



ОСАДА ЛУСКАНА

SCDD2-EP

*Эпик-приключение лагеря «Sword Coast 2024»
для персонажей 8-го уровня*

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер приключения: Михаил Полетаев

Обложка: Playground AI

Код приключения: SCDD2-EP

Версия: 1.0

Серия приключений лагеря «Sword Coast» – это неофициальный фан-контент, разрешённый [Политикой в отношении фан-контента](#). Не утверждён и не поддерживается Wizards. Часть использованных материалов является интеллектуальной собственностью ©Wizards of the Coast. Авторские права на все остальные оригинальные материалы в этой работе принадлежат соавторам данного продукта и публикуются в соответствии с Политикой в отношении фан-контента Wizards. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms и все остальные названия продуктов Wizards of the Coast и их соответствующие логотипы являются товарными знаками Wizards of the Coast в США и других странах.

ВВЕДЕНИЕ

Это эпик-приключение Dungeons & Dragons разработано для **трёх-семи персонажей** и оптимизировано для **пяти персонажей 8-го уровня**.

События приключения происходят в Лускане, Городе Парусов на севере Побережья Мечей.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Во время событий 1506 ЛД культу Бессмертного удалось вернуть к «жизни» лича, Арклема Грита, за мгновение до того, как их ритуал был прерван героями Лускана. Во время магического взрыва Гриту удалось сотворить заклинание *уход в иной мир*, однако оно было нарушено в самый неподходящий момент, и обессиливший лич вместе с некоторыми своими приспешниками оказались раскиданы по Материальному плану. Сам Арклем Грит оказался заперт в центральной башне одного из летающих анклавов нетерезов, давно павшего на дно Бесследного моря.

Не подпитываемый душами, лич быстро деградировал до демилеча. Однако за год существования в подводном царстве он успел обзавестись союзниками из Общества Кракена, с помощью которых обнаружил и запустил древний мифаллар, некогда питавший анклав своей магией. Имея под контролем силы мифаллара, Арклем Грит, движимый мстью, собрал флот из мертвецов и союзных существ и отправился уничтожать Лускан...

Персонажи прибывают из далёкого плавания и видят, что Лускан прямо сейчас находится в осаде вражеского флота.

ПРОВЕДЕНИЕ 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. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

Текст, находящийся в такой рамке, предназначен для чтения вслух или перефразирования игрокам, когда персонажи впервые прибывают в определённое

место или случаются определённые обстоятельства, как указано в тексте.

Обратите внимание, что, если название существа в приключении выделено **жирным**, это говорит о наличии у него статблока, который можно найти либо в Приложении А, либо в «Бестиарии». Заклинания выделены *курсивом*, найти их можно в «Книге игрока». Также *курсивом* выделены и магические предметы, они описаны в «Руководстве мастера подземелий», если только текст приключения прямо не укажет, что описание предмета находится в Приложении D.

СТРУКТУРА ПРИКЛЮЧЕНИЯ

«Осада Лускана» проводится как обычное приключение, но действия персонажей имеют влияние на другие столы. Общее число пройденных миссий всех групп определяют сложность финальной битвы, определяющей успех или провал всего события.

Есть несколько вариантов Листов миссий (см. Раздатку 1), и персонажи могут выполнять миссии из полученного ими листа в любом порядке (за исключением тех миссий, которые закрыты до выполнения специального условия). Перед тем как начнётся игра, ознакомьтесь с миссиями, которые достались вашему столу.

Приключение начинается с большого флота нежити, осаждающих порт Лускана под прикрытием дымовых завес. Каждые 30 минут администраторы предоставляют «Сводку с фронта» о том, что происходит на поле битвы. На трёхчасовой отметке все группы объединяют усилия в сражении с флагманом Арклема Грита, представляющим собой раздутый труп кракена, используемый как корабль. Успех предыдущих миссий определяет сложность этой битвы. Если участники события уничтожили флагман, то они победили.

ОГРАНИЧЕНИЯ ЭТОГО СОБЫТИЯ



Следующие действия недоступны персонажам в рамках данного эпик-приключения. Перед началом игры убедитесь, что ваши игроки осведомлены об этих ограничениях.

ОТДЫХ

Приключение занимает всего несколько часов игрового времени. Персонажи не могут позволить себе продолжительный отдых, а короткий могут взять только один раз. Определённые успехи групп в игре позволят заработать дополнительный короткий отдых.

ЗАКЛИНАНИЯ

Когда начинаются действия, у персонажей нет времени на подготовку:

- Заклинания с временем накладывания 10 минут и более могут быть произнесены во время события только на коротком отдыхе.
- Заклинания с временем накладывания 1 час и более не могут быть произнесены во время этого события.

ЛПМ

Лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — это особая местная валюта, которую персонажи имели возможность получить на протяжении всей кампании (включая игры прошлого года).

Трата монет. Во время приключения вы можете предложить игрокам возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные эффекты, принеся их в жертву морским богам (или богам, которых почитают персонажи). По завершению приключения передайте все потраченные игроками монеты в административный штаб.

Стоимость	Эффект
1 монета	Персонаж восстанавливает 4к4 + 4 хитов.
2 монеты	Корабль персонажей восстанавливает 8к8 + 8 хитов.
4 монеты	Персонаж воскресает (см. ниже).

СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Осада Лускана — смертельно опасное приключение. Когда персонаж умирает, у игрока есть два варианта:

Во-первых, персонажа можно воскресить, потратив **4 лпм**. Кроме того, группа должна потратить свой короткий отдых, после чего персонаж возвращается в игру с полными хитами.

Во-вторых, персонажа игрока может воскресить утгардтский шаман **Кралкарлглар** (встречался в приключениях *SCDD1-2D* и *SCDD1-EP*), пролетающий над кораблём персонажей в образе ворона. Если игрок выбирает такое воскрешение, его персонаж возвращается в игру в начале следующего хода с полными хитами и ячейками заклинаний. Однако после такого воскрешения силы природы с большой вероятностью могут оставить заметный след на персонаже, называемый **диким даром**, который основывается на аспекте одного из 11 зверей, почитаемых утгардтскими племенами. Какой именно дикий дар получит персонаж можно определить броском к12 по следующей таблице.

к12	Зверь	Дикий дар
1	Чёрный лев	Нижние конечности персонажа превращаются в львиные лапы, покрытые чёрной шерстью. При разбеге в 10 фт персонаж может прыгнуть в длину до 25 фт. Каждый раз после совершения действия Рывок скорость персонажа уменьшается вдвое до конца его следующего хода.
2	Чёрный ворон	Радужки глаз персонажа становятся тёмными, как у ворона. Тусклое освещение более не накладывает помеху на его проверки Мудрости (Восприятие). Каждый раз, находясь в тишине 1 минуту и более, персонажа непреодолимо тянет петь заунывные песни. Он должен совершить сбросок Мудрости со СЛ 10, чтобы сдержаться и не нарушить тишину своим пением.



3	Синий медведь	Мышцы персонажа крепнут и увеличиваются в размерах, а кожа приобретает синий оттенок. Его способность переносить тяжести (включая максимальный вес нагрузки и подъёма) удваивается, и персонаж совершает с преимуществом проверки Силы, а все проверки Ловкости — с помехой.	8	Грифон	Из спины персонажа вырастают крошечные грифоньи крылья. Персонаж приобретает скорость полёта, равную половине его скорости ходьбы. Однако, если персонаж завершит свой ход в воздухе, где ничто не будет его поддерживать, он упадёт. Персонаж также получает ненасытный аппетит к конине. Каждый раз, когда он видит лошадь, он должен совершить спасбросок Мудрости со СЛ 10, и при провале пытается съесть её живьём.
4	Лось	Рост персонажа увеличивается на 2 фт, при этом его вес остаётся прежним. Скорость персонажа увеличивается на 5 фт, а его Интеллект уменьшается на 1. Если размер персонажа был <i>маленький</i> , то он изменяется на <i>средний</i> .	9	Красный тигр	Кисти персонажа превращаются в когтистые тигриные лапы, которые он можете использовать в качестве оружия со свойствами <i>лёгкое</i> . Эти когти наносят 1к6 рубящего урона при попадании. Персонаж теряет владение короткими и длинными луками, а также оружием со свойством <i>фехтовальное</i> , если оно у него было.
5	Серый волк	Уши и нос персонажа покрываются волчьей шерстью. Персонаж получает преимущество на проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух или нюх, и помеху на проверки Харизмы (Убеждение).	10	Небесный пони	Волосы персонажа приобретают розовый оттенок. Рядом с ним постоянно порхают три розово-голубых бабочки, давая ему преимущество на проверки Харизмы (Убеждение) и помеху на проверки Харизмы (Запугивание).
6	Большой кит	Лоб персонажа раздувается и срастается с носом, его лицо становится похожим на морду кашалота. Персонаж может задерживать дыхание на 90 минут, но должен целиком погружаться в воду хотя бы раз в день, в противном случае он получает одну степень истощения.	11	Громовой зверь	У персонажа вырастает мощный хлыстообразный хвост бронтозавра, который наносит 1к8 дробящего урона при попадании и обладает свойством <i>досягаемость</i> . Скорость персонажа снижается на 5 фт.
7	Великий червь	Внешне персонаж никак не меняется, но получает способность обходиться без еды и воды, вместо этого съедая тот же объем плодородной почвы. Персонаж совершает с помехой спасброски Телосложения против болезней.	12	—	Персонаж не получает дар.

Дикий дар носит перманентный характер и избавиться от него можно только заклинанием *исполнение желаний* или подобной магией. Получив дикий дар, персонаж не может быть повторно воскрешён магией Кралкарлгара.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Чтобы понять, следует ли вам менять сложность приключения, оцените **силу отряда**, сверившись



с таблицей ниже.

Состав отряда	Сила отряда
3 персонажа	Слабый
4-5 персонажей	Средний
6-7 персонажей	Сильный

В тексте приключения, там, где это нужно, вы найдёте врезки с советами по изменению сложности того или иного столкновения в зависимости от силы отряда. Кроме того, ваша группа может найти столкновения слишком сложными или слишком лёгкими, в этом случае вы можете изменить рекомендуемую сложность по согласованию с игроками.



НАЧАЛО ИГРЫ

Когда все готовы, администраторы объявляют о начале событий.

ВСТУПЛЕНИЕ ОТ АДМИНИСТРАТОРА

Администратор зачитывает написанное ниже вслух. Если ваша группа пропустила анонс, вы можете зачитать его самостоятельно:

Вы подплываете к гавани Лускана и видите грандиозное морское сражение, окутанное густым чёрным дымом, мрачно стелящимся над водой. Сквозь дым доносятся звуки битвы: оглушительные выстрелы из баллист и мангонелей, треск такелажей и крики – человеческие и нечеловеческие, переплетающиеся в жуткой симфонии хаоса. Иногда через дымовую завесу мелькают тени парусов и мачт, смутные силуэты горящих и сталкивающихся кораблей, исчезающих в темноте.

Возможно ваше вмешательство может переломить ход сражения в пользу лусканцев. Пожалуйста, каждая группа, получите у администраторов Лист выбора миссий.

ДАЛЬНЕЙШИЙ ПРОЦЕСС

После того, как вступление будет озвучено, выполните следующие шаги:

- Получите у администраторов Лист выбора миссий (см. Раздатку 1).
- Попросите игроков выбрать миссию из Листа выбора миссий. Упомяните, что некоторые миссии могут быть доступны только при выполнении определённых условий.
- Начните своё первое столкновение!
- Когда вы закончите, попросите игроков выбрать очередную миссию из Листа выбора миссий. Продолжайте проходить миссии до 3-часовой отметки, после которой вы должны перейти к Миссии 10: «Уничтожение «Кракена»».



МИССИЯ 1: ДЫМ НАД ВОДОЙ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны обезвредить вражеское судно, создающее дымовую завесу на поле боя.

БРИФИНГ МИССИИ

Персонажи осматривают морское поле битвы, которое заволокло дымом, и замечают источники этого дыма.

Гавань Лускана окутана густым, непроницаемым чёрным дымом. Крики и звуки битвы доносятся отовсюду, но сквозь плотные завесы ничего не видно, лишь едва уловимые силуэты мелькают в дыму, словно призраки.

Осматривая это огромное облако дыма, зависшее над водой, вы замечаете местоположение его источника: кто-то или что-то извергает из себя этот чёрный дым, словно фонтан, бьющий кверху, а потом опадающий и расползающийся по водной глади.

Вам нужно уничтожить этот источник, чтобы очистить гавань от дымовой завесы.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

В рамках этой миссии в густом дыму пространство до 10 фт от персонажей считается слабо загромождённой местностью, а далее 10 фт – сильно загромождённой местностью.

ПУТЬ В ДЫМУ

Чтобы добраться до источника дымовой завесы, судно персонажей придётся войти в этот дым, словно в туман, и идти в условиях отсутствия видимости. Групповая проверка Сл 20 определяет, как офицеры и экипаж справятся с за. Капитан и квартирмейстер совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки тумана**. Если никто не совершает проверку за квартирмейстера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за

экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ ТУМАНА

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Туман не влияет на навигацию, судно персонажей доберётся до цели за 10 раундов и имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытности).
Успех	Туман не влияет на навигацию, судно персонажей доберётся до цели за 10 раундов.
Провал	Туман замедляет судно, оно доберётся до цели за 15 раундов.
Полный провал	Туман дезориентирует экипаж и судно сталкивается с ботом нежити (см. «Столкновение с ботом» в Миссии 2). После столкновения потребуются повторная проверка тумана.

Как только вы определили количество раундов, необходимых для достижения места назначения, попросите персонажей совершить бросок инициативы и переходите в тактический режим.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уменьшите Сл проверки на 2.

Сильный отряд: Увеличьте Сл проверки на 1.

НЕЗВАННЫЕ ГОСТИ

Совершив бросок инициативы и почуввав напряжение за игровым столом, персонажи скорее



всего захотят двигаться в тумане, не привлекая к себе внимания. В этом случае капитан корабля может потратить своё действие и совершить проверку Ловкости за свой корабль с бонусом, равным эффективности экипажа. Сравните полученный результат с таблицей ниже. Если проверка не совершалась, считайте результат равным «10».

Результат	Событие
10 и ниже	Каждый раунд на корабль персонажей скрытно пробирается морское отродье (см. Приложение А).
11-15	Каждый чётный раунд на корабль персонажей скрытно пробирается отпрыск глубин (см. Приложение А).
16-20	Каждый третий раунд на корабль персонажей скрытно пробирается утопший убийца (см. Приложение А).
21 и выше	Два жреца кракена (см. Приложение А) в конце 4-го раунда шумно высаживаются на судно персонажей, приняв его за союзный корабль.

ДЫМОВАЯ БАРКА

В конце последнего раунда персонажи натываются на небольшую барку, несамходный грузовой корабль, на палубе которой установлено несколько огромных чанов, из которых идёт густой чёрный дым. Дым явно имеет необычное происхождение, потому что никакого огня под чанами не разведено, и он совсем не мешает дыханию.

Барка. Размеры барки – 50 на 35 фт. На ней нет ни парусов, ни вёсел, ни вооружения, а лишь плоская открытая палуба с чанами. У барки КБ 12, 100 хитов и порог урона 5. Если барка будет топтана, то дым тут же прекратиться.

Чаны. 4 чана диаметром 10 фт и высотой 5 равномерно расставлены по палубе. Несколько культистов шныряют между ними, подливая в них воду, подсыпая каких-то ингредиентов и помешивая содержимое огромными ложками. Каждый чан вместе с содержимым весит 500 фунтов. Но если культисты перестанут следить за чанами, то дым сам собой прекратится через 2к4 минут.

Культисты. На барке находятся 1 **смертник культа** (см. Приложение А) и 4 **фанатика культа**.

Они, как и персонажи, почти ничего не видят в дыму и совершают проверки Мудрости (Восприятие) с помехой. Если смертник культа будет драться до самой смерти, то фанатики культа попытаются сбежать, спрыгнув за борт.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного фанатика культа.

Сильный отряд: Добавьте двух фанатиков культа.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Дым прекратился	2
Все культисты уничтожены	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки прекратили дым, они получают **Награду за миссию 1** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



МИССИЯ 2: СРАЖЕНИЕ С БОТАМИ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны уничтожить как можно больше парусно-гребных ботов нежити.

БРИФИНГ МИССИИ

В зависимости от того, выполнена ли вашей или другими группами Миссия 1: «Дым над водой», текст брифинга может слегка отличаться.

МИССИЯ 1 ВЫПОЛНЕНА

Если Миссия 1 выполнена, зачитайте:

Гавань Лускана окутана густым, непроницаемым чёрным дымом. Крики и звуки битвы доносятся отовсюду, но сквозь плотные завесы ничего не видно, лишь едва уловимые силуэты мелькают в дыму, словно призраки.

На границах дымовых завес, достаточно далеко друг от друга, виднеются небольшие корабли — боты, грубо собранные из обломков и топляка. Их одинокие паруса висят, как мрачные знамёна, а несколько рядов вёсел, управляемых нежитью, ритмично рассекают воду.

Кажется, они вас не замечают, и это самый подходящий момент, чтобы потопить одно или несколько таких судёнышек.

МИССИЯ 1 НЕ ВЫПОЛНЕНА

Если Миссия 1 ещё выполнена, зачитайте:

В открытых водах развернулось жестокое сражение: многочисленные небольшие корабли — боты, грубо собранные из топляка, с одинокими парусами и несколькими рядами вёсел, управляемые нежитью, атакуют корабли защитников, выходящие из гавани.

Один из таких ботов внезапно поворачивается в вашу сторону и начинает сближение. Кажется, они вас заметили.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Боты — это небольшие десантные суда, они не несут никакого вооружения, кроме морского тарана. Блок статистики бота можно найти в Приложении В.

СБЛИЖЕНИЕ С БОТОМ

В начале миссии расстояние между ботом и судном персонажей равно 100 фт. У персонажей есть примерно 4 раунда, чтобы подстрелить бот до того, как он вступит в прямой контакт с их судном. Если бот разрушен, большая часть его команды идёт ко дну, а остальные в страхе расплываются от персонажей.

СТОЛКНОВЕНИЕ С БОТОМ

Если искатели приключений не уничтожили бот, то он таранит их судно (см. правило «Столкновение корабля» в Приложении С) и берёт его на абордаж.

КОМАНДА БОТА

Во флоте Арклема Грита много разных существ, в основном нежить и морские чудовища. Чтобы определить, какие именно существа находятся на борту бота, добавьте 1к4 к количеству персонажей в вашей группе, а затем посмотрите результат по таблице ниже.

Результат	Существа
4	6 упырей и 2 морских отродья (см. Приложение А)
5	4 вурдалака и 1 утопший клинок (см. Приложение А)
6	2 скелета минотавра и 1 жрец Кракена (см. Приложение А)
7	6 ужасающих воинов и 2 отпрыска глубин (см. Приложение А для обоих)
8	5 вурдалаков и 1 сахуагин-чемпион (см. Приложение А)



- 9 4 **умертвия** и 1 **отпрыск глубин** (см. Приложение А)
- 10 4 **дэтлока умертвия** и 1 **жрец Кракена** (см. Приложение А для обоих)
- 11 6 **дэтлоков умертвий** и 2 **утопших клинка** (см. Приложение А для обоих)

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Искатели приключений должны столкнуться как минимум с двумя ботами в рамках этой миссии. Если время позволяет, то искатели приключений могут столкнуться с дополнительными ботами. Если ваша группа методично расстреливает боты, не давая им приблизиться, то в течение двух раундов прибывают сразу два бота с разных сторон. Когда проходит 45 минут игрового времени, попросите игроков выбрать новую миссию из Листа выбора миссий (они могут повторно выбрать и эту миссию, если захотят).

Очки миссий

Условие	Очки
За каждый уничтоженный бот	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки уничтожили как минимум два бота, они получают **Награду за миссию 2** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).

Что дальше?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



МИССИЯ 3: БЕЖЕНЦЫ В БЕДЕ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны спасти корабль из Лускана, пытающийся оторваться от преследователей.

БРИФИНГ МИССИИ

В сторону персонажей движется потрепанный лусканский парусный корабль, преследуемый шлюпом противника.

Среди хаоса сражения вы замечаете потрепанный лусканский парусный корабль, отчаянно маневрирующий среди волн и обломков. Его изодранные паруса и мачты скрипят под натиском ветра, а корпус покрыт свежими шрамами. За ним, стремительно сближаясь, мчится шлюп противника.

Кажется, вам стоит вмешаться и спасти лусканцев от опасности.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

На парусном корабле пытаются сбежать из осажденного города 43 человека, не считая членов экипажа, в основном женщины, дети и старики.

СОСТОЯНИЕ КОРАБЛЕЙ

Шлюп противника выглядит полностью целым, в то время как парусный корабль сильно поврежден. Ниже описано его текущее состояние:

Экипаж. Экипаж корабля состоит из 7 человек (**обывателей**), поэтому корабль в свой ход может совершать только 1 действие, тратя его на перемещение.

Корпус. У корпуса корабля осталось 75 хитов, порог урона снижен до 10.

Штурвал. У штурвала корабля осталось 25 хитов.

Паруса. У парусов корабля осталось 30 хитов, из-за чего его скорость снижена на 10 фт.

Вооружение. На корабле нет вооружения.

СТОЛКНОВЕНИЕ

В начале столкновения расстояние между парусным кораблем и шлюпом противника составляет 40 фт. Корабль персонажей начинает свой первый ход в 60 фт от них.

Шлюп противника в первую очередь будет стараться потопить парусный корабль, даже если заметит судно персонажей. Когда парусный корабль потонет, каждый раунд будет умирать по 2к4 беженца, находящегося в воде (например, потому что не умеют плавать или по другой причине на ваше усмотрение).

Команда шлюпа состоит из 4 **фанатиков культа** и 6 **ужасающих воинов** (см. Приложение А). Помимо этого, шлюп вооружён баллистой с 8 огненными снарядами (замените колющий урон от стрел для баллисты на урон огнём).

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного фанатика культа и двух ужасных воинов.

Сильный отряд: Замените ужасающих воинов на **дэтлоков умертвий** (см. Приложение А).

СПАСЁННЫЕ БЕЖЕНЦЫ

Вне зависимости от того, спасли ли персонажи парусный корабль или только беженцев, они встречаются среди спасённых одного из своих старых знакомых. Выберите НИП на ваше усмотрение с условием, что это не должен быть ключевой персонаж. Возможно это будет какой-то знакомый из таверны, слуга старого боевого товарища или даже бывший партнёр одного из персонажей.

Этот персонаж будет стараться убедить персонажей выйти из боя и отправиться с ними в безопасное место (например, в Невервинтер или на север, в Десять городов). Он будет использовать очень убедительные аргументы, давить на жалость или даже стыдить персонажей, лишь бы убедить их отправиться с ним. Остальные беженцы будут на его стороне в этом вопросе и



тоже могут встречать в диалог с персонажами, когда это уместно. Вы должны вовлечь игроков в диалог с очень навязчивым старым знакомым. И всё это на фоне того, как другие столы участвуют в боях. Когда у знакомого НИП закончатся аргументы (или если время миссии будет подходить к концу), он отстанет от персонажей

Помимо социального отыгрыша, игроки могут пройти проверку Харизмы (Убеждения) Сл 20. При успехе 1к4 наиболее крепких беженцев готовы остаться вместе с персонажами в качестве матросов.

Если персонажи соглашаются на уговоры и выходят из битвы, покидая гавань Лускана, каждый из них получает сюжетную награду **«Как насчёт того, чтобы не умереть?»**.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Парусный корабль не затоплен	2
Один или несколько беженцев присоединились к персонажам	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки спасли парусный корабль от затопления, они получают **Награду за миссию 3** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий или преждевременно завершить эпик, если получили сюжетную награду **«Как насчёт того, чтобы не умереть?»**.



МИССИЯ 4: РАБЫ НА ГАЛЕРАХ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны освободить рабов-гребцов на галерах Общества Кракена.

БРИФИНГ МИССИИ

Персонажи замечают вдалеке галеру Общества Кракена с 32 рабами-гребцами на борту. Если освободить рабов, возможно они встанут на сторону лусканцев, захватив галеру.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Помимо рабов на галере находятся заклинатели Общества Кракена, которые так сосредоточились на битве, что не замечают судно персонажей, подходящее к ним сзади.

Общество Кракена. На галере три члена Общества Кракена: один **волшебник школы Очарования** (женщина по имени Имневира) и два **одноглазых содрогателя** (см. Приложение А для всех). Волшебница Имневира управляет рабами, следя за скоростью и манёврами корабля, в то время как одноглазые содрогатели атакуют лусканские корабли и находящиеся на них защитников города.

Рабы. Среди рабов 18 **бандитов** и 14 **головорезов**. Они сидят по двое на одном весле и прикованы за пояс двумя общим цепями, которые проходят вдоль левого и правого борта.

Цепи. Каждое звено этих цепей имеет КБ 19, 20 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом. Уничтожение каждой из цепей приводит к освобождению 16 рабов (9 бандитов и 7 головорезов) с одного из бортов галеры.

НИКОМУ НЕ НУЖНАЯ СВОБОДА

Персонажи могут как попытаться скрытно пробраться на галеру, так и взять её на abordаж. В обоих случаях, освобождённые рабы не будут спешить бросать греблю. Более того, если освобождение рабов происходит во время сражения с заклинателями, некоторые рабы будут сражаться на их стороне, тогда как остальные будут

избегать ввязываться в бой.

Чтобы склонить рабов на свою сторону, у персонажей два пути:

Первый. Успешная проверка Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 12 + 1к4 позволит склонить одного выбранного раба на свою сторону.

Второй. Публичная дискуссия с рабами, с приведением весомых аргументов (не больше одного аргумента за ход персонажа), позволит склонить всех рабов на сторону персонажей. Однако рабы будут контраргументировать. Вы можете как использовать свои контраргументы, так и использовать приведённые ниже:

- В Лускане одни мерзкие пираты. Кто-то из них и продал меня в рабство!
- Нас здесь кормят каждый день!
- Мне некуда идти.
- У Общества Кракена сильные союзники, выгоднее быть на их стороне!
- Здесь всё привычно и понятно, я не хочу сам отвечать за свою жизнь.
- Я не могу бросить Имневиру, я ей нужен!

Позвольте персонажам приводить убедительные аргументы без проверок и засчитывайте им успех по своему усмотрению. В крайнем случае можно добавить проверку Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 12 + 1к4 на любой из аргументов рабов, если сами игроки не находят, что ответить.

Как только персонажи наберут 4 успеха, вся команда встаёт на их сторону.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Галера под контролем рабов	2
Все рабы выжили	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки передали галеру под контроль рабов, они получают **Награду за миссию 4** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).



ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



Не для продажи. Разрешено печатать или копировать этот документ только для личного использования.

Миссия 4: Рабы на галерах | SCDD2-EP Осада Лускана

МИССИЯ 5: АБОРДАЖ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны захватить вражеский корабль с минимальными повреждениями.

БРИФИНГ МИССИИ

Лусканцы потеряли много кораблей. Есть команда, готовая сражаться, но их шлюп был потоплен. Они просят вас добыть им новый, взяв на абордаж вражеское судно.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Персонажи временно принимают на своё судно новую команду, которая потом планирует пересечь на захваченный корабль.

НОВАЯ КОМАНДА

Вы сами вольны выбрать, откуда взялась эта команда: возможно они плыли на судне с беженцами, или были спасены из воды или из плена. Подберите наиболее подходящий вам вариант.

Команда состоит из одного капитана и 2к4 матросов (все **обыватели**).

КОНФЛИКТ В ЭКИПАЖЕ

Новая команда будет настолько навязчиво пытаться помочь членам вашей команды, что у вас неизбежно произойдёт конфликт в экипаже ещё до того, как вы соберётесь взять вражеское судно на абордаж.

Чтобы сгладить конфликт, вы и ваша команда должны совершить групповую проверку Сл 15. Капитан, первый помощник и кок совершают свои проверки характеристик, как показано в таблице **Проверки конфликта в экипаже**. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал.

Даже если экипаж создаёт проблемы, некоторые его члены помогают офицерам, так что экипаж всё равно вносит свой вклад в групповую

проверку. Бросьте к20 за экипаж, используя его эффективность как модификатор броска, и сравните результат со Сл.

Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки**.

ПРОВЕРКИ КОНФЛИКТА В ЭКИПАЖЕ

Офицер	Проверка
Капитан	Харизма (Запугивание)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Кок	Интеллект (инструменты пивовара)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ

Результат	Эффект
Полный успех	Эффективность экипажа увеличивается на 1 на срок в 1к4 дней, и конфликт исчерпан.
Успех	Конфликт исчерпан.
Провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1.
Полный провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1, и ваш экипаж медленно начинает сражение с новой командой. В этот же момент на корабль персонажей нападает вражеский шлюп.

Если конфликт не будет исчерпан, каждый раз, когда игроки совершают бросок атаки, проверку или спасбросок (за своего персонажа или за корабль), у них есть шанс 20% получить помеху на этот бросок.

ВРАЖЕСКИЙ ШЛЮП

Вне зависимости от того, нападают персонажи на вражеский шлюп или он сам их атакует, команда вражеского шлюпа состоит из **утопшего властелина** (см. Приложение А) и трёх **зомби**.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.



Слабый отряд: Замените зомби на **ползающие руки**.

Сильный отряд: Добавьте ещё трёх зомби.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Вражеский шлюп захвачен и на ходу	2
Вражеский шлюп не получил повреждений	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки захватили вражеский шлюп, и, если он на ходу, они получают **Награду за миссию 5** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



МИССИЯ 6: ОСАЖДЁННАЯ БАШНЯ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны спасти Башню Тайного Знания от осады.

БРИФИНГ МИССИИ

Башня Тайного Знания целиком сокрыта в непроглядном дыму, волшебники заблокированы и не могут прийти на помощь лусканским кораблям.

Персонажи должны высадиться на остров Сабли, найти источники дыма и обезвредить их.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Доплыть до острова не составит труда, так как вражеские корабли отвлечены сражением с союзными кораблями лусканцев.

ВОЗЛЕ БАШНИ

Вся зона в 60 фт от башни затянута непроглядным чёрным дымом, который создаёт сильно загромождённую местность и охраняется **летучими вермышами** (см. Приложение А). С какой бы стороны от башни персонажи не подошли, они сталкиваются с группой из 8 летучих вермышей, которые используют эхолокацию, чтобы ориентироваться в дыму и попытаться застать персонажей врасплох. Когда в живых остаётся последняя вермышья, она пытается сбежать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 2 летучих вермышей.

Сильный отряд: Добавьте 4 летучих вермышей.

ДЫМОВАЯ ЗАВЕСА

По периметру башни стоят несколько огромных чанов, из которых идёт густой чёрный дым. Дым явно имеет необычное происхождение, потому что никакого огня под чанами не разведено, и он совсем не мешает дыханию.

Чаны. 4 чана диаметром 10 фт и высотой 5 равномерно расставлены вокруг. Несколько культиваторов шныряют между ними, подливая в них воду, подсыпая каких-то ингредиентов и помешивая содержимое огромными ложками. Каждый чан вместе с содержимым весит 500 фунтов. Но если культиваторы перестанут следить за чанами, то дым сам собой прекратится через 244 минут.

Культисты. У башни находятся один **смертник культа** (см. Приложение А) и четыре **фанатика культа**. Они, как и персонажи, почти ничего не видят в дыму и совершают проверки Мудрости (Восприятие) с помехой.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите одного фанатика культа.

Сильный отряд: Добавьте двух фанатиков культа.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Башня освобождена от дыма	3
Все вермыши уничтожены	1
Все культиваторы уничтожены	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки освободили башню от дыма, они получают **Награду за миссию 6** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



МИССИЯ 7: КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны проникнуть на корабль-призрак и помочь волшебникам из Братства Тайного Знания точнее навести на цель некое мощное заклинание.

БРИФИНГ МИССИИ

По полю морского сражения курсирует корабль-призрак, находящийся в услужении Арклема Грита. Он легко топит лусканские корабли, при этом оставаясь почти невредимым. Волшебники Братства Тайного Знания нашли способ, как избавиться от него одним мощным заклинанием, но им нужна помощь персонажей, которые должны незаметно проникнуть на этот корабль и изнутри помочь в фокусировке заклинания Братства.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

На корабле очень сильная команда, поэтому лобовая атака вполне может стать последним боевым столкновением группы. Эта миссия подразумевает скрытное прохождение и локальные столкновения с небольшими группами нежити на корабле.

Цель персонажей – добраться до вороньего гнезда на центральной мачте корабля-призрака и использовать в нём заклинание, создающее магический свет (кантрипом *свет* или подобной магией). Этот свет необходимо поддерживать не менее 1 минуты. В качестве альтернативы, персонажи могут разжечь обычный огонь в вороньем гнезде, если у них нет подходящих заклинателей.

БЕСПЛОТНОЕ СУДНО

Бесплотное судно призраков – это парусный корабль, дополнительно обладающий следующими характеристиками:

- Корабль обладает сопротивлением к дробящему, колющему и рубящему урону от немагических атак, кислоте, огню, электричеству и

звуку.

- Корабль обладает иммунитетом к урону холодом, некротической энергией, ядом и психической энергией.
- Корабль может перемещаться сквозь других существ и объекты, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает 5 (1к10) урона силовым полем, если заканчивает свой ход внутри объекта.

Команда корабля-призрака. Команда корабля-призрака состоит из капитана (**призрак**), 6 **полтергейстов**, 15 **спектров** и 20 **теней**. Они равномерно распределены по всем палубам корабля и не подразумевается, что персонажи будут сражаться с ними со всеми одновременно.

Перемещение по кораблю. Не смотря на свою призрачность, корабль имеет физическую плотность, позволяя персонажам перемещаться по нему как обычно.

СТОЛКНОВЕНИЕ С ПРИЗРАКАМИ

Персонажам необходимо преодолеть три столкновения, в идеале оставаясь незаметными и избегая боя. Позволяйте им прятаться за корабельными снастями, бочками и прочим деталями интерьера корабля. Пусть они описывают, как перебираются от одного укрытия к другому, минуя взгляды нежити. Используйте пассивное Восприятие групп нежити против групповой скрытности персонажей, чтобы определить, заметили ли те вашу группу или нет.

ГРУППА 1: ФАЛЬШБОРТ

Первая группа состоит из 2 **полтергейстов**, 4 **спектров** и 6 **теней**, которые находятся у фальшборта с той стороны, с которой персонажи проникают на корабль. Если в бою персонажи пытаются переместиться далее, чем на 30 фт от фальшборта вглубь корабля, добавляйте по одной дополнительной тени за каждые последующие 5 фт перемещения в сторону от фальшборта.



ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 1 спектра и 2 теней.

Сильный отряд: Добавьте 1 полтергейста и 3 тени.

ГРУППА 2: ГРОТ-МАЧТА

Вторая группа состоит из одного **полтергейста** и 10 **спектров**. Они находятся или появляются у грот-мачты (центральной мачты корабля). Если в бою персонажи пытаются переместиться далее, чем на 30 фт от центральной мачты, добавляйте по одному дополнительному спектру за каждые последующие 10 фт перемещения в сторону от мачты.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 2 спектров.

Сильный отряд: Добавьте 5 спектров.

ГРУППА 3: ВОРОНЬЕ ГНЕЗДО

Третья группа состоит из одного **призрака**, сидящего в вороньем гнезде, вокруг которого в воздухе вертятся 14 **теней** и 1 **полтергейст**. Этого столкновения невозможно избежать, если персонажи хотят попасть в воронье гнездо на грот-мачте.

Воронье гнездо. Воронье гнездо — это наблюдательная площадка диаметром 10 фт, находящаяся на грот-мачте на высоте 80 фт над палубой. К нему идут 4 верёвочных трапа: два со стороны носа и два со стороны кормы корабля. Для лазания по этим трапам требуется как минимуму одна свободная рука. На 10 фт ниже вороньего гнезда находится рей длиной 70 фт, на котором можно стоять и перемещаться без использования рук, но с половинной скоростью.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите 4 тени.

Сильный отряд: Добавьте 2 полтергейстов.

НАВЕДЕНИЕ

Для наведения заклинания Братства Тайного

Знания на корабль-призрак необходимо находясь в вороньем гнезде использовать заклинание, создающее магический свет (кантрипом *свет* или подобной магией). Этот свет необходимо поддерживать не менее 1 минуты. В качестве альтернативы, персонажи могут разжечь обычный огонь в вороньем гнезде, если у них нет подходящих заклинателей. Противники, находящиеся в вороньем гнезде, всеми силами будут пытаться потушить или иными способами избавиться от этого света.

После этого у персонажей будет 2 раунда, чтобы убраться с корабля, прежде чем на него обрушится столб огня, наносящий 50к6 урона излучением и 50к6 урона огнём без возможности снизить урон прохождением спасброска.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Корабль-призрак уничтожен	3
Персонажи избежали 2 столкновений	1
Никто из персонажей не умер в столбе огня	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки помогли уничтожить корабль-призрак, они получают **Награду за миссию 7** и могут отдать её другому столу (см. Приложение E-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



МИССИЯ 8: ПИРАТСКАЯ ЧЕСТЬ

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны убедить крупный пиратский корабль присоединиться к ним в борьбе против флота мертвецов.

БРИФИНГ МИССИИ

В стороне от сражения персонажи замечают пиратский парусный корабль, занимающийся мародёрством свежепотопленных судов, как лусканских, так и нежити. Корабль хорошо вооружён, и его помощь в борьбе против захватчиков была бы очень кстати.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Эти пираты не из Лускана, и они никому не доверяют. Как только они заметят приближающееся судно персонажей, то ещё издали начнут атаковать его из всех орудий, посчитав, что те посягают на их добычу. Лишь оказавшись на борту пиратского судна, персонажи смогут использовать всё своё красноречие, чтобы убедить пиратов встать на их сторону.

МАРОДЁРЫ

Пираты начинают стрелять из всех орудий, как только персонажи окажутся в 100 фт от их парусного корабля. Персонажам нужно взять пиратское судно на бордаж или придумать другие способы, как оказаться на его палубе.

Экипаж. Экипаж пиратского корабля состоит из **капитана пиратов**, 4 офицеров: **палубного пирата волшебника**, **первого помощника пирата**, **пиратского боцмана** (см. Приложение А для всех) и кока (**головореза**), а также 25 матросов (**разбойники**).

ПЕРЕГОВОРЩИКИ

Пираты продолжают атаковать персонажей, которые оказались на борту их корабля, неважно каким образом.

Чтобы склонить пиратов на свою сторону, у персонажей есть два пути:

Первый. Успешная проверка Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 13 + 1к4 позволит склонить одного выбранного офицера на свою сторону (кроме капитана).

Как только персонажи склонят на свою сторону 2 офицеров, пираты перестают их атаковать. Как только персонажи склонят на свою сторону всех 4 офицеров – пираты встанут на их сторону.

Второй. Публичная дискуссия с пиратами, с приведением весомых аргументов (не больше одного аргумента за ход персонажа), позволит склонить всех пиратов на сторону персонажей. Однако пираты будут контраргументировать. Вы можете как использовать свои контраргументы, так и использовать приведённые ниже:

- Это не наша война.
- В Лускане одни белоручки, настоящим пиратским духом там давно уже не пахнет.
- Они всё равно сильнее, вам не справиться. Лучше присоединяйтесь к нам и поплыли отсюда!
- *Палубный пират волшебник:* Братство Тайного Знания не приняло меня в свои ряды, так им и надо!
- У вас не хватит денег оплатить наши услуги (требуют вперёд 10 000 зм).

Позвольте персонажам привести убедительные аргументы без проверок и засчитывайте им успех по своему усмотрению. В крайнем случае можно добавить проверку Харизмы (Убеждение или Обман) Сл 13 + 1к4 на любой из аргументов пиратов, если сами игроки не находят, что ответить.

Как только персонажи наберут 2 успеха, пираты перестают их атаковать. Как только персонажи наберут 4 успеха – пираты встанут на их сторону.



ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Пираты присоединились к лусканцам	2
Ни один пиратский офицер не убит	1

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки убедили пиратов встать на сторону лусканцев, они получают **Награду за миссию 8** и могут отдать её другому столу (см. Приложение Е-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



Миссия 9: Водоворот

Ориентировочное время: 45 минут

Искатели приключений должны пройти сквозь портал-водоворот, чтобы закрыть его с той стороны, отрезав флот противника от подкреплений.

БРИФИНГ МИССИИ

В стороне от поля морского сражения крутится водоворот, время от времени из которого появляются новые корабли нежити. Братство Тайного Знания передало персонажем сообщение с просьбой закрыть этот водоворот. Сложность состоит в том, что сделать это можно будет только изнутри.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИИ

Персонажам придётся подойти к водовороту, столкнувшись с только что вынырнувшим из него ботом. После того, как судно персонажей доберётся до центра водоворота, оно пройдёт через портал и попадёт новое место, находящееся на дне океана далеко от Лускана.

Находясь под водой, персонажи должны закрыть портал и успеть перед закрытием вернуться обратно к Лускану, пока не умерли от удушья.

ВОДОВОРОТ

Водоворот имеет диаметр 110 фт и скорость течения 25 фт. В тот момент, когда персонажи подходят к его границе на расстояние в 30 фт, из центра водоворота в их сторону вырывается бот нежити и атакует их судно (используйте столкновение из Миссии 2). Не забывайте, что столкновение может частично или полностью проходить в водовороте и используйте следующие правила:

СУЩЕСТВА В ВОДОВОРОТЕ

Когда существо входит в водоворот или начинает там свой ход, оно должно совершить про-

верку Силы (Атлетика) Сл 15. При успехе существо может перемещаться как обычно. В случае провала существо немедленно перемещается по направлению к центру водоворота со скоростью водоворота и опутано водоворотом до начала его следующего хода. Если существо достигает центра водоворота, его затягивает под воду, и оно появляется в особом месте (см. «Теплая верфь» ниже).

КОРАБЛИ В ВОДОВОРОТЕ

Если корабль начинает свой ход в водовороте, диаметр которого больше длины судна, офицеры и экипаж корабля должны совершить групповую проверку Сл 15, чтобы высвободиться. Эта групповая проверка действует так же, как и особые проверки против опасностей. Групповая проверка представляет собой 5 минут работы. Капитан, первый помощник, боцман и квартирмейстер совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки водоворота**. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, то в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл. Определите, сколько успешных проверок совершила группа – офицеры и экипаж – после чего обратитесь к таблице **Результаты проверки водоворота**.

ПРОВЕРКИ ВОДОВОРОТА

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (инструменты плотника)
Квартирмейстер	Мудрость (Природа)

РЕЗУЛЬТАТЫ ПРОВЕРКИ ВОДОВОРОТА

Результат	Эффект
Полный успех	Корабль извлекает пользу из водоворота и увеличивает свою скорость на 20 фт на время текущего хода.



Успех	Судно может перемещаться во время своего хода как обычно.
Провал	Судно немедленно перемещается по направлению к центру водоворота со скоростью водоворота и опутано водоворотом до начала его следующего хода.
Полный провал	Как при провале. Кроме того, если судно находится в водовороте в начале своего следующего хода, все проверки, которые оно совершает для определения воздействия водоворота в этот ход совершаются с помехой.

ТОПЛАЯ ВЕРФЬ

Место, в котором окажутся персонажи, находится глубоко под водой, чуть в стороне от анклава нетерезов, который вновь опустился на дно и будет маячить на заднем плане.

Корабль персонажей. Корабль персонажей под водой имеет скорость 0 и плавно (за 2 раунда) опускается на дно, находящееся в 30 фт от открытого портала, ведущего к Лускану.

Портал. Портал представляет собой неровный прямоугольник 30 x 25 фт, по углам которого парят чёрные кристаллы. Каждый кристалл имеет КБ 15, 35 хитов и иммунитет к психическому урону и урону ядом.

Верфь. В 100 фт от портала на морском дне стоит импровизированная верфь, где нежить на скорую руку собирает корабли из топляка.

НЕ УМЕРЕТЬ ОТ УДУШЬЯ

Так как у персонажей есть шанс умереть из-за нехватки воздуха, оказавшись под водой сразу переходите в тактический режим и отслеживайте, сколько времени осталось до того, как кто-то из персонажей начнёт умирать от удушья.

УДУШЕНИЕ

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно

начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

ПОДВОДНЫЕ ГОСТИ

Как только персонажи проходят через портал, их присутствие замечают, и со стороны верфи к ним устремляется группа противника. Определите её состав по таблице «Команда бота» из Миссии 2. Они будут мешать персонажам уничтожать кристаллы и пытаться удержать персонажей под водой до того момента, пока те не задохнутся. Не забывайте про особые правила подводного боя из «Руководства игрока».

ВСПЛЫТИЕ

Как только персонажи уничтожат все кристаллы, у них будет 1 раунд, чтобы успеть доплыть до портала прежде, чем он закроется. Они не смогут взять с собой корабль, если не придумают, как поднять его на 30 фт вверх, к portalу.

Если персонажи не смогли спасти свой корабль, то после того, как они войдут в портал и окажутся в гавани Лускана, они смогут подобрать любой другой пустующий шлюп, которые в обилии дрейфуют по полю морского сражения.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Условие	Очки
Портал закрыт	3
Персонажи смогли спасти свой корабль	2

Попросите игрока отнести **Отчёт о миссии** администраторам. Если игроки смогли закрыть портал, они получают **Награду за миссию 9** и могут отдать её другому столу (см. Приложение E-3).

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Когда эта миссия завершена, игроки могут выбрать следующую из своего Листа выбора миссий.



МИССИЯ 10: УНИЧТОЖЕНИЕ «КРАКЕНА»

Ориентировочное время: 30 минут

Искатели приключений должны объединиться и уничтожить «Кракена», главный корабль объединённого флота нежити и Общества Кракена.

БРИФИНГ МИССИИ

Брифинг этой миссии озвучивает администратор, но если игроки пропустили его объявление, зачитайте:

«Внимание! Всем судам!» – Над полем боя раздаётся громогласный голос, многократно усиленный заклинанием. – «Это брат Корбен из Братства Тайного Знания! На флагмане врага, «Кракене», замечен Поглотитель душ. У нас максимум полчаса, чтобы уничтожить его, прежде чем Поглотитель насытит и оживит это чудовище. Срочно, весь огонь по флагману! Повторяю, весь огонь по флагману!»

ФОКУС НА «КРАКЕНА»

Как только персонажи сфокусируются на вражеском флагмане, они смогут получше его рассмотреть.

Этот корабль создан из мёртвого кракена. Его гниющие щупальца служат мачтами, а гигантское тело — корпусом. Дополнительно вся конструкция укреплена деревянными досками вперемешку со стальными пластинами. «Кракен» имеет полностью закрытую палубу и множество иллюминаторов, вырезанных прямо в мёртвой плоти и закреплённых стальными скобами.

АТАКА «КРАКЕНА»

Персонажи могут подойти на любое удобное расстояние для совершения дальнобойных атак по флагману, у него **КБ 13** и **порог урона 6**. Количество хитов известно только администраторам, и каждые 5 минут они будут объявлять оставшуюся целостность флагмана (в процентах).

Когда персонажи достигают дистанции поражения, совершите бросок инициативы и прово-

дите бой как обычно, подсчитывая весь нанесённый урон. Когда раунд заканчивается (включая атаку «Кракена», см. далее), подсчитайте урон, нанесённый флагману, и отчитайтесь о нём администратору, послав гонца. Следующий раунд не может быть начат, пока гонец не вернётся. Этот алгоритм действий применяется к каждому раунду.

Искатели приключений могут произвести несколько специальных действий, описанных ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УЗВИМОСТЕЙ

Любой персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Восприятие) Сл 15 может найти у флагмана уязвимое место. Если персонажи выбирают это место в качестве цели для атаки, броски урона удваиваются.

АБОРДАЖ

Несмотря на то, что у «Кракен» в два раза больше корабля персонажей и у него нет верхней палубы, персонажи всё равно могут зацепиться за него крюками и высадиться на его поверхность. На поверхности «Кракена» каждый раунд существует 20% вероятность появления группы приспешников, нападающих на персонажей. Совершите бросок по таблице из Миссии 2, чтобы определить тип и количество атакующих существ.

Любое существо, находящееся на «Кракене» во время его уничтожения, имеет одну реакцию до того, как его поглотит вспышка синего пламени, вырывающаяся из недр флагмана. Попав в это пламя, персонаж получает 30кб урона излучением или половину этого урона при успешном Спасброске Телосложения Сл 20.

ПРОНИКНОВЕНИЕ ВНУТРЬ «КРАКЕНА»

Любой, кто высадился на поверхность флагмана (см. выше) может открыть люк успешной



проверкой Силы Сл 15. После этого искатели приключений могут проникнуть в недра флагмана и атаковать его изнутри. Любой урон, нанесённый изнутри, удваивается, но каждый раунд есть 50% вероятность появления группы приспешников, нападающих на персонажей. Совершите бросок по таблице из Миссии 2 для определения типа и количества атакующих существ. Любое существо, находящееся внутри «Кракена» попадает во вспышку синего пламени (см. выше).

ТАРАН «КРАКЕНА»

Персонажи могут решиться на таран вражеского флагмана (см. правило «Столкновение корабля» в Приложении С). В этом случае помимо получения урона, их корабль (если ещё не уничтожен) насовсем застревает в мягкой плоти «Кракена», а персонажи считаются высадившимися на поверхность (см. «Абордаж» выше).

ОТВЕТНАЯ АТАКА «КРАКЕНА»

Флагман врага действует при значении инициативы «1» (в случае ничьей проигрывает всем конкурентам). Совершите бросок по таблице ниже, чтобы определить его ответные действия против судна персонажей:

к4 Действие

- 1 Ничего
- 2 Метательное зелье
- 3 Метательное зелье
- 4 Щупальце

МЕТАТЕЛЬНЫЕ ЗЕЛЬЯ

Мистические пушки, встроенные в корпус «Кракена», выстреливают метательными зельями в корабли персонажей. Метательные зелья представляют собой небольшие прозрачные снаряды, наполненные жидкостями разного цвета. Когда происходит атака метательным зельем, оно приземляется в середине палубы и через мгновение взрывается клубами пара или фонтаном брызг, действуя на каждого на борту. Есть несколько видов зелий, каждое своего цвета. Совершите бросок по таблице ниже, чтобы определить вид зелья:

к6	Цвет	Эффект
1	Красное	Уменьшение. Совершите спасбросок Ловкости Сл 12 (за корабль в том числе). При провале размер существа или судна уменьшается на одну категорию на 1 минуту. Оно совершает с помехой проверки и спасброски Силы, а его атаки причиняют на 1к4 меньше урона.
2	Зелёное	Яд. Все существа получают 3к6 урона ядом и должны преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе станут отравленными на 1 минуту. В начале каждого хода отравленное существо получает 3к6 урона ядом. В конце каждого своего хода оно может повторять спасбросок.
3	Серое	Клейкая пена. Совершите спасбросок Силы Сл 12. При провале существо становится опутанным на 1 минуту. Опутанное существо может действием совершить проверку Силы (Атлетика) Сл 12, оканчивая на себе эффект при успехе.
4	Белое	Безумие. Совершите спасбросок Интеллекта Сл 12. При провале существо становится безумным на 1 минуту. Безумное существо не может совершать действия, не понимает ничего, что говорят другие существа, не может читать, и производит только неразборчивую чушь. Мастер контролирует его перемещения, которые весьма хаотичны.
5	Чёрное	Страх. Совершите спасбросок Мудрости Сл 12. При провале существо становится испуганным на 1 минуту. Будучи испуганным, существо бросает всё, что держит, и должна в каждом своём ходу перемещаться как минимум на 30 футов от «Кракена».
6	Жёлтое	Отчаяние. Совершите спасбросок Харизмы Сл 12. При провале существо охватывается отчаянием на 1 минуту. В это время оно не может атаковать и как-то иначе вредить другим существам.



Жертвуй собой. Когда снаряд приземляется, персонаж может использовать реакцию, чтобы накрыть его своим телом. В этом случае он автоматически проваливает спасбросок, но больше никто не попадает под эффект этого зелья.

ЩУПАЛЬЦЕ

Иногда щупальца мёртвого кракена оживают и атакуют корабль из-под воды. Если совершается атака щупальцем, судно персонажей становится опутанным, а у искателей приключений есть 1 раунд чтобы уничтожить его. Щупальце имеет КБ 16 и 30 хитов, а также иммунитет к урону электричеством и некротической энергией.

Разбитое судно. Если персонажи не смогли уничтожить щупальце вовремя, оно раскалывает корабль на куски. Все на борту получают зкб дробящего урона и оказываются в воде. После этого у каждого из выживших искателей приключений есть 2 варианта:

- В порядке инициативы плыть в сторону «Кракена» и высаживаться на его поверхность (см. «Абордаж» выше).
- Провести один раунд в воде, после чего быть подобранными дружественным судном. Пересадите игроков, выбравших этот вариант, за соседний стол.

СРАЖЕНИЕ С БОТОМ

Если какие-то боты выжили на протяжении предыдущих миссий, они могут снова атаковать судно персонажей. Администратор делает объявление, когда группа атакована бурильщиком. Если это происходит, используйте столкновение из Миссии 2, с учётом того, что у группы есть 2 раунда чтобы уничтожить приближающийся бот.

ЗАВЕРШЕНИЕ МИССИИ

Администратор отслеживает урон, наносимый «Кракену», и делает объявления соответственно подсчётам. Миссия заканчивается при уничтожении флагмана противника или через 30 минут, что наступит раньше. После окончания миссии администратор объявляет итоги.



ПРИЛОЖЕНИЕ А: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Здесь приведены блоки статистики только тех существ, описания которых нет в «Бестиарии».

Волшебник школы Очарования

Средний гуманоид, любое мировоззрение

Класс Брони 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 49 (11к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Спасброски Инт +6, Мдр +4

Навыки История +6, Магия +6

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки любые 4 языка

Опасность 5 (1800 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Очарователь совершает три атаки Магической вспышкой.

Магическая вспышка. *Рукопашная или дальнобойная атака заклинанием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 120 фт, одна цель. *Попадание:* 19 (3к10 + 3) урона психической энергией.

Использование заклинаний. Очарователь накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 14):

- **Неограниченно:** дружба, волшебная рука, сообщение;
- **2/день каждое:** очарование личности, доспехи мага, удержание личности, невидимость, внушение, языки.

РЕАКЦИИ

Инстинктивное очарование (Перезарядка 4-6).

Когда видимое существо в пределах 30 футов от очарователя совершает бросок атаки против него, очарователь заставляет атакующего совершить спасбросок Мудрости Сл 14. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо, отличное от вас или себя. Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель.

Дэтлок умертвие

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 12 (15 с магическим доспехом)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Спасброски Мдр +4

Навыки Восприятие +4, Магия +3

Спротивление урону некротическая энергия; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 14

Языки те, что знал при жизни

Опасность 3 (700 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, умертвие совершает с помехой броски атак и проверки Мудрости (Восприятие) основанные на зрении.

Необычная природа. Дэтлок не нуждается в воздухе, питье, еде и сне.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Умертвие совершает две атаки Гиблыми снарядами или дважды использует Вытягивание жизни.

Гиблые снаряды. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 12 (2к8 + 3) урона некротической энергией.

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе её максимальное значение хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не закончит продолжительный отдых. Цель



умирает, если этот эффект уменьшает её максимальное значение хитов до 0.

Использование заклинаний. Дэтлок накладывает одно из следующих заклинаний, используя Харизму в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 13):

- **Неограниченно:** обнаружение магии, маскировка, доспехи мага;
- **1/день каждое:** ужас, удержание личности.

Жрец Кракена

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Брони 15 (природная броня)

Хиты 75 (10к8 + 30)

Скорость 30 фт, плавающая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Навыки Восприятие +5

Чувства пассивное Восприятие 15

Языки любые два языка

Опасность 5 (1800 опыта)

Амфибия. Жрец может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Жрец совершает две атаки Громовым касанием или Ударом молнии.

Громовое касание. *Рукопашная атака заклинанием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 27 (5к10 + 4) урона звуком.

Удар молнии. *Дальнобойная атака заклинанием:* +5 к попаданию, дистанция 60 фт, одно существо. *Попадание:* 11 (2к10) урона электричеством и цель падает ничком.

Использование заклинаний. Жрец накладывает одно из следующих заклинаний, используя Мудрость в качестве базовой характеристики и без использования материальных компонентов (Сл спасброска от заклинаний 13):

- **Неограниченно:** приказ, сотворение или уничтожение воды;
- **3/день каждое:** власть над водами, тьма, подводное дыхание, хождение по воде;

- **1/день каждое:** Эвардовы чёрные щупальца.

Голос кракена (Перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Кракен громовым голосом говорит через жреца, слышимый в пределах 300 фт. Существа на выбор жреца, которые могут услышать слова кракена (произносимые на языке Бездны, Инфернальном или Первичном), должны преуспеть в спасброске Харизмы Сл 14 или будут испуганы на 1 минуту. Испуганная цель может повторить спасбросок в конце каждого своего хода, чтобы при успехе оканчивая на себе этот эффект в случае успеха.

Капитан пиратов

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 14 (клёпанная кожа)

Хиты 45 (7к8 + 14)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Навыки Атлетика +5, Запугивание +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки знает один любой язык, обычно Общий

Опасность 2 (450 опыта)

Морская качка. Капитан с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает две атаки: одну Ручным арбалетом и одну Длинным мечом.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 9 (1к8 + 5) рубящего урона или 10 (1к10 + 5) рубящего урона, если используется двумя руками.

РЕАКЦИИ

Соберись, собака (2/день). Всякий раз, когда дружелюбное существо в пределах 30 футов от капитана, которое может его слышать, промахивается



атакой, капитан может выкрикнуть ему несколько угроз, что позволяет этому существу повторно совершить бросок атаки.

Летучая вермышь

Маленький гуманоид (гоблин, перевёртыш), нейтрально-злой

Класс Брони 13

Хиты 24 (7к6)

Скорость 30 фт, летая 30 фт (в гибридной форме летучей мыши), лазая 30 фт (в гибридной форме летучей мыши)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
8 (-1)	17 (+3)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	8 (-1)

Навыки Восприятие +3, Скрытность +5

Иммунитет к урону дробящий, колющий, рубящий от немагических атак, кроме нанесённых посебрённым оружием

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное Восприятие 13

Языки гоблинский, но не говорит в форме летучей мыши

Опасность 2 (450 опыта)

Меняющий форму. Летучая вермышь может действием превратиться в гибридную летучей мыши и гуманоида Среднего размера или гигантскую летучую мышь Большого размера или же принять свой истинный облик Гуманоида. Все её статистики кроме размера остаются одинаковыми во всех обликах. Всё носимое и несущее её снаряжение не превращается. Она принимает свой истинный облик, если умирает.

Эхолокация (только в облике летучей мыши или гибрида). Летучая вермышь имеет слепое зрение на расстоянии до 60 футов, пока не оглохнет.

Острый слух. Летучая вермышь имеет слепое зрение на расстоянии до 60 футов, пока не оглохнет.

Ловкий побег (Только в облике гуманоида). Летучая вермышь может выполнить действия Засада и Отход бонусным действием на каждом своём ходу.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, летучая вермышь совершает с

помехой броски атаки и проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака (только в гибридной и гуманоидной форме). В облике гуманоида летучая вермышь совершает две атаки скимитаром или две атаки коротким луком. В гибридной форме она может сделать одну атаку Укусом и одну атаку скимитаром.

Укус (только в облике летучей мыши или гибрида). *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона, и летучая мышь получает временные хиты, равные нанесённому урону. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, или будет проклята ликантропией летучей вермыши.

Скимитар (только в гибридной и гуманоидной форме). *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Короткий лук (только в гибридной и гуманоидной форме). *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 80/320 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Морское отродье

Средний монстр, нейтрально-злой

Класс Брони 11 (природная броня)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 20 фт, плавая 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 10

Языки понимает Акван и Общий, но не может говорить

Опасность 1 (200 опыта)

Ограниченная амфибия. Морское отродье может дышать и на воздухе, и под водой, но должно погружаться в море хотя бы раз в день в течение 1 минуты, чтобы не задохнуться.



ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Морское отродье совершает два безоружных удара и одну атаку Рыбьей анатомией.

Безоружный удар. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Рыбья анатомия. Морское отродье использует из следующих вариантов атаки (выберите одно или бросьте кб):

- **1–2: Укус.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.
- **3–4: Ядовитые иглы.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) урона ядом и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12 или стать отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая этот эффект на себе при успехе.
- **5–6: Щупальце.** *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Одноглазый содрогатель

Средний гуманоид (человек), хаотично-злой

Класс Брони 12 (15 с доспехами мага)

Хиты 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	13 (+1)	17 (+3)

Навыки Восприятие +3, Магия +3, Скрытность +5

Иммунитет к урону холод

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта)

Морозный туман. Пока одноглазый содрогатель жив, он излучает ауру холодного тумана в пределах 10 футов от себя. Если одноглазый содрогатель наносит урон существу в этой области, это существо также получает урон холодом 5 (1к10).

Использование заклинаний. Одноглазый содрогатель является заклинателем 5-го уровня. Его базо-

вой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания чародея:

Кантрипы (неограниченно): *леденящее прикосновение, волшебная рука*

1 уровень (4 ячейки): *туманное облако, доспехи мага, волна грома*

2 уровень (3 ячейки): *отражения, туманный шаг*

3 уровень (2 ячейки): *ужас*

ДЕЙСТВИЯ

Кинжал. *Рукопашная или дальнебойная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дальность 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона.

Леденящее око. Одноглазый содрогатель создаёт луч холода из своей пустой глазницы. Если он попадает, то, помимо получения урона от заклинания, цель становится опутанной. Опутанная таким образом цель может действием совершить проверку Силы Сл 13, чтобы окончить на себе это состояние.

Отпрыск глубин

Средний монстр, хаотично-злой

Класс Брони 11

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт (в гибридной форме: 20 фт), плавающая 40 фт (в гибридной форме)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Спасброски Мдр +3, Хар +4

Навыки Ловкость рук +3, Обман +6, Проницательность +3, Скрытность +3

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 11

Языки Общий, Акван, Воровской жаргон

Опасность 3 (700 опыта)

Амфибия (Только в гибридной форме). Отпрыск глубин может дышать и воздухом, и водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. В форме гуманоида отпрыск глубин совершает две атаки боевым топором или одну атаку укусом и две – когтями.



Боевой топор. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) рубящего урона или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если оружие используется двумя руками.

Укус (только в гибридной форме). *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 6 (1к4 + 4) колющего урона.

Когти (только в гибридной форме). *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) рубящего урона.

Психический визг (только в гибридной форме; перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха). Отпрыск глубин испускает ужасный крик, слышимый на 300 фт. Существа не далее 30 фт от отпрыска глубин должны преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13 или стать ошеломлёнными до конца следующего хода отпрыска глубин.

В воде психический визг также телепатически передаёт воспоминания отпрыска глубин о последних 24 часах его хозяину вне зависимости от дистанции, пока он и его хозяин находятся в одном и том же водоёме.

БОНУСНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Перевёртыш. Отпрыск глубин может превратиться в гибридную форму (рыбчеловека) или обратно в свою истинную форму. Его характеристики, кроме скорости, одинаковы в обеих формах. Любое снаряжение, которое на нем надето или он несёт в руках, не трансформируется. Отпрыск глубин превращается в свою истинную форму если умирает.

Палубный пират волшебник

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (15 с доспехом мага)

Хиты 32 (5к8 + 10)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Навыки Восприятие +3, Магия +5

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1 (200 опыта)

Морская качка. Волшебник с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

Использование заклинаний. Волшебник является заклинателем 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 13, +5 к атакам заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания волшебника:

Кантрипы (неограниченно): дружба, волшебная рука, фокусы, луч холода;

1 уровень (4 ячейки): маскировка, туманное облако, доспехи мага, ведьмин снаряд;

2 уровень (3 ячейки): порыв ветра, Мельфова кислотная стрела, туманный шаг.

ДЕЙСТВИЯ

Боевой посох. *Рукопашная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 3 (1к6) дробящего урона.

Первый помощник пират

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 16 (кольчуга)

Хиты 26 (4к8 + 8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +4, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Морская качка. Первый помощник с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Первый помощник совершает две атаки длинным мечом.

Длинный меч. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона,



если используется двумя руками. Если целью является существо, первый помощник может выбрать не наносить урона атакой, чтобы обезоружить цель. Цель должна преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе роняет один предмет, который она держит, на землю.

Пиратский боцман

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 12 (клёпанная кожа)

Хиты 27 (5к8 + 5)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Навыки Атлетика +5, Запугивание +3

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки один любой язык, обычно Общий

Опасность 1/2 (100 опыта)

Переносчик грузов. Боцман с преимуществом совершает проверки Силы.

Морская качка. Боцман с преимуществом совершает проверки характеристик и спасброски, чтобы не быть сбитым с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Лёгкий молот. *Рукопашная или дальнебойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) дробящего урона.

Крюк. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) колющего урона, и цель схвачена (Сл высвобождения 13).

Сахуагин-чемпион

Средний гуманоид (сахуагин), законно-злой

Класс Брони 16 (природная броня)

Хиты 71 (13к8 + 13)

Скорость 30 фт, плавающая 40 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Навыки Восприятие +5

Чувства тёмное зрение 120 фт, пассивное Восприятие 15

Языки Сахуагинский

Опасность 3 (700 опыта)

Кровавое бешенство. Сахуагин совершает с преимуществом броски рукопашных атак по существам, у которых хиты ниже максимума.

Ограниченная амфибийность. Сахуагин может дышать и воздухом и под водой, но, чтобы не задохнуться, ему нужно погружаться в воду хотя бы раз каждые 4 часа.

Акуля телепатия. Сахуагин может магическим образом командовать всеми акулами, находящимися в пределах 120 фт от него, при помощи ограниченной телепатии.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Сахуагин совершает три атаки копьём или одну атаку укусом и две когтями.

Укус. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) рубящего урона.

Копье. *Рукопашная или дальнебойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к6 + 3) колющего урона или 7 (1к8 + 3) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.



Смертник культа

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме доброго

Класс Брони 15 (доспехи мага)

Хиты 52 (7к8 + 21)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Спасброски Мдр +4

Навыки Магия +6, Религия +6, Убеждение +3

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки два любых языка

Опасность 4 (1100 опыта)

Предсмертный взрыв. Когда смертник культа умирает, он взрывается, осыпая окружающих градом осколков своих костей и плоти. Каждое существо в 10 фт от взрывающегося смертника должно совершить спасбросок Ловкости со Сл 14. При провале существо получает 11 (2к10) дробящего урона, а при успехе — половину этого урона.

Использование заклинаний. Смертник культа является заклинателем 5-го уровня. Его базовой характеристикой является Интеллект (Сл спасброска от заклинаний 14, +6 к атакам заклинаниями). Он знает следующие заклинания волшебника:

Кантрипы (неограниченно): леденящее прикосновение (см. «Действия» ниже), погребальный звон, сообщение, фокусы

1 уровень (4 ячейки): вызов страха, луч болезни, псевдожизнь, щит

2 уровень (3 ячейки): глухота/слепота, тьма, туманный шаг

3 уровень (2 ячейки): покров духа, прикосновение вампира

ДЕЙСТВИЯ

Проклятый кинжал. Рукопашная или дальнобойная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 фт., одно существо. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) колющего урона плюс 7 (2к6) урона некротической энергией, и цель получает помеху на все спасброски до конца следующего хода смертника культа.

Леденящее прикосновение (кантрип). Дальнобойная атака: +6 к попаданию, дистанция 120 фт, одно существо. *Попадание:* 13 (2к8) урона некротической энергией, и цель не может восстанавливать хиты до начала следующего хода смертника культа. Если цель — нежить, она также получает помеху к броскам атаки по смертнику культа на ту же длительность.

Ужасающий воин

Средняя нежить, нейтрально-злая

Класс Брони 18 (кольчуга, щит)

Хиты 37 (5к8 + 15)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Спасброски Мдр +3

Навыки Атлетика +4, Восприятие +3

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление, истощение
Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 13

Языки Общий

Опасность 1 (200 опыта)

Натура нежити. Ужасающему воину не нужен воздух, еда, питье и сон.

Стойкость нежити. Если ужасающий воин получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты жуткого воина опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ужасающий воин совершает две рукопашные атаки.

Боевой топор. Рукопашная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) рубящего урона или 7 (1к10 + 2) рубящего урона, если используется двумя руками.

Копьё. Рукопашная или дальнобойная атака: +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к6 + 2) колющего урона.



Утопший властелин

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 14 (природная броня)

Хиты 157 (21к8 + 63)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)

Спасброски Тел +7, Мдр +6

Навыки Восприятие +10

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 20

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит

Опасность 9 (5000 опыта)

Связанные вместе. Утопший властелин делится своим разумом со всеми другими утопшими в пределах 1 мили от него и может передавать им свои мысли и наблюдения мгновенно и без ограничений.

Аура холода. В начале каждого хода утопшего властелина каждое существо в пределах 5 футов от него получает 5 (1к10) урона холодом. Существо, которое касается утопшего властелина или попадает по нему рукопашной атакой, находясь в пределах 5 футов от него, получает 5 (1к10) урона холодом.

Стойкость нежити. Если утопший властелин получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты утопшего властелина опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Утопший властелин совершает две атаки: одну двуручным мечом и одну Высасывающим жизнь щупальцем.

Двуручный меч. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) рубящего урона плюс 14 (4к6) урона холо-

дом, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет заражена синегнилью).

Высасывающее жизнь щупальце. *Рукопашная атака:* +7 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. Попадание: 10 (2к6 + 3) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 15, иначе максимум её хитов уменьшается на значение, равное полученному урону. Цель умирает, если этот эффект уменьшает её максимум хитов до 0. Это уменьшение длится до тех пор, пока цель не завершит продолжительный отдых. При провале цель также заболевает синегнилью.

Некротические чернила (Перезарядка 5-6). Утопший властелин выбрасывает перед собой 30-футовый конус мерзких чернил. Каждое существо, попавшее в них, должно совершить спасбросок Телосложения Сл 15, получая 27 (6к8) урона некротической энергией при провале или половину этого урона при успехе. Существо, которое проваливает этот спасбросок, становится ослеплённым до конца своего следующего хода и заболевает синегнилью.

Утопший клинок

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 10 (кожаная броня)

Хиты 45 (6к8 + 18)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
16 (+3)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит

Опасность 2 (450 опыта)

Ходящий по дну. Утопший клинок не может плавать, и он опускается на дно любого водоёма. Он не получает никаких штрафов за своё передвижение или атаки под водой. Он невосприимчив к воздействию пребывания под водой на глубине более 100 футов.



Связанные вместе. Утопший клинок делится своим разумом со всеми другими утопшими в пределах 1 мили от него и может передавать им свои мысли и наблюдения мгновенно и без ограничений.

Стойкость нежити. Если утопший клинок получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты утопшего убийцы опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Утопший клинок совершает две атаки ржавым длинным мечом.

Ржавый длинный меч. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 7 (1к8 + 3) рубящего урона, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет заражена синегнилью.

Утопший убийца

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 14 (кожаная броня)

Хиты 67 (9к8 + 27)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	9 (-1)	9 (-1)	16 (+3)

Спасброски Лов +5, Тел +5

Навыки Запугивание +5, Скрытность +5

Иммунитет к урону яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 9

Языки понимает языки, которые знал при жизни, но не говорит

Опасность 3 (700 опыта)

Ходящий по дну. Утопший убийца не может плавать, и он опускается на дно любого водоёма. Он не получает никаких штрафов за своё передвижение или атаки под водой. Он невосприимчив к воздействию пребывания под водой на глубине более 100 футов.

Связанные вместе. Утопший убийца делится своим разумом со всеми другими утопшими в пределах 1 мили от него и может передавать им свои мысли и наблюдения мгновенно и без ограничений.

Стойкость нежити. Если утопший убийца получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты утопшего убийцы опускаются всего лишь до 1.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Утопший убийца совершает две атаки ручным арбалетом или две атаки кинжалом. После чего он может совершить действие Рывок, Отход или Засада.

Ручной арбалет. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 6 (1д6 + 3) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет заражена синегнилью.

Кинжал. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона плюс 9 (2к8) урона ядом, и цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 12, иначе будет заражена синегнилью.

Раскрытие (1/день). Утопший убийца снимает маску, демонстрируя своё гниющее лицо. Каждое выбранное убийцей существо в пределах 30 футов от него, которое может видеть убийцу, должно преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет испуганным до конца своего следующего хода.

СИНЕГНИЛЬ

Эта болезнь поражает гуманоидов. У страдающего от синегнили существа на лице и спине вырастают причудливые синие фурункулы. Эта болезнь переносится нежитью, и жертвы чаще всего приобретают её через раны, полученные от инфицированных существ. Фурункулы болезни проявляются через 1к4 часов, после чего показатели Телосложения и Харизмы жертвы снижаются на 1к4 каждый, минимум до 3. За этим быстро следует лихорадка и покалывание в конечностях. Зараженное существо получает уязвимость к урону излучением и приобретает способность дышать под водой.



В конце каждого продолжительного отдыха заражённое существо совершает спасбросок Телосложения Сл 12. В случае успеха жертва восстанавливает 1 значение Телосложения и 1 значение Харизмы, утраченные из-за болезни. Если заражённое существо восстанавливает все значения, потерянные из-за болезни, оно излечивается. Другие эффекты, повышающие значения характеристик жертвы, не излечивают болезнь. При провале спасброска жертва получает 18 (4к8) урона некротической энергией, так как фурункулы лопаются и растекаются. Существо, чьи хиты уменьшаются этим уроном до 0, не может восстанавливать свои хиты до тех пор, пока болезнь не будет излечена, хотя его можно стабилизировать как обычно.



Приложение В: Блоки статистики кораблей

БОТ

Громадное транспортное средство
(50 фт на 15 фт)

Вместимость 8 членов экипажа, 2 пассажира
Грузоподъёмность 1 тонна
Темп перемещения 3 мили/час (72 мили/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
17 (+3)	9 (-1)	13 (+1)	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 бот может совершить действие перемещения, описанное ниже. Он не может совершать это действие, если у него нет экипажа.

Перемещение. Бот может использовать свой штурвал для перемещения с помощью вёсел и парусов.

КОРПУС

Класс Брони 13
Хиты 150 (порог урона 10)

УПРАВЛЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУС

Класс Брони 12
Хиты 50; -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

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость паруса, с одним поворотом на 90 градусов.

УПРАВЛЕНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ВЁСЛА

Класс Брони 12
Хиты 50; -5 фт. к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 20 фт. (требуется как минимум 4 члена экипажа)

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость вёсел, с одним поворотом на 90 градусов.

ВООРУЖЕНИЕ: МОРСКОЙ ТАРАН

Класс Брони 15
Хиты 30 (порог урона 5)

Бот имеет преимущество на все спасброски, связанные со столкновением, когда врежется в существо или объект. Любой урон от столкновения наносится морскому тарану, а не самому кораблю. Эти преимущества не действуют, если в бот врежется другое судно.

ГАЛЕРА ОБЩЕСТВА КРАКЕНА

Громадное транспортное средство
(70 фт на 20 фт)

Вместимость 40 членов экипажа, 100 пассажиров
Грузоподъёмность 10 тонн
Темп перемещения 5 миль/час (120 миль/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	6 (-2)	17 (+3)	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 галера Общества Кракена может совершить действие перемещения, описанное ниже. Она не может совершать это действие, если у неё нет экипажа.

Перемещение. Галера может использовать свой штурвал для перемещения с помощью вёсел и парусов.



КОРПУС

Класс Брони 15

Хиты 300 (порог урона 15)

УПРАВЛЕНИЕ: РУЛЕВОЕ ВЕСЛО

Класс Брони 16

Хиты 50

Переместитесь на расстояние, не превышающее скорость одного из компонентов перемещения, с одним поворотом на 90 градусов. Если рулевое весло уничтожено, галера не может поворачивать.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ВЁСЛА

Класс Брони 12

Хиты 100; -5 фт. к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 20 фт. (требуется как минимум 20 членов экипажа)

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

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

Скорость (на воде) 45 фт; 15 фт. если идёт против ветра; 60 фт. если идёт по ветру.

ВООРУЖЕНИЕ: МОРСКОЙ ТАРАН

Класс Брони 15

Хиты 50 (порог урона 5)

Галера имеет преимущество на все спасброски, связанные со столкновением, когда врежется в существо или объект. Любой урон от столкновения наносится морскому тарану, а не самому кораблю. Эти преимущества не действуют, если в галеру врежется другое судно.

ПАРУСНЫЙ КОРАБЛЬ

*Громадное транспортное средство
(100 футов на 20 футов)*

Вместимость 30 членов экипажа, 20 пассажиров

Грузоподъёмность 100 тонн

Темп перемещения 5 миль/час (120 миль/день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	7 (-2)	17 (+3)	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 парусный корабль может совершить 3 действия, выбирая из приведённых ниже вариантов. Он может совершить только 2 действия, если в экипаже меньше двадцати членов, и только 1 действие, если членов экипажа меньше десяти. Он не может совершать действия, если у него меньше трёх членов экипажа.

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

Огонь из мангонеля. Парусный корабль может стрелять из своего мангонеля (см. ниже).

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

КОРПУС

Класс Брони 15

Хиты 300 (порог урона 15)

УПРАВЛЕНИЕ: ШТУРВАЛ

Класс Брони 18

Хиты 50

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



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

Хиты 100; -5 фт. к скорости за каждые 25 единиц полученного урона

Скорость (на воде) 45 фт; 15 фт если идёт против ветра; 60 фт если идёт по ветру.

ВООРУЖЕНИЕ: БАЛЛИСТА

Класс Брони 15

Хиты 50

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

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

ВООРУЖЕНИЕ: МАНГОНЕЛЬ

Класс Брони 15

Хиты 100

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

Камень из мангонели. *Дальнобойная атака:* +5 к попаданию, дистанция 200/800 фт (не может попасть по целям в пределах 60 фт. от орудия), одна цель. *Попадание:* 27 (5к10) дробящего урона.

ШЛЮП

Громадное транспортное средство (60 фт на 20 фт)

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

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



СХЕМЫ КОРАБЛЕЙ

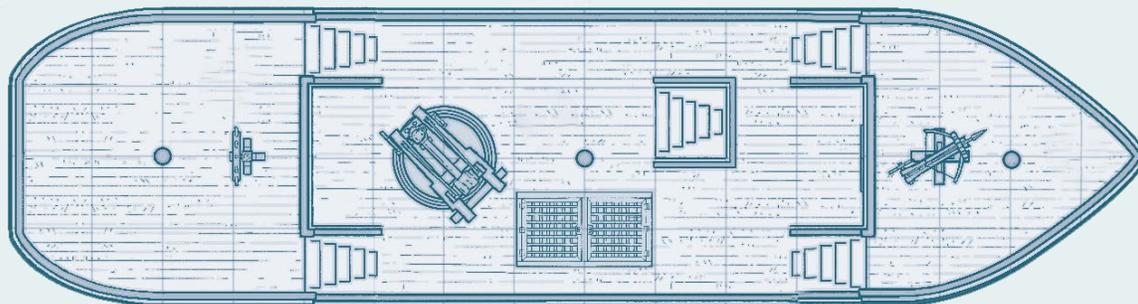


Схема 1. Парусный корабль

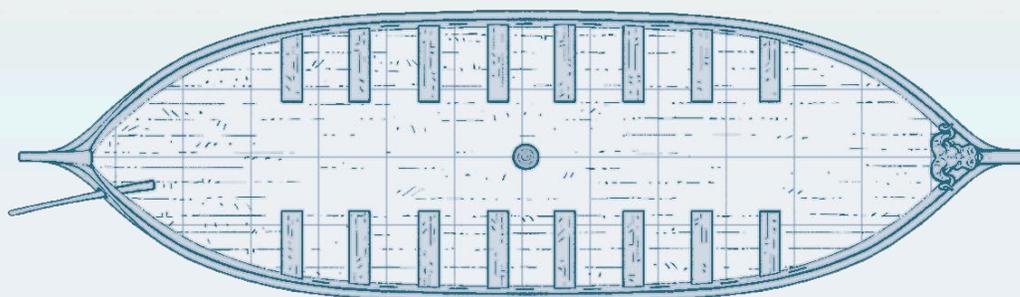


Схема 2. Галера Общества Кракена

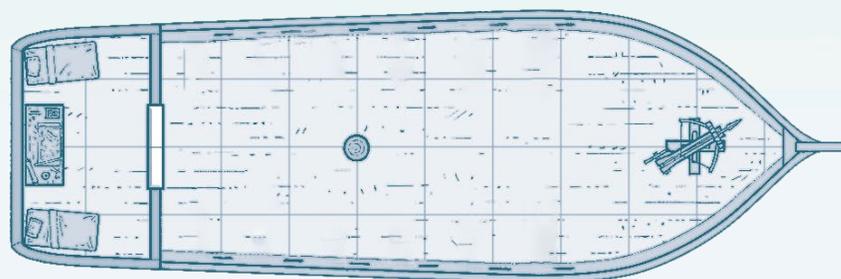


Схема 3. Шлюп

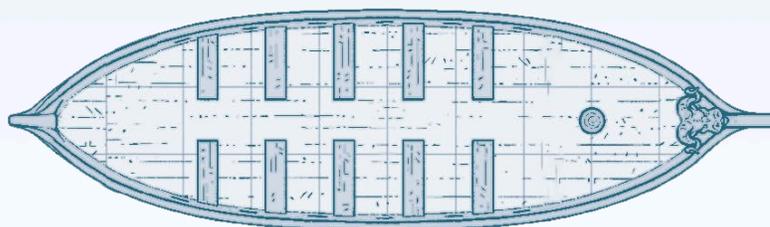


Схема 4. Бот



ПРИЛОЖЕНИЕ С: КОРАБЛИ В БОЮ

В этом приложении содержится руководство по использованию кораблей в бою. Это выдержка из книги «Призраки Солтмарша». Для более полной информации обратитесь к Приложению А вышеуказанной книги.

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 вперед**, 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 ВПЕРЕД

Находясь на палубе, капитан, первый помощник или боцман действием может призвать команду работать усерднее и быстрее вести корабль вперед. 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 подземелий*.

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 половину этого урона при успехе.

УРОН ПРИ СТОЛКНОВЕНИИ

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

ПРИЛОЖЕНИЕ D: СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

«КАК НАСЧЁТ ТОГО, ЧТОБЫ НЕ УМЕРЕТЬ?»

Вы встретили старого знакомого, который уговорил вас уплыть от Лускана в более безопасное место. Возможно именно ваше бегство станет переломным моментом в битве и обречёт город на гибель?

ПРИЛОЖЕНИЕ Е: РУКОВОДСТВО АДМИНИСТРАТОРА

Этот отдел содержит инструкции по проведению события «Осада Лускана».

УЧАСТНИКИ

Приключение устанавливает следующие требования к участникам:

- **Группы:** каждая группа — это стол из 3-7 игроков. Для проведения этого эпик-приключения необходимо минимум 3 группы. Максимального лимита на количество групп нет.
- **Мастера подземелий:** за каждым столом есть один мастер подземелий. Мастера подземелий должны прочитать приключение перед проведением.
- **Администратор штаба:** в штабе должен быть как минимум один администратор, который отслеживает количество полученных очков миссий и зачитывает важные объявления.

ПОДГОТОВКА

Следующие шаги важны для бесперебойного проведения мероприятия.

ШАГ 1. ПОДГОТОВКА ШТАБА

Штаб — это область, отведённая для администраторов. Администратору необходима Таблица отслеживания события (см. Приложение Е-3) и как минимум одна копия приключения.

ШАГ 2. ПОДГОТОВКА СТОЛОВ

Каждый стол должен иметь уникальный номер на видном месте. Важно, чтобы и участники, и администраторы могли видеть номера других столов.

Мастер за каждым столом должен быть снабжён полной копией этого документа, включая приложения и раздаточные материалы.

ШАГ 3. НАЧАЛО ИГРЫ

Когда игра начинается, администратор зачитывает игрокам вслух следующее вступление:

Вы подплываете к гавани Лускана и видите грандиозное морское сражение, окутанное густым чёрным дымом, мрачно стелящимся над водой. Сквозь дым доносятся звуки битвы: оглушительные выстрелы из баллист и мангонелей, треск такелажей и крики — человеческие и нечеловеческие, переплетающиеся в жуткой симфонии хаоса. Иногда через дымовую завесу мелькают тени парусов и мачт, смутные силуэты горящих и сталкивающихся кораблей, исчезающих в темноте.

Возможно ваше вмешательство может переломить ход сражения в пользу лусканцев. Пожалуйста, каждая группа, получите у администраторов Лист выбора миссий.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе вы найдёте все правила, которые используются во время проведения данного эпик-приключения.

ОТЧЁТЫ О МИССИЯХ И НАГРАДЫ

- Группы должны докладывать об успехе каждой миссии, передавая в штаб **отчёт о миссии** (см. Приложение Е-1).
- Группы могут выбирать стол, которому они отдадут **награду за миссию** (см. Приложение Е-2). Отправьте посланца с наградой к мастеру этого стола.
- Стол не может получить собственную награду.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Для победы в событии, игроки должны успешно уничтожить «Кракена», флагман Арклема Грита, в финальной битве в Миссии 10 (см. «Проведение Миссии 10» ниже). Однако флагман охраняется огромным флотом ботов

нежити, и с ними нужно разобраться в первую очередь.

Используете следующую формулу чтобы подсчитать, как много ботов необходимо уничтожить, чтобы пробиться к флагману:

$$\text{Количество ботов} = [\text{количество столов}] \times 8$$

ПРИМЕР

На вашем событии 7 игровых столов, соответственно размер флота, охраняющего флагман, составляет 56 ботов.

Игроки уничтожают боты, успешно завершая миссии. Полное уничтожение флота ботов перед началом Миссии 10 значительно упрощает финальное сражение.

СВОДКИ С ФРОНТА

Игроки зарабатывают очки миссий на протяжении всего эпика и докладывают о них администраторам в конце каждой миссии. Каждое очко миссии приравнивается к уничтожению ещё одного бота. Например, если стол заработал 3 очка миссии, то это означает что общее количество ботов уменьшено на 3. Каждые полчаса администратор предоставляет **сводку с фронта**, говоря группам сколько ботов осталось.

ПРИМЕР

Играет 7 столов, и флагман защищают 56 ботов. На 90-минутной отметке администратор озвучивает сводку с фронта. Пока что было заработано 24 очка миссии, так что администратор сообщает группам, что на данный момент осталось ещё 32 бота.

ТАЙМИНГ СОБЫТИЯ

Эпик-приключение состоит из нескольких этапов, жёстко привязанных ко времени.

Время	Этап
0:00-0:15	Сбор групп, подготовка к игре.
0:15-3:15	Игроки проходят миссии эпика. Администраторы предоставляют сводку с фронта.
3:15-3:45	Все столы переходят к Миссии 10.
3:45	Оглашаются результаты, Событие завершается.

ПРОВЕДЕНИЕ МИССИИ 10

На трёхчасовой отметке администратор делает следующее объявление:

«Внимание! Всем судам!» – Над полем боя раздаётся громогласный голос, многократно усиленный заклиниванием. – «Это брат Корбен из Братства Тайного Знания! На флагмане врага, «Кракене», замечен Поглотитель душ. У нас максимум полчаса, чтобы уничтожить его, прежде чем Поглотитель насытит и оживит это чудовище. Срочно, весь огонь по флагману! Повторяю, весь огонь по флагману!»

После этого все столы должны немедленно прекратить свои действия и начать Миссию 10 (мастер может сгладить резкое прекращение миссий). Миссия 10 длится не более 30 минут.

Уничтожение «Кракена». Миссия 10 детально описывает класс брони и порог урона «Кракена», флагмана Арклема Грита. Администраторы отслеживают общее количество нанесённого урона. Максимальное количество хитов флагмана зависит от количества игровых столов и рассчитывается по формуле:

$$\text{хиты «Кракена»} = [\text{количество столов}] \times 525$$

ПРИМЕР

На вашем событии 7 игровых столов, соответственно здоровье «Кракена» равняется 3675 хитам (7 × 525).

Быстрая сводка с фронта. На протяжении Миссии 10 администратор должен давать сводку каждые 5 минут, говоря, как сильно повреждён «Кракен» и сколько осталось времени, используя следующий формат:

«Говорит брат Корбен. Целостность флагмана на данный момент составляет XX%. Осталось XX минут до того, как Поглотитель душ полностью насытит «Кракена»».

Проблемы с ботами. Если группы не смогли уничтожить все боты, те могут вмешаться в бой. Возьмите количество оставшихся ботов и поделите их на 10 с округлением в меньшую сторону.

Это количество отображает количество ботов, атакующих каждые пять минут на протяжении финальной битвы. Администратор должен случайным образом выбирать какие из столов атакуются ботами и проинформировать их в процессе **быстрой сводки с фронта**. Миссия 10 описывает как мастера подземелий должны отыгрывать бой с ботами.

ПРИМЕР

На момент объявления финальной битвы осталось 22 бота. Деление на 10 с округлением вниз означает, что каждые 5 минут разные столы атакуют по два бота.

В конце каждой быстрой сводки с фронта администратор что-то наподобие: «Боты приближаются к столам 3 и 7!»

РЕЗУЛЬТАТЫ

Если группы уничтожают «Кракена» в отведённое время, зачитайте:

На ужасный вражеский флагман обрушилась вся мощь союзного флота. Огромные стрелы баллист и камни мангонелей разрывали гнилую плоть, магические вспышки от заклинаний прожигали дыры. Массивные щупальца пытались отбить атаку, но под яростным натиском тело «Кракена» начало распадаться. Всплески чёрной жидкости, словно кровь, били из пробоин, гнилые доски трещали и ломались. Наконец, синее магическое пламя разнесло центральную часть флагмана, и искристый вихрь из сотен светящихся пылинок поднялся в воздух, исчезая в небесах. А «Кракен» начал медленно погружаться в пучину, оставив за собой пузыри чернеющей жижи.

Кажется, вы спасли Лускан, а возможно и весь Фаэрун от ужасной угрозы. Отличная работа!

Если же группы не смогли уничтожить флагман Арклема Грита в отведённое время, зачитайте:

Мёртвое тело кракена, до этого мерно покачивающееся на поверхности океана, ожило с невообразимой яростью. Гигантские щупальца, покрытые шипами и слизью, поднялись из воды, разрушая корабли и молы одним махом. С каждым движением кракен, испускающий ядовито-зелёный свет, разносил гавань на куски, погружая город в хаос. Земля дрожала, а горожане, охваченные паникой, бежали, но не могли укрыться от древнего чудовища, пробудившегося из

морских глубин. Лускан оказался лицом к лицу с невообразимым кошмаром, зловещий монстр неумолимо разрушал всё на своём пути. Вам остаётся лишь бежать, чтобы однажды сразиться вновь. Теперь Арклем Грит и его приспешники контролируют город, а всё Побережье Мечей, да и весь Фаэрун в большой опасности!

ПРИЛОЖЕНИЕ Е-1: ОТЧЁТЫ О МИССИЯХ

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР МИССИИ: _____

ЗАРАБОТАНО ОЧКОВ: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР МИССИИ: _____

ЗАРАБОТАНО ОЧКОВ: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР МИССИИ: _____

ЗАРАБОТАНО ОЧКОВ: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР МИССИИ: _____

ЗАРАБОТАНО ОЧКОВ: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР МИССИИ: _____

ЗАРАБОТАНО ОЧКОВ: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР МИССИИ: _____

ЗАРАБОТАНО ОЧКОВ: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

ПРИЛОЖЕНИЕ Е-2: ОТЧЁТЫ ПО УРОНУ

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР РАУНДА: _____

УРОН: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР РАУНДА: _____

УРОН: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР РАУНДА: _____

УРОН: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР РАУНДА: _____

УРОН: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР РАУНДА: _____

УРОН: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

НОМЕР СТОЛА: _____

НОМЕР РАУНДА: _____

УРОН: _____

ПОДПИСЬ МАСТЕРА: _____

ПРИЛОЖЕНИЕ Е-3: НАГРАДЫ

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 1

ДОСТИЖЕНИЕ

Мы уничтожили вражеский корабль, создающий дымовую завесу на поле боя.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе, которая сможет призвать помощь в одной из своих миссий. Помощь приходит в виде двух атак из манго-нели со сторожевых башен Лускана.

Эта награда не может быть использована в миссии 9.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 3

ДОСТИЖЕНИЕ

Мы помогли кораблю беженцев из Лускана оторваться от преследователей. Они расскажут другим о нашей доблести.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе. Игроки могут потратить её, чтобы получить вдохновение для каждого игрока за столом и увеличить эффективность экипажа своего судна на 1.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 2

ДОСТИЖЕНИЕ

Мы уничтожили несколько ботов нежити, сократив численность противника.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе. Игроки могут потратить её, чтобы убрать из столкновения одного из врагов с показателем опасности 5 и менее. Эта награда не может быть потрачена в бою.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 4

ДОСТИЖЕНИЕ

Мы освободили рабов-гребцов на галере Общества Кракена.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе, которая сможет призвать помощь в одном из своих сражений с вражеским судном. Помощь приходит в виде невооружённой галеры, таранящей корабль противника (см. правило «Столкновение корабля» в Приложении С).

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 5 ДОСТИЖЕНИЕ

Мы захватили вражеский корабль с минимальными повреждениями и передали его союзникам.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе, которая сможет призвать помощь в одном из своих сражений. Помощь приходит в виде союзного шлюпа (под управлением 5 **обывателей**).

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 8 ДОСТИЖЕНИЕ

Мы убедили крупный пиратский корабль присоединиться к нам в борьбе против флота мертвецов.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе, которая сможет призвать помощь в одной из своих миссий. Помощь приходит в виде трёх атак с союзного парусного корабля: двух из баллисты и одной из мангонели.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 6 ДОСТИЖЕНИЕ

Мы спасли Башню Тайного Знания от осады, обеспечив себе поддержку от Братства Тайного Знания.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе. Во время выполнения миссии «Сражение с ботами» игроки могут потратить её, чтобы атака Братства Тайного Знания автоматически уничтожила один бот.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 9 ДОСТИЖЕНИЕ

Мы закрыли портал-водоворот, отрезав вражеский флот от подкреплений. Закрытие портала вызвало невидимую вспышку некротической энергии, на мгновение дезориентировав некоторых бойцов в рядах противника.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе. Игроки могут потратить эту награду чтобы ошеломить своих врагов, являющихся нежитью, на один раунд боя.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ 7 ДОСТИЖЕНИЕ

Мы помогли волшебникам из Братства Тайного Знания уничтожить корабль-призрак. Кажется, даже сам воздух стал чище и здоровее, после того как корабль-призрак исчез.

ЭФФЕКТ

Отдайте эту награду другой группе. Между миссиями игроки могут потратить её, чтобы каждый персонаж излечился на 4к4 хитов.

Приложение Е-4: Таблица отслеживания события

Стол №	Очки за миссии 1-9									Урон в миссии 10
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
...										
Требуется очков для награды	2	2	2	2	2	3	3	2	3	X

Блокирующая миссия пройдена	
«Дым над водой»	<input type="radio"/>
«Осаждённая башня»	<input type="radio"/>

	Осталось	Всего
Количество ботов		
Хиты флагмана		

РАЗДАТКА 1: ЛИСТ ВЫБОРА МИССИЙ (I)

ДЫМ НАД ВОДОЙ

Обезвредьте вражеское судно, создающее дымовую завесу на поле боя.

ПИРАТСКАЯ ЧЕСТЬ

Убедите крупный пиратский корабль присоединиться к флоту защитников.

Начало

КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Проникните на корабль-призрак и помогите Братству его уничтожить.

Эта миссия доступна только если вы или другая группа завершили миссию «Осаждённая башня»



СРАЖЕНИЕ С БОТАМИ

Уничтожьте как можно больше парусно-гребных ботов нежити.

Эта миссия может быть повторена любое количество раз.



РАЗДАТКА 2: ЛИСТ ВЫБОРА МИССИЙ (II)

РАБЫ НА ГАЛЕРАХ

Освободите рабов-гребцов на галерах Общества Кракена.

АБОРДАЖ

Захватите вражеский корабль с минимальными повреждениями.

Начало

ВОДОВОРОТ

Пройдите сквозь портал-водоворот, чтобы закрыть его с той стороны.

Эта миссия доступна только если вы или другая группа завершили миссию «Дым над водой»



СРАЖЕНИЕ С БОТАМИ

Уничтожьте как можно больше парусно-гребных ботов нежити.

Эта миссия может быть повторена любое количество раз.



РАЗДАТКА 3: ЛИСТ ВЫБОРА МИССИЙ (III)

ДЫМ НАД ВОДОЙ

Обезвредьте вражеское судно, создающее дымовую завесу на поле боя.

БЕЖЕНЦЫ В БЕДЕ

Спасите корабль из Лускана, пытающийся оторваться от преследователей.

Начало

КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК

Проникните на корабль-призрак и помогите Братству его уничтожить.

Эта миссия доступна только если вы или другая группа завершили миссию «Осаждённая башня»



СРАЖЕНИЕ С БОТАМИ

Уничтожьте как можно больше парусно-гребных ботов нежити.

Эта миссия может быть повторена любое количество раз.



РАЗДАТКА 4: ЛИСТ ВЫБОРА МИССИЙ (IV)

РАБЫ НА ГАЛЕРАХ

Освободите рабов-гребцов на галерах Общества Кракена.

БЕЖЕНЦЫ В БЕДЕ

Спасите корабль из Лускана, пытающийся оторваться от преследователей.

Начало

ОСАЖДЁННАЯ БАШНЯ

Спасите Башню Тайного Знания от осады.

Эта миссия доступна только если вы или другая группа завершили миссию «Дым над водой»



СРАЖЕНИЕ С БОТАМИ

Уничтожьте как можно больше парусно-гребных ботов нежити.

Эта миссия может быть повторена любое количество раз

