

КОРОНА И ШТУРВАЛ

СТАРТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

Впервые в истории города в Лускане появился свой король! На следующий день после коронации для всех жителей и гостей города был организован масштабный фестиваль. Веселье, еда, выпивка и забавные конкурсы для лёгкого времяпрепровождения — самое время отдохнуть как следует!

Вводное приключение для персонажей 1-го уровня



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Михаил Полетаев

При участии: Владимир Чернышев, Curio Solus

Вёрстка: Михаил Полетаев

Логотип: Ксения Рыжикова

Плейтестеры: —

ВВЕДЕНИЕ

Это вводное приключение разработано для **любого количества персонажей 1-го уровня**.

События приключения происходят в Лускане, Городе Парусов, на следующий день после инаугурации первого Короля Лускана.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Совпадение или нет, но после того, как в 1486 ЛД Башня Тайного Знания была восстановлена из руин, для Лускана наступила эпоха расцвета.

Шли года, сменялись Верховные Капитаны, город развивался, и к 1506 ЛД стало ясно, что текущая система управления Лусканом не так эффективна, как ранее.

Было принято решение передать управление городом и городскими службами в одни руки, но с сохранением большинства регалий Верховных Капитанов и их Кораблей. Однако каждый из Верховных Капитанов претендовал на новую должность Короля Лускана, поэтому решено было устроить испытания для кандидатов при поддержке наблюдателей из Братства Тайного знания.

Испытания прошли, Король был выбран и вскоре состоялась официальная коронация, а на следующий день после неё был организован масштабный фестиваль в честь нового Короля Лускана.

ОБЗОР

Корона и штурвал — это приключение формата «песочницы», не имеющее чёткой сюжетной линии и временных рамок.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание

НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Это приключение подразумевает предварительное проведение нулевой сессии с созданием персонажей на всю дальнейшую кампанию лагеря «Sword Coast'23».

При создании персонажей для данной кампании рекомендуется уделить внимание следующим пунктам:

- Ознакомьтесь с **SCDD «Руководство игрока»** и убедитесь, что при создании персонажей игроки будут следовать правилам, изложенным в нём.
- Предложите игрокам выбрать разные классы, чтобы группа имела широкий диапазон способностей. Но не настаивайте, ощущение связи игрокам со своим персонажем важнее оптимизации способностей группы.
- Когда игроки выбирают предыстории, напомните им что Лускан — приморский город. Наличие предысторий, связанных с морем, будет весьма уместно, но не обязательно (см. **Приложение С: «Морские предыстории»**).
- Сюжет данной кампании подразумевает, что персонажи либо уже знакомы друг с другом, либо познакомились на фестивале до начала этого приключения. Помогите игрокам придумать объяснение, почему их персонажи решили объединиться.

ГОРОДСКОЙ ФЕСТИВАЛЬ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

В день фестиваля Лускан был украшен непривычно ярко. На улицах были развешены яркие флаги и гирлянды, а на каждом углу стояли музыканты, играющие на всевозможных музыкальных инструментах. На центральной рыночной площади была установлена огромная сцена, где выступали танцоры и акробаты.

Вдоль прилегающих улиц и вокруг сцены неровными рядами расположились палатки с едой и напитками, где можно попробовать различные блюда и напитки из разных уголков Фаэруна. Множество торговцев предлагают свои товары, от редких экзотических безделушек до простых сувениров.

Народ веселится и танцует под звуки музыки, а дети играют в игры и выпрашивают сладости у уличных торговцев.

На фестивале организовано множество различных конкурсов, в которых могут принять участие все желающие. Победители конкурсов получают не только громкие аплодисменты от зрителей и материальные награды, но и лотерейные билеты, которые вечером будут участвовать в супер-розыгрыше с невероятно ценными призами!

ВРЕМЯ ВЕСЕЛЬЯ!

На фестивале множество площадок с играми, в которых персонажи могут принять участие, чтобы заработать лотерейные билеты.

Поощряйте персонажей к взаимодействию с играми и окружением.

Вы можете самостоятельно придумывать любые напитки и закуски, которые могут быть доступны персонажам в торговых палатках, а также любые безделушки (красивые, но бесполезные). Для определения цен можете ориентироваться на следующую таблицу:

Товар	Стоимость
Обычный	до 2 см
Отличный	до 2 зм
Экзотический	до 10 зм

СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Иногда на фестивале может происходить что-то неожиданное или необычное. Используйте таблицу ниже, выбирая идеи для случайных событий броском к12 или на своё усмотрение, когда захотите немного отвлечь персонажей от участия в конкурсах и прогулок по торговым рядам.

к12	Событие
1	Какое-то животное вырвалось на свободу
2	Пьяная драка посреди фестиваля
3	Карманники пытаются обворовать члена группы
4	Разгневанный участник конкурса, который проиграл члену группы
5	Пьяница прицепился к одному из членов группы
6	Нищий просит денег
7	Навязчивый бродячий торговец
8	Кучка беспризорников начинают ходить за группой
9	Высокомерный участник, который победил в конкурсе, глумится над проигравшим персонажем
10	Сомнительный торговец делает «специальное предложение» члену группы
11	Вор, убегающий от преследователя
12	Небольшой пожар

МАГИЯ ПРАЗДНИКА

Магия праздника позволяет любому персонажу призвать дух фестиваля к себе на помощь, привлекая внимание окружающих. И если людям персонаж нравится, то они поддерживают его своими аплодисментами.

Если игрок делает заявку, что хочет выполнить то или иное действие красиво, то он должен пройти проверку Харизмы (Выступление) и в зависимости от результата прибавить бонус к своей следующей проверке навыка в соответствии с таблицей ниже:

Результат	Бонус	Результат
Натур. 1	-3	Толпа освистывает персонажа, возможно кидается помидорами.
2-7	-1	Толпа настроена скептически.
8-11	0	Толпе безразлично.
12-15	+1	Толпа возбуждённо и одобрительно обсуждает действия персонажа.
16 и выше	+2	Толпа подбадривает персонажа.
Натур. 20	+3	Толпа в восторге от персонажа, кто-то возможно попросит у него автограф.

Персонаж может воспользоваться магией праздника только один раз за один конкурс.

КОНКУРСЫ

Ниже перечислены площадки с играми и конкурсами, в которых персонажи могут принять участие, чтобы заработать билеты.

1. ГОНКИ НА БОЧКАХ

Взнос за участие: 2 зм

На фестивале даже пустые бочки идут в дело — какой-то проницательный полурослик выторговал у купцов пустые бочки за бесценок и устраивает на них гонки зрителям на потеху.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Участники балансируют на бочках и пытаются первыми добраться до финиша на 50-футовой трассе.

Каждый раунд персонаж совершает проверку Ловкости (Акробатика). В зависимости от результата происходит следующее:

- **1-7:** персонаж падает и сразу же проигрывает;
- **8-12:** персонаж остаётся на месте, пытаясь не упасть;
- **13-18:** персонаж перемещается на 10 футов;
- **19+:** персонаж перемещается на 15 футов.

НАГРАДЫ

Если персонаж добрался до финиша, он получает награду в зависимости от количества потраченных раундов:

1 место — 4 раунда. Награда: лотерейный билет;

2 место — 5 раундов. Награда. 40 см;

3 место — 6 раундов. Награда. 20 см.

СОРЕВНОВАНИЕ МЕЖДУ ПЕРСОНАЖАМИ

Если игрокам интересно, вы можете определять призовые места не по количеству раундов, а по очередности прибытия к финишу каждого участника.

В этом случае персонажи смогут соревноваться друг с другом или с НИП, за которых Мастеру нужно будет совершать проверки.

2. ДАЙТЕ РОМ!

Взнос за участие: 2 см

Торговец ромом раскупорил большую бочку, выставил на улице огромный стол и предлагает каждому поучаствовать в «капитанском соревновании».

ПРОХОЖДЕНИЕ

В течение нескольких раундов участники выпивают по кружке эля за раунд, совершая спасброски Телосложения, чтобы не выбыть из игры.

Неудачный спасбросок не позволяет персонажу продолжать пить, и он должен покинуть стол. При провале спасброска на 10 и более персонаж получает состояние *отравлен* на 1 час.

НАГРАДЫ

Персонажи получают награду за каждый раунд, если преуспели в нём.

1-й раунд — Сл 11. Награда: ещё одна кружка рома, совершенно бесплатно!

2-й раунд — Сл 14. Награда: половинка лимона.

3-й раунд — Сл 17. Награда: лотерейный билет.

4-й раунд — Сл 20. Награда: противоядие (флакон).

3. ИСПЫТАНИЕ ЧЕРЕПАМИ

Взнос за участие: 5 зм

Длиннобородый седой старец в широкополой остроконечной шляпе небесного цвета стоит, опираясь на длинный посох, украшенный маленьким драгоценным камнем, и созывает людей проверить свои таланты в магии.

Откликнувшись предоставляется на выбор один из предметов: волшебная палочка, хрустальный шар, жезл, посох, медальон, или кольцо. Отличаются они только внешне, в целом каждый из предметов имеет пять зарядов заклинания *мельфова кислотная стрела*. Но заклинание магически ослаблено и наносит урон только иллюзиям в радиусе 30 футов.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Если персонаж не умеет накладывать заклинания, то вместо дальноточной атаки заклинанием он может совершить проверку Интеллекта (Магия), чтобы попасть по иллюзии.

Маг вызывает иллюзорные **пылающие черепа**, которые не могут атаковать, использовать заклинания и имеют КБ 13 и 1 хит. Задача персонажей уничтожить как можно больше этих иллюзий.

Попросите игроков как можно подробнее описать то, как они используют выбранные им артефакты, и снизьте уровень КБ иллюзий на своё усмотрение за более креативные и красочные описания.

НАГРАДЫ

Если персонаж уничтожил 4 иллюзии или больше, он получает лотерейный билет.

За уничтожение всех 5 иллюзий волшебник дарит победителю свою шляпу (*шляпа волшебства*).

4. КОНКУРС РАССКАЗЧИКОВ

Взнос за участие: 5 см.

Пожалуй, самый уютный конкурс на фестивале. Слушатели и рассказчики собрались у

небольшого костра и, закутавшись в мягкие пледы, слушают и рассказывают друг другу увлекательные истории, попивая из кружек ароматный грог (входит в стоимость).

ПРОХОЖДЕНИЕ

Конкурсанты рассказывают зрителям увлекательные истории о великих делах древности (История), богах и чудесах (Религия) или о магии и её тайнах (Магия).

Мастер бросает к6:

- **1-2:** в толпе в основном молодые люди и дети (+7 к результату при проверках Магии);
- **3-4:** в толпе в основном люди среднего возраста (+7 к результату при проверках Религии);
- **5-6:** в толпе в основном старики (+7 к результату при проверках Истории);

Участник может пройти успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 15, чтобы узнать предпочтения толпы.

Для рассказа истории участник совершает 2 проверки:

- Харизма (Выступление);
- Интеллект (Религия, История или Магия).

Результат проверки Интеллекта не может быть выше проверки Харизмы. Например, если игрок выкинул 15 на Выступление и 18 на Историю, вы считаете последнюю проверку за 15 и получаете в общей сложности 30 очков. По усмотрению Мастера, персонаж может совершить проверку Харизмы (Выступление) с преимуществом, если игрок подошёл к рассказу творчески.

Сумма этих двух проверок (и бонус +7, если применимо) является окончательным результатом, основанным на количестве аплодисментов в конце.

НАГРАДЫ

Персонажи получают награды, в зависимости от результата.

1-е место — результат 40 и выше. Награда: лотерейный билет и книга (немагическая, на усмотрения Мастера).

2-е место — результат 31-39. Награда: 5 зм.

3-е место — результат 21-30. Награда: 1 зм.

5. МОРСКИЕ УЗЛЫ

Взнос за участие: 5 зм

Героев и прохожих созывает к лавке старый гном в тельняшке, и предлагает проверить крепость его узлов. Все узлы лежат в трёх разных коробах, и разделены по уровню сложности.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Чтобы развязать узел, нужно пройти проверку Ловкости (Ловкость рук). Персонажи с предысторией «Моряк» и её вариациями могут совершать эту проверку с преимуществом.

НАГРАДЫ

Персонажи получают награду за каждую проверку, если преуспели в ней.

Первая проверка — Сл 5. Награда: одобрительный кивок старого гнома-матроса.

Вторая проверка — Сл 10. Награда: безделушка — двухфутовая цепочка с декоративным якорем на конце (см врезку «Матросский знак» ниже).

Третья проверка — Сл 15. Награда: лотерейный билет и предложение попробовать справиться с «особым узлом».

«Особый узел» — это небольшой клубок из пеньковой верёвки, Сл проверки равна 20. Награда: *срастающаяся верёвка*.

Узел можно и разрубить, чтобы забрать награду (у узла КБ 5, 5 хитов и иммунитет к колющему и дробящему урону), но в этом случае толпа зевак неодобрительно осмистывает персонажей, а старый гном прогоняет их.

МАТРОССКИЙ ЗНАК

В культуре матросов есть условный знак: когда матрос останавливается в общественном месте, чтобы отдохнуть, перекурить, или выпить, то он достаёт из

кармана цепочку с грузом на одном конце, закреплённую вторым концом на одежде, и бросает груз на землю: «Встал на якорь».

Персонажи, использующие этот знак, могут совершать проверки Харизмы с преимуществом при взаимодействии с моряками Лускана.

6. «ОЧКО»

Взнос за участие: 1 зм

Несколько игровых столов стоят в дальнем конце фестивальной площади. Здесь разномастные посетители играют в азартные игры, пытаясь заработать состояние (или проиграть его). Когда персонажи подойдут сюда, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Грузный полуорк в белой рубашке и штанах на подтяжках, заметив ваш интерес, подходит вплотную и спрашивает негромким басом: «Хотите в «очко»?»

ПРОХОЖДЕНИЕ

В этом конкурсе персонажи могут соревноваться друг с другом и с НИП, за которых Мастеру нужно будет бросать кости.

Одной из самых популярных игр в этом заведении является «21» («очко»), играемое на костях. Её правила:

- Первый раунд игроки бросают 3 шестигранных кости;
- Затем каждый новый раунд игроки могут кинуть ещё одну кость либо спасовать;
- Игра заканчивается либо, когда все игроки спасовали либо, когда какой-то игрок набирает в сумме бросков ровно 21 очко;
- Если игрок в сумме набрал больше 21 очка, он выходит из игры;
- Если все игроки спасовали, победителем становится тот, кто набрал наибольшее количество очков (не считая выбывших игроков).

НАГРАДЫ

Победитель получает половину от общей суммы взносов за участие в этой игре. Например,

если участников 5 и каждый заплатил за игру по 1 зм, то победитель получает 2 зм и 5 см.

Организаторы игр могут обменять награду победителя на лотерейный билет (но не более одного лотерейного билета в одни руки).

7. ПОКОРИ СТОЛБ

Взнос за участие: 5 см

Ушлый табакси с серой шерстью и повязкой на глазу заманивает окружающих на свой аттракцион. Это столб высотой 17 фт, с закреплёнными на нём перекладинами, которые размещены в шахматном порядке на расстоянии 5 фт друг от друга. Каждая перекладина в длину 2,5 фт. На перекладинах висят маленькие мешочки с призами. На самых нижних перекладинах призов уже нет. На самой вершине столба виднеется лотерейный билет для участия в вечернем супер-розыгрыше.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Для того чтобы влезть на столб, нужно последовательно совершать проверки Ловкости (Акробатика).

Если кто-то падает со столба, то хозяин аттракциона, готовый к такому повороту, реакцией накладывает на него заклинание *падение пёрышком*.

НАГРАДЫ

Персонажи получают награду за каждую проверку, кроме первой, если преуспели в ней.

Первая проверка — Сл 10. Персонаж взбирается на нижнюю перекладину.

Вторая проверка — Сл 12. Персонаж взбирается на вторую перекладину, и может сорвать мешочек с небольшим призом. Внутри сладкий леденец на палочке.

Если персонаж сорвал мешочек и намерен двигаться дальше вверх, то игрок должен описать, как он держит призовой мешочек. Если он оставляет его в руке, то следующая проверка Акробатики совершается с помехой.

Третья проверка — Сл 14. Персонаж взбирается на третью перекладину и срывает второй мешочек (внутри — 2к10 медных монет).

Четвёртая проверка — Сл 16. Герой тянется за высочайшей наградой и при успехе получает лотерейный билет.

8. «РУЧНАЯ БОРЬБА»

Взнос за участие: 5 зм

Работники кабака, находящего недалеко от рыночной площади, созывают всех желающих на соревнование по «ручной борьбе». Соревнования идут на выбывание, но призов хватит всем.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Персонажу необходимо будет последовательно пройти три проверки Силы (Атлетика), с повышающейся сложностью.

НАГРАДЫ

Персонажи получают награду за каждый раунд, если преуспели в нём.

1 раунд. Противник — человек, Сл 10. Награда: пинта эля.

2 раунд. Противник — голиаф, Сл 14. Награда: галлон пива.

3 раунд. Противник — дварф, Сл 18. Награда: пинта эля, и лотерейный билет.

Финал. Борьба с чемпионом бара — полуогром, Сл 22. Награда: *бутылка бесконечного эля*.

9. СКАЧКИ

Взнос за участие: 1 см

Зазывала собирает самых смелых, отважных и безумных участников, готовых рискнуть своей честью и жизнью на потеху толпы. Только четыре персонажа могут удостоиться такой чести. Самые опасные в Лускане скачки!

Трасса представляет загон шириной в 20 футов, и длиной в 60 фт. На дальних краях стоят четыре фургона в которых обычно перевозят крупных

животных (в каждом фургоне спрятана гигантская черепаха).

ПРОХОЖДЕНИЕ

Персонажу предлагается оседлать черепаху и привести её к финишу первым. Конечно, организаторы позаботились о безопасности, привязав к панцирю верёвку, за которую и предлагается держаться во время скачек.

На практике черепахи не очень хотят двигаться, и чтобы герою заставить черепаху продвинуться на 20 фт, ему нужно пройти проверку Мудрости (Уход за животными).

На первой трети трассы Сл равна 5, на середине дистанции — Сл 10, на финишной прямой — Сл 15. Если игрок придумает как можно использовать другой навык для того чтобы черепаха быстрее переместилась в сторону финиша (к примеру Силу (Атлетика), чтобы её подтолкнуть), то Сл такой проверки будет равна 10.

Максимум участник может совершить пять проверок.

Игроки могут захотеть соревноваться между собой, в этом случае минимальная Сл каждой проверки равна 10. Все игроки кидают кости одновременно.

НАГРАДЫ

Выигрывает тот, который первым наберёт три успеха. При равных успехах сравниваются результаты последних проверок: у кого число выше — тот и победил.

Победитель получает лотерейный билет.

10. ТАНЦЕВАЛЬНЫЙ БАТТЛ

Взнос за участие: 2 см

Этот конкурс проходит на карнавальном помосте. В былые времена здесь регулярно проводился Карнавал воров — ужасные публичные пытки и бесчеловечные казни нарушителей лусканских законов. Сейчас же этот помост служит сценой для городских мероприятий.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Это парный конкурс. В течение трёх туров участники в парах должны станцевать три разных танца. Персонажи могут соревноваться друг с другом или с НИП, за которых Мастеру нужно будет совершать проверки.

Оба участника проходят проверку Харизмы (Выступление) за каждый тур. Среднее количество их бросков — это их результат за раунд, но очки учитываются только в том случае, если оба результата проверки находятся в одном диапазоне:

- 1-5 — плохо,
- 6-10 — средне,
- 11-15 — хорошо,
- 16-20 — отлично.

В ином случае танцоры не синхронизировались друг с другом и вообще не получают очков.

Игрок может выбрать совершении проверки с помехой, чтобы попытаться синхронизироваться с партнёром.

НАГРАДЫ

Участники, которые набрали больше всего баллов, получают лотерейный билет.

Участники, занявшие второе место, получают безделушку (на усмотрение Мастера).

ЗАВЕРШЕНИЕ

Когда персонажи вдоволь наиграются или придёт время завершать игру, попросите игроков подсчитать общее количество лотерейных билетов, а затем зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда наступил вечер, все собрались у большой сцены, чтобы принять участие в супер-розыгрыше невероятно ценных призов. Что это были за призы, организаторы держали в строгом секрете. Всех участников просили зарегистрироваться у специальной стойки и там же проверяли подсчитывали их лотерейные билеты.

Наконец, на сцене появился конферансье — яркий и энергичный полурослик. Он начал объявлять о призах, и публика с нетерпением ждала своей удачи. Первыми были вручены мелкие призы: купоны на бесплатные услуги, блюда и напитки в заведениях города.

Затем конферансье объявил о главных призах — нескольких парусных кораблях, которые могут достаться самым активным участникам, собравшим больше всех лотерейных билетов! Публика засвистела и завизжала от восторга, полурослик выждал, когда она успокоится и начал называть имена победителей...

Персонажи должны гарантированно получить корабль. Но добавьте немного интриги: бросьте кб, выпавшее число будет означать место персонажей в очереди вызываемых победителей. Если выпадет 1 — их вызовут для награждения, если выпадет 6 — их вызовут в последнюю очередь, но, в то же время, это будет означать, что они заняли первое место по количеству собранных билетов на фестивале.

Придумайте имена других победителей, которые будут идти до персонажей, какие вам больше нравятся или, возможно, какие персонажи уже встречали на фестивале (если вы вводили именных НИП).

У ПЕРСОНАЖЕЙ НЕТ НИ ОДНОГО БИЛЕТА?

Если такое случилось, рассмотрите другие варианты как достать лотерейные билеты, не участвуя в конкурсах: скупить у других участников фестиваля, незаметно украсть, применить соблазн, обман, убеждение, запугать или даже подделать. Пусть персонажи проявят фантазию и изобретательность.

Когда персонажи получают корабль, выдайте им **Приложения А: «Шлюп» и В: «Корабли и море»**, чтобы они могли ознакомиться с ними после игры.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой поровну, если это возможно.

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают во владение парусный корабль — шлюп, а также все награды, которые сумели заработать на фестивале.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: Шлюп

Шлюп

Громадное транспортное средство
(60 футов на 20 футов)

Вместимость 4 члена экипажа, 6 пассажиров

Грузоподъёмность 50 тонн

Темп перемещения 3 мили/час (72 мили/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	0	0	0

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Иммунитет к состояниям ослеплённый, очарованный, оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый, бессознательный

ДЕЙСТВИЯ

В свой ход шлюп может совершить 2 действия, выбирая из приведённых ниже вариантов. Он может совершить только 1 действие, если у него 2 члена экипажа или меньше. Он не может совершать действия, если у него нет членов экипажа.

Огонь из баллисты. Шлюп может стрелять из своей баллисты (см. ниже).

Перемещение. Шлюп может использовать свой штурвал для перемещения с помощью парусов.

КОРПУС

Класс Брони 15

Хиты 200 (порог урона 10)

УПРАВЛЕНИЕ: ШТУРВАЛ

Класс Брони 12

Хиты 50

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость одного из компонентов перемещения, с одним поворотом на 90 градусов. Если штурвал уничтожен, шлюп не может поворачивать.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

Хиты 100; -10 фт. к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 25 фт; 15 фт. если идёт против ветра; 35 фт. если идёт по ветру.

ВООРУЖЕНИЕ: БАЛЛИСТА

Класс Брони 15

Хиты 50

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Выстрел. *Дальнобойная атака:* +6 к попаданию, дистанция 120/480 фт., одна цель. *Попадание:* 16 (3к10) колющего урона.

ЛИСТ КОРАБЛЯ

Краткий лист для отслеживания данных корабля в текущем приключении. Начальная эффективность экипажа равняется +4.

Текущие хиты

Эффективность

Офицеры и экипаж

Инвентарь

ОПИСАНИЕ

Шлюпы — небольшие одномачтовые суда, которые могут управляться экипажем из 4 человек. Эти суда часто перевозят небольшое количество грузов или пассажиров. Они идеально подходят для прогулочных круизов, поскольку управлять ими проще и дешевле, чем более крупными судами.

Шлюп обладает следующими особенностями:

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет по всему судну.

Такелаж. По такелажу судна можно взбираться без проверки характеристики.

Паруса. Шлюп имеет одну мачту высотой 45 футов с парусами.

ЭКИПАЖ

Для стабильной работы шлюпа требуется экипаж из 4 человек. Если персонажи не имеют владения водным транспортом или не хотят самостоятельно им заниматься, то они могут нанять команду, которая возьмёт на себя все рутинные дела, связанными с управлением судном. Команда состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

- Один капитан (см. статблок **капитан разбойников**)
- Три матроса (см. статблок **обыватель**)

Ежедневное жалование капитана составляет **2 зм**, матросов — **2 см** за каждого.

ПАЛУБА

Палуба шлюпа обладает следующими особенностями:

Баллиста. Баллиста установлена на передней части палубы. Рядом с ней уложено и закреплено десять стрел для баллисты.

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фута, обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и

укрытие на три четверти для существ Маленького размера.

КАПИТАНСКАЯ КАЮТА

Капитан живёт в капитанской каюте, которая обладает следующими особенностями:

Мебель. Две кровати и письменный стол со стулом стоят в кормовой части каюты.

Сундучки. Под каждой кроватью находится сундучок. Сундучки железные и имеют КД 19, 18 хитов, а также обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом.

ПАССАЖИРСКАЯ КАЮТА

Пассажирская каюта занимает половину нижней палубы и обладает следующими особенностями:

Мебель. Шесть кроватей, отделённых друг от друга тонкими деревянными перегородками, располагаются двумя рядами вдоль бортов, по три с каждого борта. Между перегородками также натянуты занавески из парусины, позволяющие отгородить спальную зону размером 7 футов на 5 футов.

ТРЮМ

Оставшуюся половину нижней палубы занимает трюм. Там же в хаотичном порядке висят несколько гамаков для матросов.

ПРИЛОЖЕНИЕ В: КОРАБЛИ И МОРЕ

Это выжимка правил D&D 5-й редакции по морским путешествиям и управлению судами, включающая в себя всё необходимо для проведения текущего приключения. Для более полной информации обратитесь к **Приложению А** книги *Призраки Солтмарша (Ghosts of Saltmarsh)*.

БЛОКИ СТАТИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

В этом разделе представлено описание блоков статистики кораблей.

БАЗОВАЯ СТАТИСТИКА

Блок статистики корабля состоит из трёх основных частей: базовой статистики, компонентов и вариантов действий. Корабли не могут совершать какие-либо действия самостоятельно. Без действий экипажа корабль может остановиться, дрейфовать по воде, или бесконтрольно крениться.

РАЗМЕР

Большинство кораблей Большие, Огромные или Громадные. Категория размера судна определяется его длиной или шириной, в зависимости от того, что больше. Например, для корабля длиной 10 футов и шириной 20 футов используется категория размера с шириной 20 фт; таким образом, этот корабль является Громадным.

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО

Корабль не занимает пространство квадратной формы, если так не указано в его блоке статистики. Например, корабль 20 футов в длину и 10 футов в ширину занимает пространство 20 на 10 футов.

Корабль не может войти в пространство, которое не может его вместить. Если он попытается сделать это, то столкнётся с чем-либо, как описано в разделе «Столкновение корабля».

ВМЕСТИМОСТЬ И ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

Блок статистики корабля показывает, сколько существ и груза он может перевозить. Под существами подразумеваются как экипаж судна, так и любые пассажиры, которые могут ехать вместе с ними.

Грузоподъёмность — это максимальное количество груза, которое может перевозить корабль. Судно не может перемещаться, или даже может начать погружаться под воду, если вес его груза превышает это значение.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Темп перемещения корабля определяет, на какое расстояние он может переместиться за один час и за один день. Компоненты, отвечающие за перемещение корабля (описанные ниже в блоке статистики), определяют, на какое расстояние корабль может перемещаться каждый раунд.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Корабль имеет шесть характеристик (Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма) и соответствующие им модификаторы.

Сила корабля выражает его размер и вес. Ловкость отражает лёгкость управления им. Телосложение судна определяет его прочность и качество его конструкции. Значение Интеллекта, Мудрости и Харизмы корабля обычно равно 0.

Если какая-либо характеристика корабля равна 0, он автоматически проваливает любую проверку или спасбросок, которые использует эту характеристику.

УЯЗВИМОСТИ, СОПРОТИВЛЕНИЯ И ИММУНИТЕТЫ

Уязвимости, сопротивления и иммунитеты корабля распространяются на все его компоненты, если в блоке статистики не указано иного.

Обычно корабли обладают иммунитетом к урону психической энергией и ядом. Также

корабли обычно обладают иммунитетом к следующим состояниям: ослеплённый, очарованный, оглохший, истощение, испуганный, недееспособный, парализованный, окаменевший, отравленный, лежащий ничком, ошеломлённый и бессознательный.

ДЕЙСТВИЯ

Эта часть блока статистики определяет, что корабль может делать в свой ход, используя свои специальные действия, а не действия находящихся на нём существ. Для перемещения корабль также использует действия; без них он не будет двигаться. Капитан корабля решает, какие действия будут использованы. Каждое действие может быть выбрано только один раз за ход.

КОМПОНЕНТЫ

Корабль может состоять из различных компонентов, каждый из которых может включать в себя несколько объектов:

Корпус. Корпус судна — это его основная конструкция, на которую крепятся остальные компоненты.

Управление. Компонент управления используется для управления кораблём.

Перемещение. Компонент перемещения — это имеющая определённую скорость часть судна, которая позволяет ему перемещаться (например, комплект парусов или вёсел).

Вооружение. На борту корабля, способного сражаться в бою, имеется один или несколько компонентов вооружения, каждый из которых управляется отдельно.

Компонент корабля может использовать особые правила, как описано в блоке статистики.

КЛАСС БРОНИ

Каждый компонент имеет свой Класс Брони. Его КБ отражает материалы, использованные для его изготовления, и любые защитные покрытия, используемые для усиления прочности.

ХИТЫ

Компонент корабля ломается и становится непригодным для использования, когда его хиты опускаются до 0. Корабль терпит крушение, если его корпус разрушен.

У корабля нет костей хитов.

ПОРОГ УРОНА

Если компонент корабля имеет порог урона, этот порог указывается после его хитов. Компонент обладает иммунитетом ко всему урону, если получаемый им урон меньше порога; иначе он получает урон, как обычно. Урон, который не может превысить пороговое значение, считается поверхностным и не уменьшает хиты компонента.

ОФИЦЕРЫ И ЭКИПАЖ

Чтобы судно правильно двигалось, ему нужны офицеры, отдающие приказы, и матросы, их выполняющие.

ТИПЫ ОФИЦЕРОВ

Чтобы управлять кораблём, нужны офицеры, которые будут следить за его работой. Офицеры выполняют шесть различных ролей. Некоторые роли на борту корабля отражают потребность в квалифицированных специалистах для руководства действиями экипажа. Другие занимаются поддержанием здоровья и морального состояния экипажа. Роли призваны дать представление о типах проверок характеристик, необходимых для управления кораблём. Однако из всех этих ролей капитан — единственная позиция, которая обязательна для функционирования корабля. Кораблю нужен начальник, который будет отдавать приказы и реагировать на угрозы, иначе во время кризиса судно рискует погрузиться в хаос и неразбериху.

Ниже описан каждый тип офицера, а также характеристики и умения, которые помогают персонажам преуспеть в этой роли:

Капитан. Капитан отдаёт приказы. Лучшие капитаны имеют высокие значения Интеллекта и Харизмы, а также владеют водным транспортом и навыками Запугивание и Убеждение.

Первый помощник. Этот специалист поддерживает моральный дух экипажа, обеспечивая надзор, поощрение и дисциплину. Первый помощник имеет высокое значение Харизмы, а также владеет навыками Запугивание и Убеждение.

Боцман. Боцман даёт капитану и команде техническое руководство и заведует ремонтом и техническим обслуживанием. Хороший боцман имеет высокое значение Силы, а также владеет инструментами плотника и навыком Атлетика.

Квартирмейстер. Квартирмейстер прокладывает курс корабля, полагаясь на знание морских карт и изучение погодных и морских условий. Надёжный квартирмейстер, как правило, имеет высокое значение Мудрости, а также владеет инструментами навигатора и навыком Природа.

Судовой врач. Судовой врач занимается травмами, не даёт болезням распространиться по всему кораблю и следит за санитарией. Способный судовой врач обладает высоким значением Интеллекта и владеет набором травника и навыком Медицина.

Кок. Корабельный повар готовит еду в условиях ограниченного числа ингредиентов на борту корабля. Умелый повар поддерживает моральный дух экипажа на высоте, а плохой — снижает эффективность работы всей команды. Талантливый повар имеет высокое значение Телосложения, а также владеет инструментами пивовара и инструментами повара.

ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА

Кораблю требуется команда, состоящая из определённого числа трудоспособных моряков, как указано в его блоке статистики. Эффективность экипажа зависит от навыков, опыта, морали и здоровья его членов. Это значение может влиять на деятельность корабля, как, например, способность экипажа замечать угрозы или противостоять опасностям. Экипаж начинает свою работу с эффективностью +4, но со временем этот показатель меняется, опускаясь до -10 или повышаясь до +10. Он уменьшается, когда экипаж несёт потери, терпит лишения или

страдает от болезней. Он увеличивается, если экипаж имеет высокий моральный дух, хорошее медицинское обслуживание и справедливо управляется.

Рядовой член экипажа использует блок статистики **обывателя**.

БУНТ

Экипаж, которым плохо руководят или с которым плохо обращаются, может ополчиться против своих офицеров. Раз в день, если эффективность экипажа ниже 0, капитан должен совершить проверку Харизмы (Запугивание или Убеждение) с модификатором, равным эффективности экипажа.

Если результат проверки находится в диапазоне от 1 до 9, то эффективность экипажа уменьшается на 1.

Если результат проверки равняется 0 или ниже, экипаж поднимает бунт. Он становится враждебен по отношению к офицерам и может попытаться убить их, заключить в тюрьму или выбросить за борт. Экипаж можно заставить подчиниться с помощью жестокой расправы, сражения или предложения сокровищ и других наград.

Когда Мастер оканчивает бунт, эффективность экипажа увеличивается на 1к4.

УВОЛЬНЕНИЕ НА БЕРЕГ

Жизнь на борту корабля — это постоянная нагрузка на экипаж. Время, проведённое в порту, позволяет экипажу расслабиться и восстановить душевное равновесие.

Если эффективность экипажа равна 3 или ниже, то за каждый день, проведённый командой в порту или на берегу, этот показатель увеличивается на 1.

КОРАБЛИ В БОЮ

В этом разделе содержится руководство по использованию кораблей в бою.

КОРАБЛИ И ИНИЦИАТИВА

При броске инициативы корабль использует свою Ловкость, а в качестве модификатора к этому броску используется эффективность экипажа.

В ход корабля капитан решает, какое из действий корабля использовать.

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ОФИЦЕРОВ

Во время столкновения капитан, первый помощник и боцман имеют доступ к двум особым действиям: **прицеливание** и **полный вперёд**, оба варианта подробно описаны ниже.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Действием капитан, первый помощник или боцман руководит стрельбой команды, помогая навести одно из корабельных орудий. Выберите одно из корабельных орудий, которое находится в пределах 10 футов от офицера. Оно получает преимущество на следующий бросок атаки, который оно совершит до конца следующего хода корабля.

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД

Находясь на палубе, капитан, первый помощник или боцман действием может призвать команду работать усерднее и быстрее вести корабль вперёд. Бросьте к6 и умножьте результат на 5. Примените полученное значение как бонус к скорости корабля до конца следующего хода корабля. Если корабль уже получает бонус от этого действия, то бонусы не складываются, а применяется наибольший.

ЭКИПАЖ В БОЮ

Руководство всем экипажем корабля в бою может оказаться обременительным, тем более что на больших кораблях часто находятся десятки моряков. Как правило, экипаж слишком занят управлением кораблём, чтобы заниматься чем-то ещё во время боя. Не утруждайтесь отслеживанием их конкретных позиций, если не хотите усложнять задачу. Можно предположить, что экипаж равномерно распределён между двумя верхними палубами корабля.

ПОТЕРИ СРЕДИ ЭКИПАЖА

Уничтожение экипажа корабля уменьшает количество действий, которые могут совершить большинство кораблей, что делает экипаж заманчивой целью в бою. Совершайте отдельные атаки как обычно, используя при необходимости рекомендации по совершению множества одинаковых атак из *Руководства Мастера*.

Если речь идёт о заклинаниях, воздействующих на область, таких как *огненный шар* или *молния*, вы можете обозначить точное местоположение заклинателя и команды, чтобы определить, сколько моряков оно затронет. В качестве альтернативы вы можете бросить 1к6 за каждый уровень заклинания. Сумма значений, выпавших на костях — это количество членов экипажа, попавших в область действия заклинания.

СТОЛКНОВЕНИЕ КОРАБЛЯ

Если корабль перемещается в пространство, занимаемое существом или объектом, он может с ним столкнуться. Корабль избегает столкновения, если существо или объект меньше его как минимум на две категории размера.

При столкновении корабль должен немедленно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. При провале спасброска корпус корабля получает урон в зависимости от размера существа или объекта, с которым столкнулся, как показано в таблице **Урон при столкновении**. Если объект или существо меньше корабля минимум на две категории размера, корабль продолжает движение. Иначе движение прекращается. Если корабль продолжает движение, существо или объект, с которым произошло столкновение, перемещается в ближайшее незанятое пространство, которое не находится на пути корабля. По усмотрению Мастера, если перемещаемый объект закреплён на месте, он уничтожается.

Существо, попавшее под корабль, должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 10 + модификатор Силы корабля. Оно получает урон,

зависящий от размера корабля (как показано в таблице **Урон при столкновении**) при провале или половине этого урона при успехе.

Урон при столкновении

Размер	Дробящий урон
Маленький	1к6
Средний	1к10
Большой	4к10
Огромный	8к10
Громадный	16к10

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МОРЮ

Приведённые ниже правила помогают разобраться с путешествиями по морю, особенно с путешествиями продолжительностью от часа и более. Этот материал основан на правилах путешествий из *Книги игрока* и *Руководства Мастера*.

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Корабли перемещаются со скоростью, указанной в их блоках статистики. В отличие от сухопутного транспорта, корабли не имеют способа перемещаться быстрее, хотя могут выбрать перемещаться медленнее.

Если корабль получает урон, его скорость может быть снижена. За каждые 10 футов снижения скорости уменьшайте темп перемещения корабля на 1 милю/час и 24 мили/день.

АКТИВНОСТЬ ВО ВРЕМЯ

ПУТЕШЕСТВИЯ

Деятельность, доступная экипажу и пассажирам корабля, несколько отличается от той, что доступна группе, путешествующей по суше.

Некоторые виды активности ограничены наличием определённых офицеров, если Мастер не решит иначе. Например, Мастер может разрешить барду использовать действие **поднять боевой дух**, исполняя на палубе похабные песни для поднятия настроения команды.

Темп группы не влияет на предпринимаемую во время путешествия на корабле деятельность.

РИСОВАНИЕ КАРТЫ

Зачастую этим занимается капитан корабля, который составляет карту движения судна и помогает команде вернуться на курс, если он был потерян. Проверка характеристики не требуется.

ДОБЫЧА ПРОПИТАНИЯ

Персонаж рыбачит в поисках источника пропитания, совершая проверку Мудрости (Выживание), когда Мастер это требует.

ПОДНЯТИЕ БОЕВОГО ДУХА (ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК)

Первый помощник может распоряжаться временем экипажа, предоставляя длительные перерывы, давая указания и в целом улучшая качество жизни на корабле. Раз в 24 часа, если эффективность экипажа равна 3 или ниже, первый помощник может совершить проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. В случае успеха эффективность экипажа увеличивается на 1.

НАВИГАЦИЯ (ТОЛЬКО КВАРТИРМЕЙСТЕР)

Квартирмейстер может попробовать предотвратить возможность заблудиться, совершив проверку Мудрости (Выживание), когда Мастер попросит это сделать.

ОБНАРУЖЕНИЕ УГРОЗ

Используйте пассивную Мудрость (Восприятие) персонажей игроков или экипажа, чтобы определить, заметил ли кто-нибудь на корабле скрытую угрозу. Пассивная Мудрость (Восприятие) экипажа равна 10 + эффективность экипажа. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи, находящиеся в определённой зоне корабля.

РЕМОНТ (ТОЛЬКО БОЦМАН)

Боцман корабля в конце дня может совершить проверку Силы, используя инструменты плотника. При результате 15 или выше каждый повреждённый компонент восстанавливает количество хитов, равное 1к6 + эффективность экипажа (минимум 1 хит). За исключением корпуса компоненты, у которых было 0 хитов, снова становятся функциональными.

Когда все проверки совершены, определяется успех или провал корабля. Есть четыре уровня успеха или провала, определяемые результатами групповой проверки корабля. Полный успех или полный провал наступают, когда все броски групповой проверки успешны или провалены соответственно.

СКРЫТНОСТЬ (ТОЛЬКО КАПИТАН)

Капитан корабля может заниматься этой деятельностью, только если погодные условия ограничивают видимость, например, при сильном тумане. Корабль совершает проверку Ловкости с бонусом, равным эффективности экипажа, чтобы определить, сможет ли он скрыться.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ НА СУДНЕ

Некоторые ситуации требуют, чтобы офицеры и команда корабля совершили особую групповую проверку. В описании этой проверки указано, какие офицеры могут совершить бросок, чтобы внести свой вклад в групповую проверку, а также какую проверку характеристики совершает каждый офицер.

Кроме того, все члены экипажа, не являющиеся офицерами, совершают общую проверку: бросок к20 с модификатором, равным эффективности экипажа. Успехи или провалы всех этих проверок — и офицеров, и экипажа — определяют результат групповой проверки.

Хотя для каждой опасности указаны офицеры, назначенные для участия в групповой проверке, в случае нужды любой может попытаться совершить проверку за офицера — с двумя исключениями:

- Во-первых, только капитан может совершать проверки, связанные с ролью капитана, никто другой не может занять место капитана.
- Во-вторых, только один персонаж может попытаться совершить офицерскую проверку, и он не может получить помощь.

ПРИЛОЖЕНИЕ С: МОРСКИЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Здесь собраны тематические предыстории, связанные с морем, из *Книги изрока*, а также из книги *Призраки Солтмарша (Ghosts of Saltmarsh)*.

КОНТРАБАНДИСТ

На шаткой барже вы вывезли в рыбных бочках сотню длинных мечей прямо под носом ничего не заметивших лакеев начальника порта. Под пристальным взглядом луны вы шли по реке на лодке, набитой краденым эльфийским вином, а утром продали его в два раза дороже рынка. Во времена, когда вы были добрее, вы вывозили невинных из зон боевых действий или выводили в безопасные места стада животных с берегов горячей реки.

Владение навыками: Атлетика, Обман

Владение инструментами: Транспорт (водный)

Снаряжение: Модный кожаный жилет или пара кожаных ботинок, комплект обычной одежды и кожаный кошель с 15 зм

УМЕНИЕ: ЗАЛЕЧЬ НА ДНО

Вы знакомы с сетью контрабандистов, готовых помочь вам выйти из трудной ситуации. Находясь в определённом поселении, городе или другом аналогичном по размеру сообществе (на усмотрение Мастера), вы и ваши спутники можете бесплатно оставаться в убежищах. Убежища обеспечивают бедный образ жизни. Находясь в убежище, вы можете сохранить факт своего (и ваших спутников) в нём нахождения в тайне.

ЖАЖДА СЛАВЫ

У каждого контрабандиста есть своя история, которая отличает его от обычных преступников. С помощью быстрого ума, навыков плавания или острого языка вы выжили, чтобы рассказать эту историю — и вы рассказываете её часто.

КОРАБЕЛ

Вы шли на войну, стоя на палубах больших кораблей, латая их корпуса суповыми мисками и молитвами. Однажды вы помогли построить рыбацкое судно, которое в одиночку спасло город от голода. Вы видели во сне величественный нос корабля, и не смогли воспроизвести его в дереве. С самого детства вы любили воду и были очарованы множеством судов, которые ходят по ней.

Владение навыками: История, Восприятие

Владение инструментами: Инструменты плотника, транспорт (водный)

Снаряжение: Любимый набор инструментов плотника, пустая книга, 1 унция чернил, чернильная ручка, комплект дорожной одежды и кожаный кошель с 10 зм

УМЕНИЕ: Я ЗАЛАТАЮ!

Если у вас есть инструменты плотника и древесина, вы можете совершить ремонт водного транспорта. Когда вы используете это умение, вы восстанавливаете количество хитов корпуса водного транспорта, равное 5 × ваш бонус мастерства. Транспорт не может быть залатан вами этим умением снова, пока он не будет вытащен на сушу и полностью отремонтирован.

МОРСКОЙ ПЕХОТИНЕЦ

Вас готовили к сражениям на песчаных пляжах и каменистых берегах. Вы совершали полуночные набеги с быстроходных кораблей, чьи названия вызывают ужас в сердцах ваших противников. Вода — ваш второй дом, дождь — ваше укрытие, грохот волн — ваш боевой клич.

Владение навыками: Атлетика, Выживание

Владение инструментами: Транспорт (водный, наземный)

Снаряжение: Принадлежавший павшему товарищу кинжал, сложенный флаг с эмблемой вашего корабля или отряда, комплект дорожной одежды и поясной кошель, содержащий 10 зм

УМЕНИЕ: ВЫНОСЛИВЫЙ

Каждый день вы можете проходить в два раза больше обычного времени (до 16 часов), прежде чем на вас подействуют эффекты форсированного марша (см. «Темп перемещения» в главе 8 *Книги игрока*). Кроме того, если существует маршрут, позволяющий безопасно привести лодку к берегу, вы автоматически его находите.

ПЕРЕЖИТОЕ ИСПЫТАНИЕ

Тяжёлое испытание, пережитое вами в прошлом, выковало из вас неостановимое живое оружие. Это событие очень важно для вас и лежит в основе личной философии или идеалов, часто направляющих ваши действия.

МОРЯК

Вы много лет плавали на морском судне. Вы видели могучие шторма, глубоководных чудовищ и тех, кто хотел отправить вас на дно. Первая любовь осталась далеко за горизонтом, и настало время попробовать что-то новое.

Владение навыками: Атлетика, Восприятие.

Владение инструментами: Инструменты навигатора, транспорт (водный).

Снаряжение: Кофель-нагель (дубинка), 50 футов шёлковой верёвки, талисман, такой как кроличья лапка или камень с дыркой (можете совершить бросок по таблице безделушек), комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

УМЕНИЕ: ПОЕЗДКА НА КОРАБЛЕ

Если понадобится, вы можете получить бесплатную поездку на паруснике для себя и своих спутников. Это может быть ваш старый корабль, или другой корабль, с которым вы находитесь в хороших отношениях (возможно,

им командует ваш бывший напарник). Вам оказывают услугу, поэтому вы не можете устанавливать распорядок и прокладывать маршрут. Мастер сообщит, сколько времени уйдёт на плавание. В обмен на бесплатную поездку от вас и ваших спутников ожидают посильную помощь экипажу во время плавания.

ПИРАТ

Вы провели молодость среди жутких пиратов, безжалостных головорезов, научивших вас выживать среди акул и дикарей. Вы занимались грабежом в морях, и не одну душу отправили в солёную пучину. Вы хорошо знакомы со страхом и кровью, и заслужили сомнительную репутацию во многих портовых городах.

Владение навыками: Атлетика, Восприятие.

Владение инструментами: Инструменты навигатора, транспорт (водный).

Снаряжение: Кофель-нагель (дубинка), 50 футов шёлковой верёвки, талисман, такой как кроличья лапка или камень с дыркой (можете совершить бросок по таблице безделушек), комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм.

УМЕНИЕ: ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ

Где бы вы ни оказались, вас боятся из-за вашей репутации. Находясь в цивилизованном поселении, вы можете безнаказанно совершать небольшие преступления, такие как отказ платить за еду в таверне или выламывание двери в магазине, так как жители боятся сообщать о вас властям.

РЫБАК

Вы провели свою жизнь на борту рыболовецких судов или прочёсывая отмели в поисках богатств океана. Вероятно, вы родились в семье рыбаков и работали вместе с родичами, чтобы прокормить свою деревню. Возможно, эта работа стала средством для побега от тех обстоятельств, что заставили вас начать жизнь на борту корабля. Так или иначе, вы вскоре

полюбили море, искусство рыбной ловли и манящий горизонт.

Владение навыками: История, Выживание

Языки: Один на ваш выбор

Снаряжение: Комплект для рыбалки, сеть, любимая рыболовная приманка или промасленные кожаные болотные сапоги, комплект дорожной одежды и поясной кошель, содержащий 10 зм

УМЕНИЕ: БОГАТЫЙ УЛОВ

Вы используете комплект для рыбалки с преимуществом. Если у вас есть доступ к водоёму, в котором обитает морская живность, вы можете поддерживать умеренный образ жизни, работая рыбаком, и каждый день вы можете ловить достаточное количество пищи, чтобы прокормить себя и до десяти других существ.

ИСТОРИЯ РЫБАКА

Вы умеете рассказать захватывающую историю, будь то вымысел или правда, производя впечатление и развлекая других. Раз в день вы можете рассказать свою историю желающим слушателям. На усмотрение Мастера некоторые из этих слушателей становятся по отношению к вам дружелюбными; это не магический эффект, и дальнейшее их отношение к вам зависит от ваших действий.

ПРИЛОЖЕНИЕ D: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ШЛЯПА ВОЛШЕБСТВА

Чудесный предмет, обычный (требуется настройка волшебником)

Эта старинная конусообразная шляпа украшена золотыми полумесяцами и звёздами. Пока она надета на вас, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать эту шляпу как заклинательную фокусировку для своих заклинаний волшебника.
- Вы можете попытаться наложить заговор, которого не знаете. Заговор должен присутствовать в списке заклинаний волшебника, и вы должны преуспеть в проверке Интеллекта (Магия) со Сл 10. При успехе вы накладываете заклинание. При провале и заклинание, и действие, которое было предназначено для накладывания заклинания, теряется. В любом случае вы не можете снова использовать это свойство, пока не завершите продолжительный отдых.

СРАСТАЮЩАЯСЯ ВЕРЁВКА

Чудесный предмет, обычный

Вы можете разрезать этот 50-футовый моток верёвки на любое количество частей, а затем действием сказать командное слово и заставить их соединиться обратно. Части должны соприкоснуться друг с другом и не должны использоваться в данный момент. Срастающаяся верёвка навсегда укорачивается если её часть потеряна или уничтожена.

БУТЫЛКА БЕСКОНЕЧНОГО ЭЛЯ

Чудесный предмет, обычный

В этой металлической бутылке содержится вкусный, холодный эль.

Бутылка закрывается пробкой, которая прикреплена к ней небольшой цепочкой. В бутылку нельзя налить ничего, кроме эля, который она производит. Эль всегда холодный, но этот холод не ощущается через бутылку.

Каждый раз, когда вы пьёте из бутылки, бросайте к20. При результате «1» бутылка перестаёт производить эль в течение следующего часа. Если вы наливаете эль из бутылки, а не пьёте из неё, то эль исчезает, как только покидает бутылку.