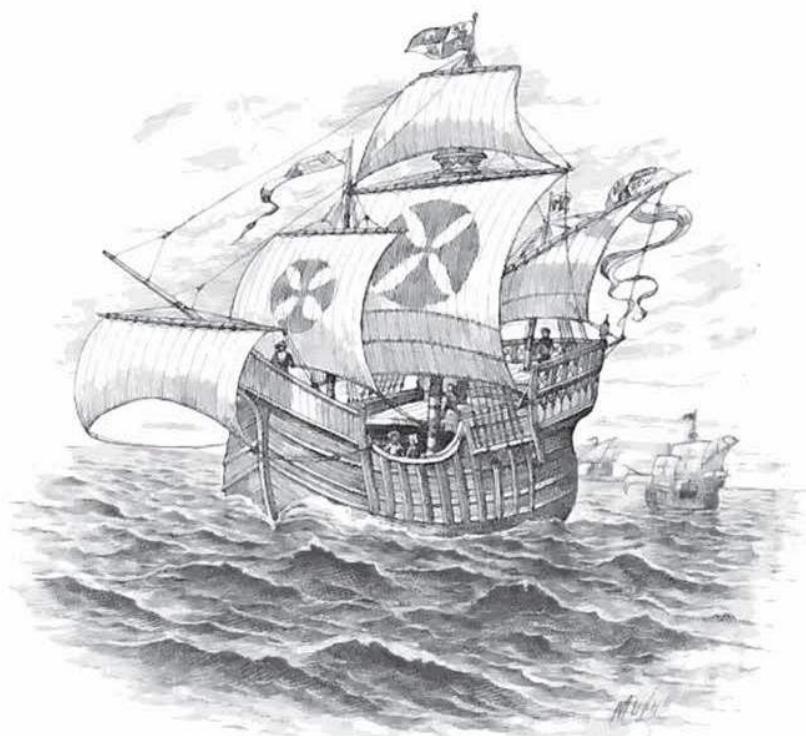
ДРАККАР

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



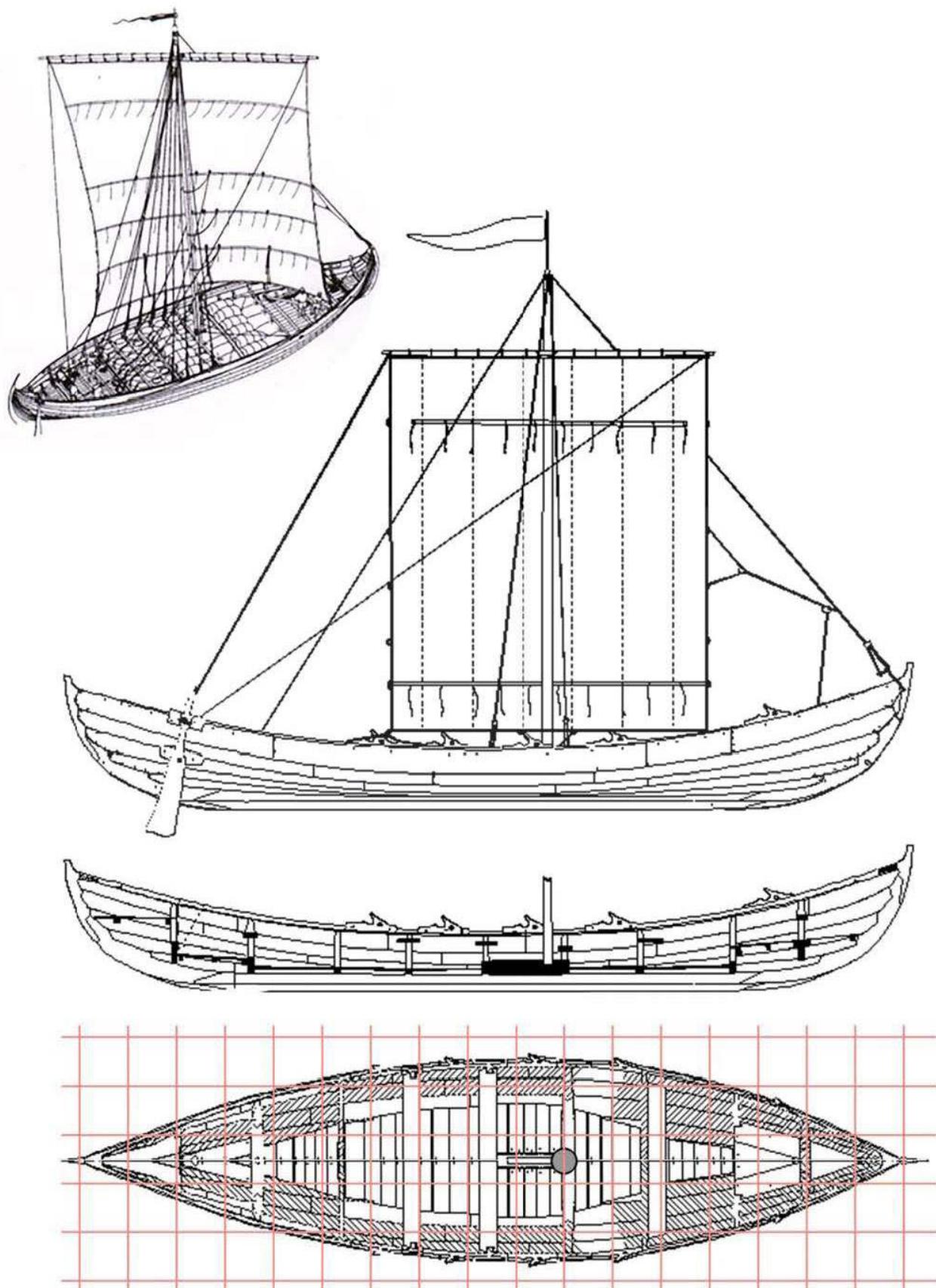
ΔΡΟΠΘΗ

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



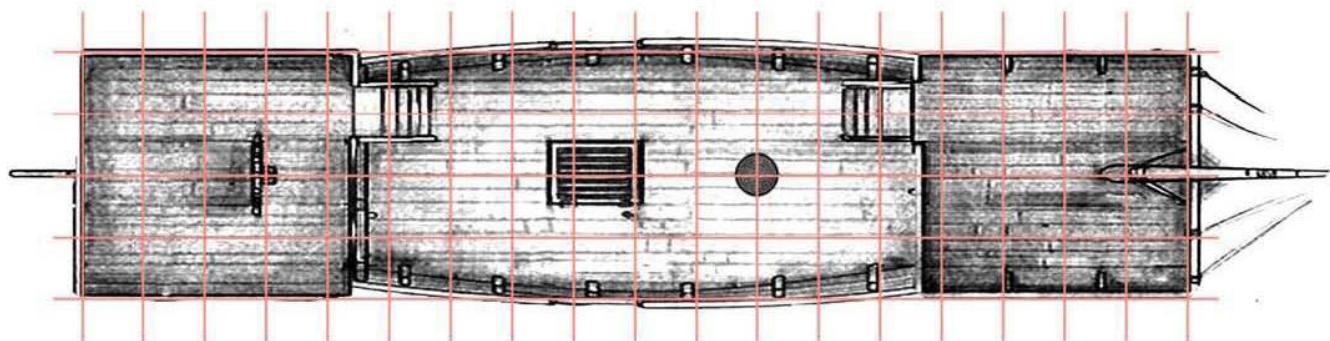
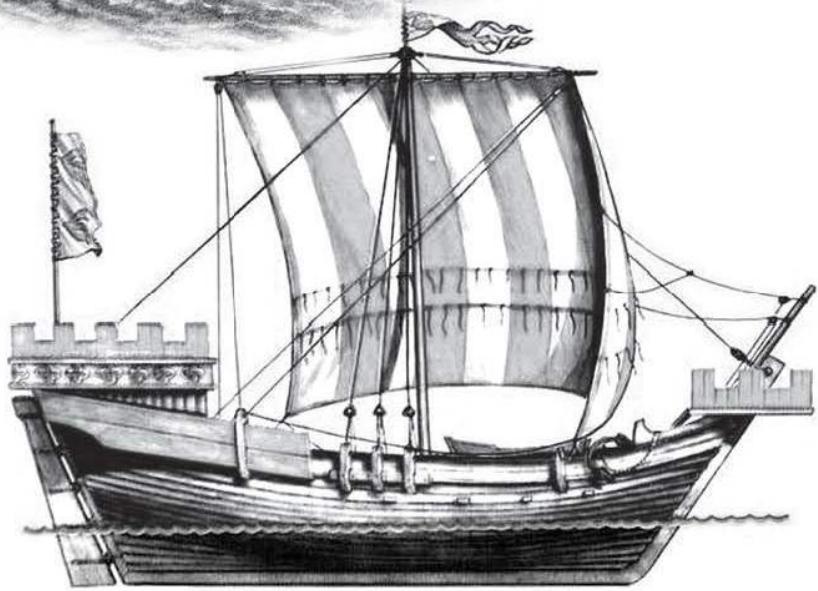
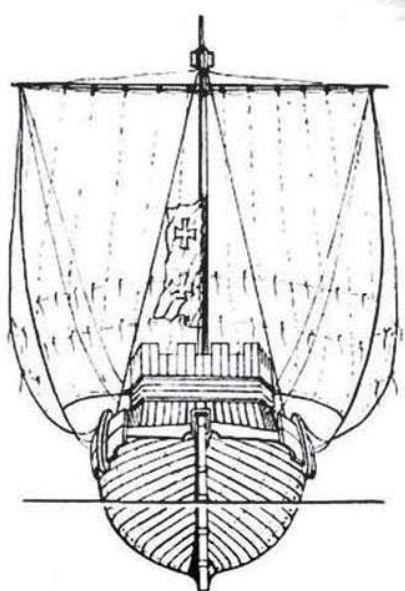
КАРАВЕЛЛА

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



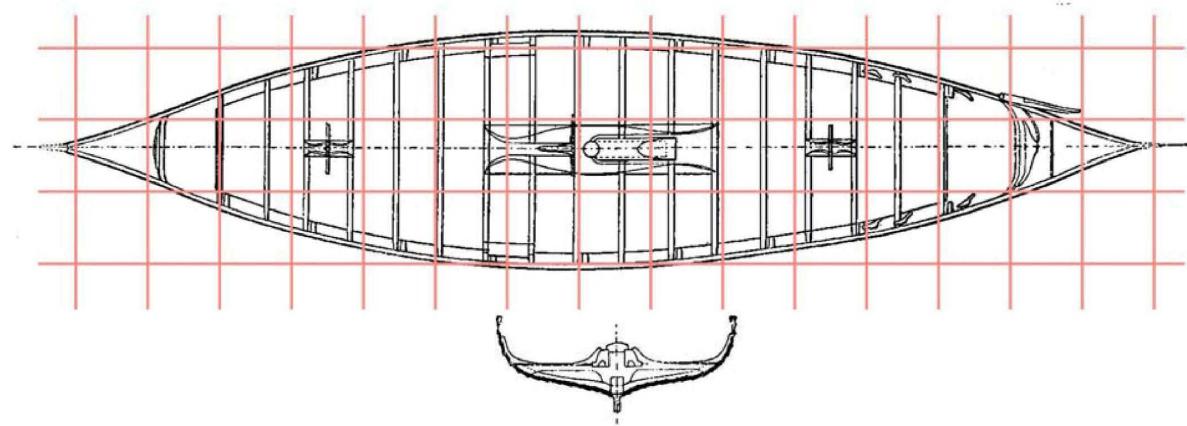
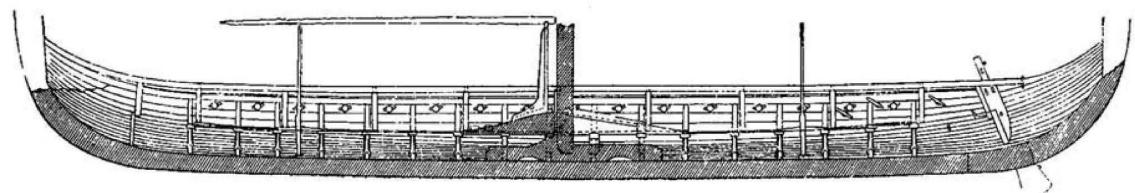
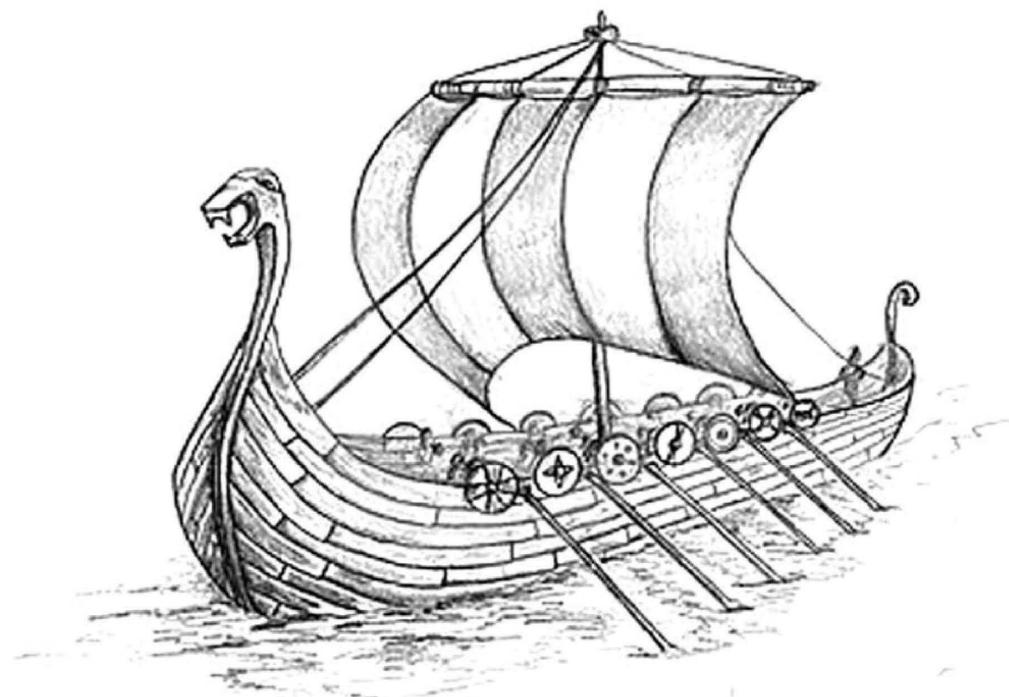
КНӨРР

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



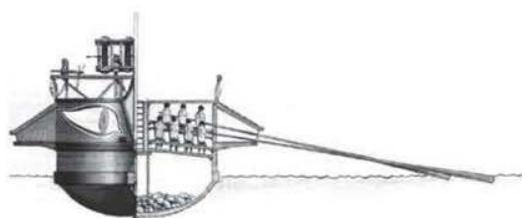
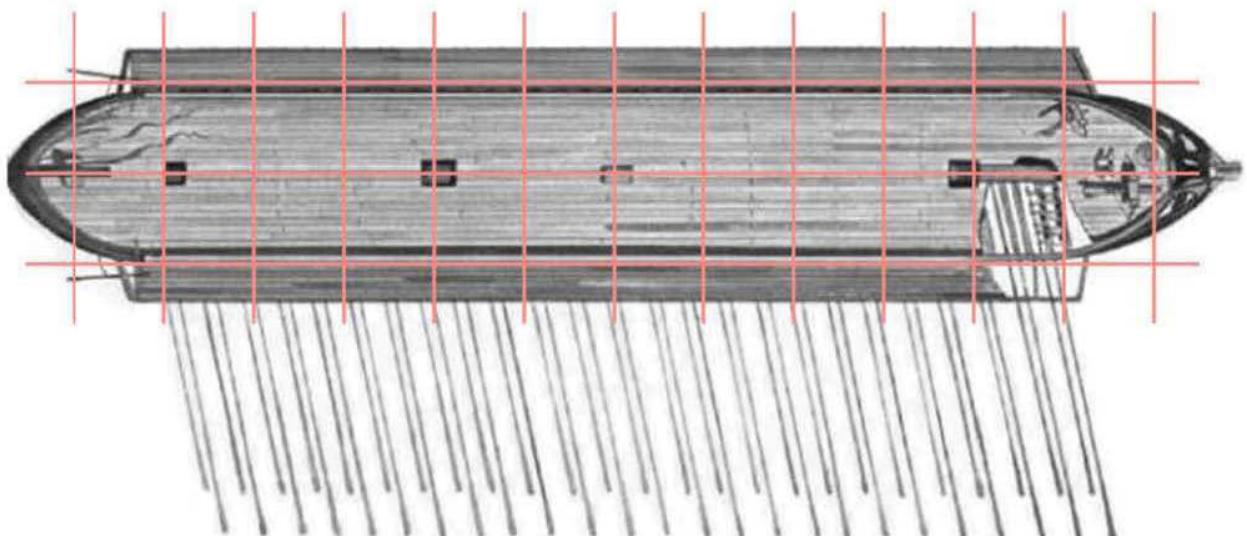
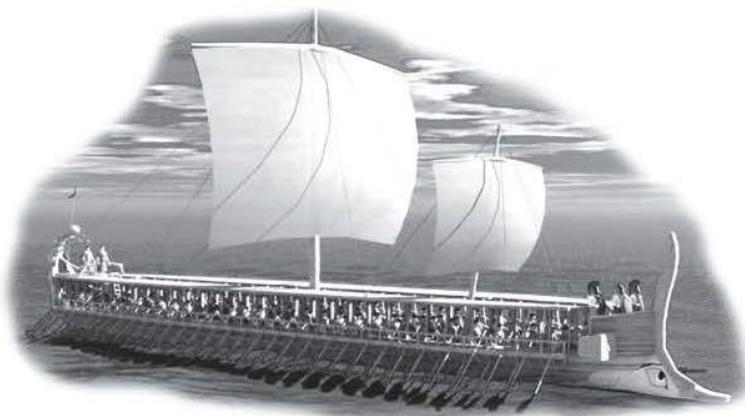
ΚΘΓΓ

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



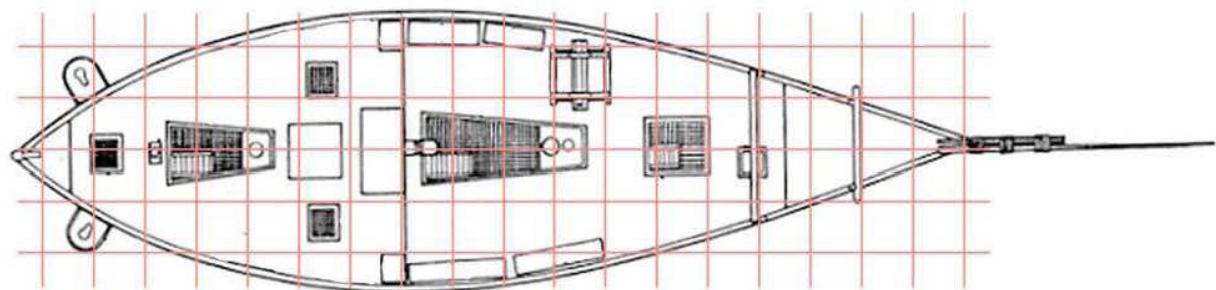
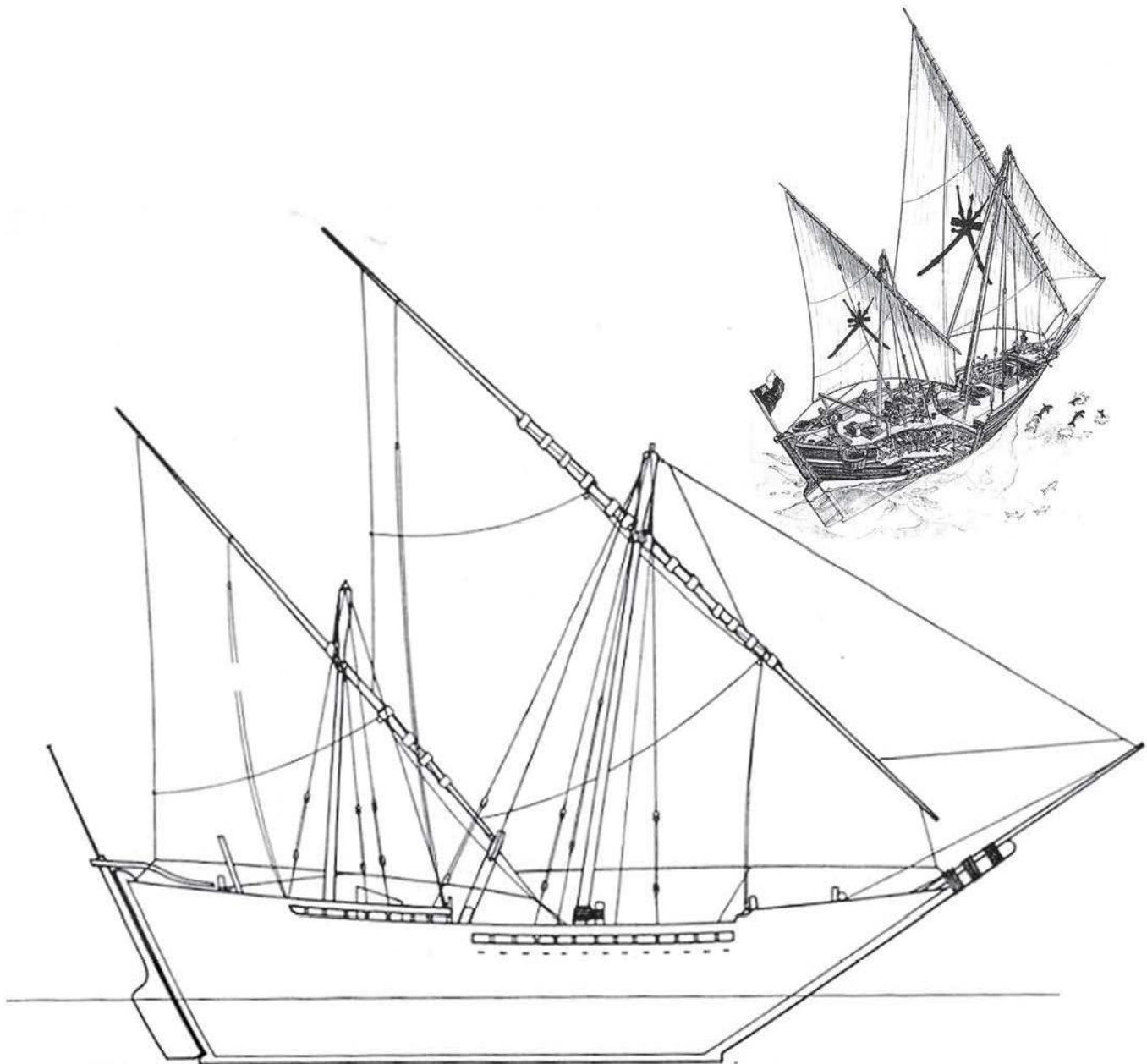
ЛАДЬЯ

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



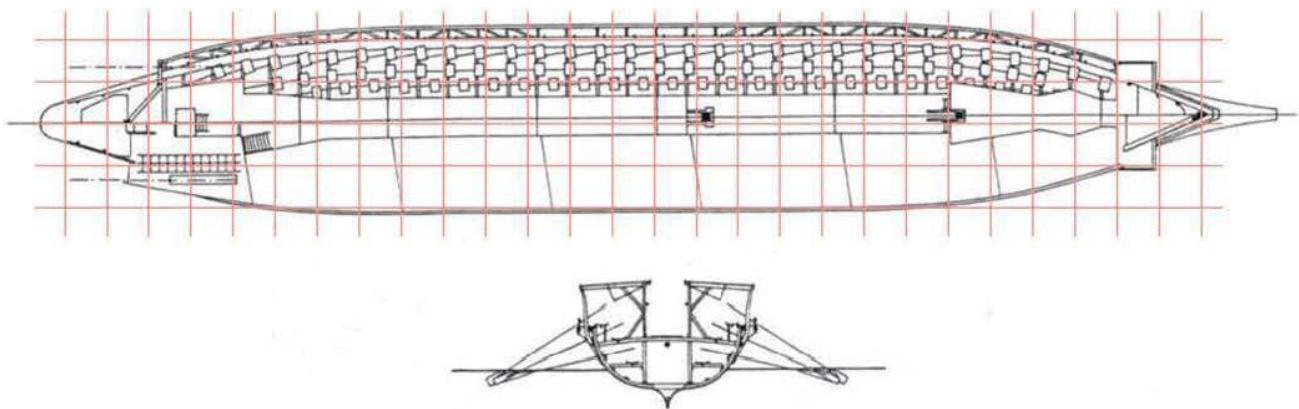
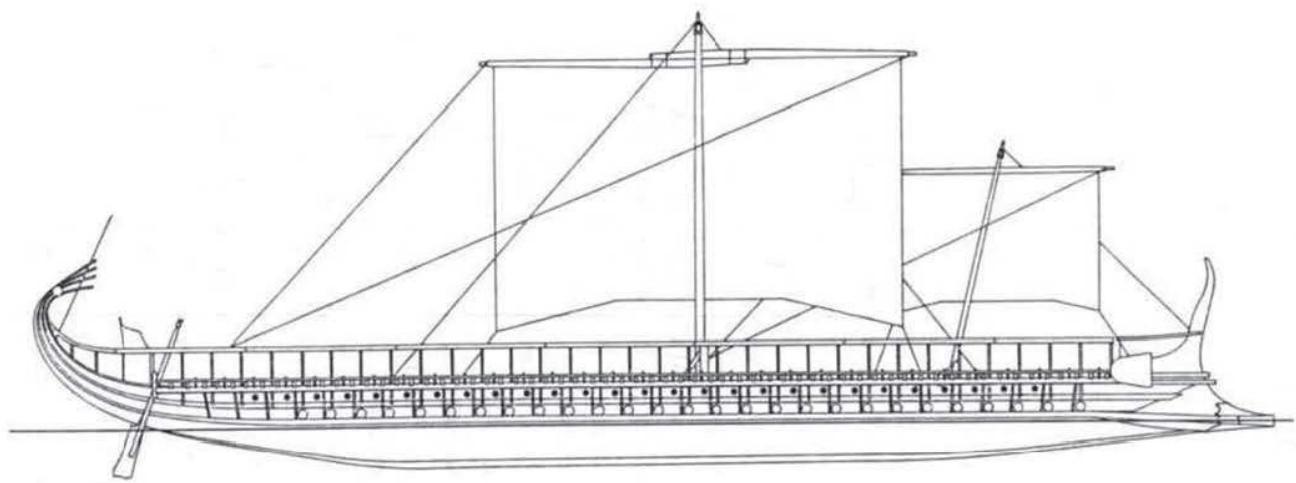
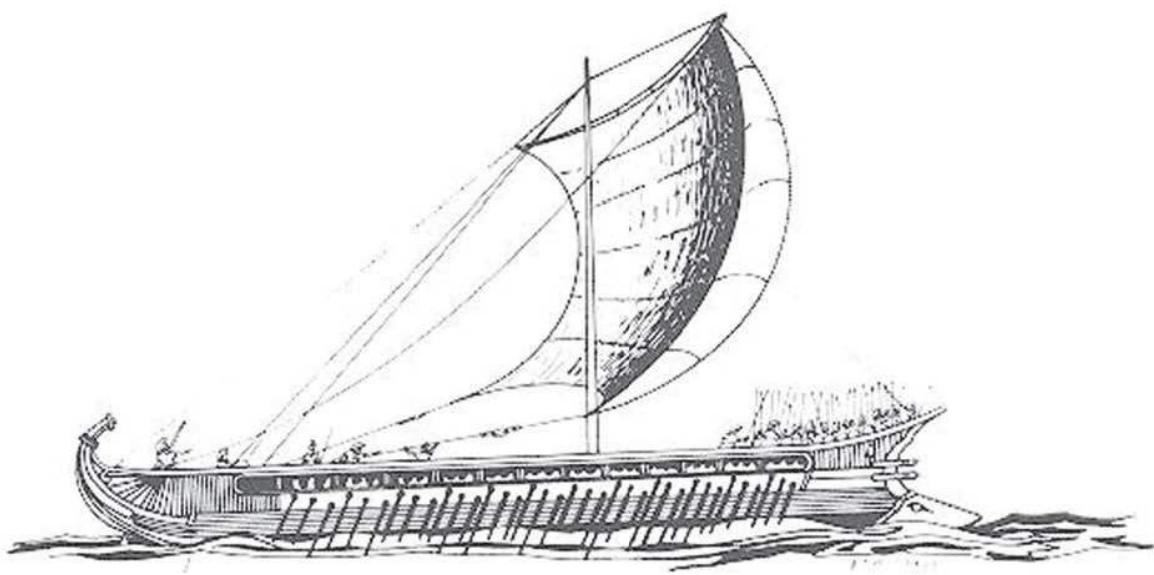
ПЕНТЕКОНТЕРА

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



СОХАР

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов



ТРИРЕМЫ

Масштаб: 1 квадрат = 5 футов