

МЕСТЬ КОРСАРА

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ЛАГЕРЯ «SWORD COAST'23»

Пират по прозвищу Старый Пью лишился обеих ног, пытаясь спасти свою дочь из лап богатого торговца из Врат Балдура. Теперь, обуреваемый, мстью он готов заплатить любые деньги, чтобы наказать обидчика.

4-часовое приключение для персонажей 2-го уровня



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

Дизайнер: Виталий Козырев

При участии: Михаил Полетаев, Роман Вориводин

Вёрстка: Виталий Козырев

Вычитка и редакция: Михаил Полетаев

Логотип: Ксения Рыжикова

Плейтестеры: Данил Гавришко, Денис Гавришко, Лев Ведерников, Платон Веруш, Святослав Алексеев

ВВЕДЕНИЕ

Это приключение разработано для **трёх-семи персонажей 2-го уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2-го уровня**.

События приключения происходят в Море Мечей к юго-западу от Лускана.

ПРЕДЫСТОРИЯ

У Старого Пью была прекрасная дочь Эсмеральда, которую он держал в ежовых рукавицах. Будучи успешным пиратским капитаном, он обрёл хорошее состояние, позволяющее ему почивать на лаврах. Желая выдать дочь замуж за одного из Верховных Капитанов против её воли, он вынудил её воспользоваться помощью молодого и успешного купца-полурослика по имени Энтар Верхтормашкин. Когда Эсмеральда сбежала на корабле Энтара, Старый Пью с командой бросился в погоню. Догнав корабль Энтара, команда Пью бросилась на абордаж, но потерпела поражение. Пью получил ранение и лишь благодаря милости своей дочери был оставлен в живых. Раненный, без своей команды он не мог управлять кораблём. По счастливой случайности его судно было обнаружено старым другом Пью, капитаном Ренеом, и его судовой врач провёл операцию, ампутировал Пью обе ноги. Вернувшись в Лускан, Старый Пью поклялся отомстить.

ОБЗОР

Месть Корсара — это классическое морское приключение. Оно разбито на три части, и занимает около 4 часов:

- **Часть 1: «Старый Пью».** Персонажи встречаются с нанимателем, после чего готовят корабль к первому серьёзному плаванию.
- **Часть 2: «В поисках «Единорога»».** Персонажи отправляются в морское путешествие, где участвуют в нескольких случайных столкновениях.

- **Часть 3: «На абордаж!».** Персонажи настигают корабль Энтара и вступают в схватку с его командой.

ВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Прочитайте приключение заранее, до начала игры, делая заметки о том, что вы хотели бы выделить или о чём напомнить себе во время ведения приключения, например, описание НИП или его тактика в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами.

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.

ЛУСКАНСКИЕ ПЛАТИНОВЫЕ МОНЕТЫ

Персонажи могут найти в этом приключении лусканские платиновые монеты (сокращённо **лпм**) — особую местную валюту.

Считается, что эти монеты приносят удачу, и потому люди редко с ними расстаются. Персонажи могут продавать эти монеты по цене **25 зм** за штуку, но не могут покупать или выменивать их. Лусканские платиновые монеты можно получить только как награду от НИП или найти в качестве сокровища.

Трата монет. Во время финального эпик-приключения игроки получают возможность потратить лусканские платиновые монеты на полезные предметы или эффекты. В текущем приключении трата лпм не предусмотрена.

ЧАСТЬ 1: СТАРЫЙ ПЬЮ

Ориентировочное время: 30 минут

Персонажи находят задание на доске объявлений (см. **Раздатки 1 и 2**) и прибывают в довольно оживлённую таверну «Сабля» для встречи с нанимателем.

ТАВЕРНА «САБЛЯ»

«Сабля» — одна из самых оживлённых таверн в городе, пристанище для экипажей пиратских кораблей, пришвартованных в гавани, а также для подруг пиратов, на которых те тратят свою долю добычи.

Когда персонажи достигают таверны, зачитайте следующий текст:

Оживлённая пиратская таверна «Сабля» — это место, где все посетители погружаются в атмосферу морских приключений. На входе вас встречает старая деревянная статуя в виде корабельного кормчего, а на стенах висят красочные картины с изображением морских сражений и карт. В таверне звучит живая музыка: музыканты играют на скрипках и лютнях, а посетители подпевают и танцуют под зажигательные мелодии.

Меню таверны — это настоящая сокровищница для гурманов. На столах стоят тарелки с креветками, кальмарами и мидиями, а на барной стойке можно заказать кружку холодного пива или коктейль из рома и каких-то странных овощей. В «Сабле» есть несколько залов — от уютного уголка для влюблённых до вместительного зала для больших компаний. Все помещения украшены в морском стиле, а на стенах висит оружие и штурвалы.

Таверна «Сабля» — это место, где можно оторваться на полную и окунуться в атмосферу безбашенных пиратских гулянок.

ВСТРЕЧА

Нанимателем является престарелый пират по прозвищу Старый Пью. У него отсутствуют обе ноги, поэтому он передвигается на

импровизированном стуле на колёсах, а сопровождают его два молчаливых телохранителя.

НА ЧТО ПОДПИСЫВАЕТСЯ КОМАНДА

Старый Пью любит поговорить, рассказать о своих подвигах, но когда речь заходит о его дочери, он строит из себя обиженного отца, чья дочь бросила его в трудный момент времени и сбежала с богатеньким «торгашом» Энтаром из Врат Балдура. Ему нужна команда корабля, которая выследит в море «Морского единорога», корабль Энтара, захватит его и отрубит Энтару ноги.

Что сообщает Старый Пью:

- Новый корабль из флотилии Энтара скоро пойдёт по определённому маршруту, у Старого Пью есть карта, на которой этот маршрут обозначен.
- Энтар сам управляет кораблём, а основные силы его торгового флота находятся во Вратах Балдура.
- Старый Пью платит 500 зм за обе ноги Энтара и готов выдать аванс в размере 50 зм.

ОТЫГРЫШ СТАРОГО ПЬЮ

Старый Пью красноречив и любит рассказывать всевозможные байки. Он не терпит препирательств, и привык переходить к угрозам, если что-то идёт не по его плану. Угрюм, шутит мрачно.

Цитата: «Если бы можно было повторить, я бы повторил»

После того как персонажи договорятся со Старым Пью, тот передаст карту с маршрутом «Морского единорога» и будет ждать результатов плавания.

ПОДГОТОВКА К ПЛАВАНИЮ

Благодаря прошлому приключению (SCDD1-0), у персонажей есть свой корабль, а точнее — шлюп (см. его характеристики в **Приложении А:**

«Шлюп»). Сообщите игрокам, что корабль необходимо подготовить к плаванию: определиться с экипажем и закупить провиант и снаряжение, которое может потребоваться в дороге.

По предварительной оценке, шлюп персонажей будет идти 8 дней до места назначения и ещё столько же — обратно.

ЭКИПАЖ

Для стабильной работы шлюпа требуется экипаж из 4 человек. Персонажи могут взять на себя роли членов экипажа. Подробнее о членах экипажа и управлении кораблём можно прочитать в **Приложении В: «Корабли и море»**.

Персонажи также могут нанять команду или отдельных её членов, которые будут заниматься всеми рутинными делами на судне. Полная команда шлюпа состоит из следующих существ (все они владеют водным транспортом в дополнение к своей обычной статистике):

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

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

ПРОВИАНТ И СНАРЯЖЕНИЕ

У персонажей есть доступ ко всем товарам, указанным в *Книге игрока*, позвольте им потратить немного времени, чтобы закупиться всем необходимым.

Обратите внимание игроков, что провиант в долгие путешествия обычно берётся с запасом. Кроме того, если у персонажей будут наёмные члены экипажа, необходимо закупить провиант и на них.

Воду персонажи могут набрать бесплатно из городских колодцев. Но они должны купить тару, в которой будут её хранить (например, бочки).

ЕДА И ВОДА

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (смотрите приложение А в *Книге*

игрока). Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

Еда

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона. Полфунта еды в день считается как полдня без еды.

Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения.

День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля.

Вода

Персонажу нужен 1 галлон (4 литра) воды в день, или 2 галлона (8 литров), если погода жаркая. Персонаж, выпивший за день только половину этого объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получает одну степень истощения. Выпивший меньший объём воды получает в конце дня одну степень истощения автоматически.

И в том и в другом случае персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени.

Обратите внимание персонажей, что шлюп не оборудован шлюпкой, и высаживаться на берег в местах, где нет пристани будет затруднительно. Но персонажи могут приобрести шлюпку и закрепить её на корме своего судна, потратив **50 зм**.

Часть 2: В поисках «Единорога»

Ориентировочное время: 2 часа 30 минут

Как только корабль персонажей готов отправиться в путь, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Когда над Лусканом взошло солнце, вы вышли из порта на своём новеньком шлюпе, готовые отправиться в долгое путешествие к неизведанному архипелагу. Паруса наполнились ветром, и судно плавно заскользило по спокойному морю. Шлюп набирал скорость, легко рассекая волны, а встречный солёный ветер ласково трепал ваши волосы. Приключение только начиналось...

Путешествуя по морю, персонажи попутно становятся участниками нескольких случайных столкновений. Выберите столкновения из списка ниже броском к8 или на своё усмотрение (но не более одного столкновения в день). И старайтесь уложиться в ориентировочное время, указанное для этой части.

к8 Столкновение

- | | |
|---|-----------------------|
| 1 | Вдохновение художника |
| 2 | Призрачный туман |
| 3 | Кораблекрушение |
| 4 | Нападение мерфолоков |
| 5 | Элементарно |
| 6 | Морской охотник |
| 7 | Любитель историй |
| 8 | Челюсти |

I. ВДОХНОВЕНИЕ ХУДОЖНИКА

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы находитесь в море уже несколько дней и однообразии путешествия начинает вас угнетать. Единственное развлечение здесь — стоять на палубе, опершись о пахнущий свежим деревом фальшборт, позволяя солёному морскому ветру трепать ваши волосы, смотреть вдаль и слушать, как волны разбиваются о корпус вашего корабля.

Вдруг вдалеке вы замечаете человека на плоту с небольшой хижинкой. Он приветственно машет вам рукой, явно желая пообщаться.

Если персонажи подходят поближе, незнакомец приветствует их и представляется Эрнестом, художником из Невервинтера, ищущим вдохновения в открытом море.

ОТЫГРЫШ ЭРНЕСТА

Эрнест — высокий и долговязый полуэльф, с длинными вьющимися волосами соломенного цвета, собранными в небрежный хвост. Одет он в выцветшую синюю рубашку и рваные коричневые штаны, испачканные краской. Руки его покрыты въевшимися разноцветными пятнами, свидетельствуя о страсти Эрнеста к искусству.

Эрнест говорит мягким и мечтательным голосом, словно погрузившись в собственные мысли. Он часто останавливается на полуслове, чтобы подыскать наиболее выразительные слова, и использует метафоры для описания своих идей.

Цитата: «Да-да! Твой образ подобен ожившей поэзии!»

Эрнест рад новым собеседникам и не прочь взойти на борт корабля или пригласить персонажей к себе на плот на чашку чая. После этого он может поведать следующее:

- Эрнест отправился в море, мечтая стать свидетелем эпичной схватки каких-нибудь морских чудовищ.
- Он путешествует уже несколько декад, но до сих пор не встретил ничего достойного его картины.
- Сейчас он уже рад хотя бы послушать о морских чудовищах, раз уже не может увидеть их.

ПРОСЬБА ЭРНЕСТА

Эрнест просит персонажей рассказать о самых страшных морских существах, которых они встречали. Или о которых они слышали.

Игроки могут использовать свои знания о морских чудовищах, чтобы от лица персонажей красочно рассказать о них. Альтернативно каждый из персонажей может пройти проверку Интеллекта (История) чтобы вспомнить об одном из морских чудовищ. Сверьтесь с таблицей ниже, чтобы определить, о каком существе вспоминает персонаж:

Сл Существо

10	Гигантская акула
15	Драконочерепаха
20	Левиафан
23	Кракен

Вдохновлённый рассказами персонажей, Эрнест предложит им изобразить какую-нибудь эпичную битву между их кораблём и морским чудовищем. Несколько человек должны будут изобразить выбранное ими чудовище, а остальные — отважно сражающуюся с ним команду корабля.

Если игроки согласны, они должны совершить групповую проверку Харизмы (Выступление) со Сл 13. При желании, экипаж корабля тоже может принять участие в постановке, для этого добавьте к групповой проверке результат броска к20 + эффективность экипажа.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки все в группе совершают проверку указанной характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

В случае успеха, Эрнест в восторге от результатов и даёт игрокам вдохновение 1к4 на одну любую последующую проверку, бросок атаки или спасбросок. Кроме того, эффективность экипажа увеличивается на 1.

При провале, Эрнест вежливо критикует неумелую постановку и сожалеет о потраченном

времени. Эффективность экипажа уменьшается на 1.

СОКРОВИЩА

Вне зависимости от успеха постановки, при прощании Эрнест дарит каждому персонажу по 1 лпм в качестве компенсации их потраченного времени.

II. ПРИЗРАЧНЫЙ ТУМАН

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Сегодня непривычно холодный и влажный воздух разбудил вас раньше обычного. Солнце уже начало подниматься над горизонтом, но его лучи едва пробивались через густой туман, окутавший корабль белой дымкой.

Чтобы не сбиться с курса в тумане, команда судна должна совершить групповую проверку со Сл 15 (см. «Групповые проверки на судне» в **Приложении В**). Капитан и квартирмейстер должны совершить свои проверки согласно таблице **Проверки офицеров**. 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.

Проверки офицеров

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

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

Результаты проверки

Результат	Эффект
Полный успех	Туман не влияет на навигацию, и эффективность экипажа увеличивается на 1.
Успех	Туман никак не влияет на навигацию.
Провал	Туман замедляет судно. Срок путешествия увеличен на 1 день.
Полный провал	Корабль сбивается с курса. Срок путешествия увеличивается на 2 день. Эффективность экипажа снижается на 2.

Туман висит весь день и неотличим от природного. До тех пор, пока не станет слишком поздно. Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

К середине дня экипаж начал чувствовать тревогу и беспокойство, так как туман и не думал рассеиваться.

К вечеру, когда море погрузилось в сумерки, туман так и не рассеялся, а нервы команды были уже на пределе. Некоторым стало казаться, что они видят движущиеся в тумане фигуры, и в разговорах то и дело всплывали слухи о кораблях-призраках и морских чудовищах.

Внезапно сквозь туман пронёсся слабый шёпот, от которого по спине побежали мурашки.

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Помимо палубы и оснастки корабля, всё остальное скрыто туманом. Моря не видно, за бортом со всех сторон лишь белая дымка.

Видимость. Вся местность в 20 фт от существа считается слабо заслонённой туманом, а за пределами 20 фт — сильно заслонённой.

Освещение. В сумерках освещение считается тусклым.

ДУХИ ПРОШЛОГО

Этот туман — призрачный, он несёт в себе души убитых существ, чьи тела были выброшены в море. Проверка Интеллекта (Магия) со Сл 15 позволит распознать опасность. Персонажи,

которые провалили эту проверку, не готовы к нападению и считаются захваченными врасплох.

Два **спектра** атакуют экипаж, появляясь с разных бортов корабля. Если на корабле есть НИП, пусть спектры в первом раунде попытаются убить их. Смерть матроса с одного попадания повысит напряжение за игровым столом, но при этом даст персонажам дополнительный шанс выжить в этой схватке.

Если гуманоидное существо умирает в призрачном тумане (неважно, по какой причине), его дух восстаёт через 1к4 раунда в виде нового спектра, враждебного ко всем не являющимся нежитью существам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените двух спектров двумя тенями.

Сильный отряд: Добавьте одного спектра.

СОКРОВИЩА

После успешного завершения боя, персонажи находят на палубе своего корабля по **2 лпм** на месте каждого убитого противника.

III. КОРАБЛЕКРУШЕНИЕ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы заметили стаю существ, увязавшихся за кораблём. Их гладкие тела выпрыгивали из воды и с громким плеском шлёпались вниз. Когда они приблизились, вы поняли, что это дельфины.

Вся команда заворожённо и с трепетом наблюдала, как эти великолепные существа плывут за кораблём, когда, внезапно, один из дельфинов вырвался из группы и поплыл в вашу сторону, неся что-то на спине. Когда он приблизился, вы увидели, что дельфин несёт полурослика, тяжело раненного и едва в сознании.

Спасённого полурослика зовут Глиссер и он может рассказать следующее:

- Их корабль потерпел кораблекрушение. Что-то крупное расколело его надвое, атаковав из-под воды.
- От удара Глиммер свалился с мачты, сильно ударился головой и упал за борт кренившегося набок судна.
- Он на мгновение потерял сознание и очнулся уже подхваченный дельфинами, которые несли его прочь от тонущего корабля.
- Если персонажи спросят, куда направлялось судно, то оно перевозило какой-то магический артефакт, сделанный по особому заказу. Глиммер сам его не видел, но слышал, что он очень ценный.
- Само судно — это такой же шлюп с командой из 5 человек, двое из которых полурослики (Глиммер и его брат Гиммлер, служившие матросами).
- Судно не очень далеко отсюда и если поспешить, то можно ещё кого-то спасти.

Если персонажи отправляются к месту кораблекрушения, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы достигаете нужного места и видите терпящий крушение корабль, точнее то, что от него осталась. Его носовая и кормовая части были отделены друг от друга, между ними сейчас не менее 100 футов. Они ещё частично держатся над водой, но с каждой секундой медленно и неумолимо погружаются всё глубже в тёмные воды Бесследного моря.

«Артефакт там...» — крикнул Глиммер, указывая на носовую часть судна. Но тут запнулся и посмотрел в сторону кормы. — «Но там могли укрыться выжившие, капитанская каюта все ещё надо водой!»

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Посреди бескрайнего моря из воды торчат носовая и кормовая части судна на расстоянии в 100 фт друг от друга. Местность между ними заполнена сломанными мачтами, обрывками парусов и прочим мусором, что делает её труднопроходимой.

Носовая часть. Носовая часть торчит носом вверх и погружена в воду на 25 фт. Внутри неё

есть небольшая воздушная полость, которая не даёт ей утонуть так быстро.

Кормовая часть. Кормовая часть торчит кормой вверх, словно перевернутый стакан, и погружена в воду на 20 фт. Внутри неё есть средних размеров воздушная полость (в капитанской каюте), которая не даёт ей утонуть так быстро.

Освещение. Зона яркого солнечного света простирается от поверхности воды до глубины 650 футов. В этой области моря естественное освещение такое же, как и на поверхности.

СПАСТИ ЧТО-ТО ОДНО

До того, как корабль полностью утонет, персонажи могут попытаться спасти экипаж или артефакт. Они также могут попробовать распределить силы и попробовать спасти и то, и другое. Можете позволить им это сделать, но позже они поймут, что не справятся с двумя задачами одновременно, и им придётся делать выбор уже в более экстремальном режиме.

Корабль персонажей может подойти не ближе, чем на 60 фт к любой из частей. Дальнейшее сближение опасно столкновением. Но персонажи могут использовать шлюпку, чтобы не сокращать оставшееся расстояние вплавь. Но позже нырять всё равно придётся.

ЗАДЕРЖКА ДЫХАНИЯ И 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.

СПАСТИ АРТЕФАКТ

Артефакт находится в носовой части судна. У персонажей есть 4 минуты, чтобы его спасти. После этого носовая часть корабля утонет и артефакт будет безвозвратно потерян. Чтобы

добраться до него, необходимо поднырнуть на глубину 25 фт, чтобы найти вход в трюм и потом проплыть ещё 20 фт до места, где находится артефакт. Когда персонажи это сделают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы замечаете новенький, обитый металлическими полосами сундук, с крышкой в виде половинки от бочки. Но самое необычное то, что он прикован четырьмя цепями, растянутыми между корабельных балок, которые не дают ему смещаться ни на дюйм и жёстко фиксируют в одном положении.

Длина сундука — 2,5 фт, ширина — 1,5 фт, высота — 1 фт, а вес — 25 фунтов. Сундук пуст и не заперт: на нём попросту нет никакого замка. Персонажи могут догадаться, что этот сундук — и есть перевозимый кораблём артефакт.

Чтобы освободить сундук, персонаж может порвать каждую цепь успешной проверкой Силы со Сл 20. Учтите, что после каждой такой попытки персонаж теряет запас воздуха и вынужден в срочном порядке проделывать обратный путь, чтобы набрать в грудь воздуха. Кроме того, чтобы вытащить сундук из тонущего корабля, потребуется не менее 3 персонажей для его подводной транспортировки.

Альтернативно, чтобы спасти сундук и доставить на свой корабль, 4 персонажа могут потратить 1 минуту и совершить групповую проверку Силы со Сл 15.

Персонажи могут повторять проверки, но следите за общим ограничением по времени, после которого артефакт будет безвозвратно потерян.

СПАСТИ ЭКИПАЖ

Глиммер считает, что экипаж может находиться в капитанской каюте, так как там всё ещё есть воздух для дыхания. У персонажей есть 4 минуты + 2 раунда, чтобы туда попасть и выбраться обратно. После этого кормовая часть корабля утонет. Чтобы добраться до каюты, необходимо поднырнуть на глубину 20 фт и потом проплыть ещё 15 фт до двери в капитанскую каюту.

Однако дверь открыть очень сложно — она находится вертикально над головами персонажей и разбухшая древесина, а также давление воды затрудняют её открывание.

Чтобы выломать дверь, персонаж должен совершить две успешные проверки Силы со Сл 20. Учтите, что после каждой такой попытки персонаж теряет запас воздуха и вынужден в срочном порядке проделывать обратный путь, чтобы набрать в грудь воздуха.

Альтернативно, чтобы попасть в каюту, 4 персонажа могут потратить 1 минуту и совершить групповую проверку Силы со Сл 15.

Персонажи могут повторять проверки, но следите за общим ограничением по времени, после которого кормовая часть целиком уйдёт под воду.

Когда персонажи это сделают, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вам, наконец, удалось попасть в капитанскую каюту. Здесь ещё есть немного воздуха, и вы вздыхаете полной грудью. Однако, в каюте ни одной живой души. Большая часть мебели лежит на стене у двери и лишь прибитый гвоздями к полу письменный стол нависает в 10 футах над вами. Вы замечаете какой-то блеск сквозь щель его приоткрытого ящичка.

Попросите игроков описать, как их персонажи добираются до письменного стола, чтобы достать спрятанное в его ящике сокровище.

СОКРОВИЩА

Если персонажи спасают артефакт, они становятся обладателями *сундука консервации* (см. **Приложение D: «Магические предметы»**).

Если персонажи попадают в капитанскую каюту, они находят там **7 лпм** в ящике письменного стола.

IV. НАПАДЕНИЕ МЕРФОЛКОВ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Внезапно вы замечаете, что ваш корабль находится в окружении группы агрессивно настроенных мерфолков. Они воинственно потрясают костяными копьями и что-то скандируют на непонятном вам языке. Кажется, их не так много, и вы уже собирались их прогнать, как вдруг почувствовали, как корабль кренится под чьим-то массивным телом, взбирающемся на палубу.

На корабль персонажей нападают 5 **мерфолков** и 1 **гигантский осьминог**. Они не собираются выходить на диалог и будут сражаться насмерть.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Уберите четырёх мерфолков.

Сильный отряд: Замените одного мерфолка гигантским осьминогом.

ТАКТИКА НАПАДАЮЩИХ

Осьминог заберётся на палубу, чтоб сражаться там (но он сможет находиться вне воды не более 2 минут). Мерфолки в первом раунде будут оказывать ему поддержку дальнебойными атаками, а в следующем начнут выпрыгивать из воды и цепляться за борт, чтобы тоже оказаться на палубе и, подобрав свои копья, продолжить сражаться врукопашную.

СОКРОВИЩА

Если персонажи распотрошат осьминога, то обнаружат внутри него **6 лпм**.

V. ЭЛЕМЕНТАЛЬНО

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

В один из приятных солнечных дней вы заметили странное скальное образование посреди бескрайних морских просторов. Подойдя поближе, вы обнаружили, что эта скала своей формой очень напоминает гуманоидное лицо. Внезапно ваше любопытство сменилось замешательством, когда скала заговорила стихами:

– Дальше нет пути,
Но сможете пройти,
В мою игру сыграв.
И будет вам награда.

Не руша ритма слог,
Озвучьте мне итог,
Загадки разгадав,
Не то придёт расплата.

Скала на самом деле является головой стоящего на дне океана громадного элементаля. Он настолько стар, что почти полностью окаменел и не может двигаться (но персонажи об этом не знают).

Элементаль задаст одну или несколько загадок (см. ниже).

Ответ персонажей не обязательно должен быть дословным, главное, чтобы он попадал в ритм стиха. В противном случае элементаль будет усердно делать вид, что не понимает, что они сказали.

ЗАГАДКИ СКАЛЫ

Выбирайте загадки из списка ниже на своё усмотрение или броском к4 до тех пор, пока не посчитаете нужным прекратить или пока загадки не закончатся:

I

Хоть всё море обойди,
Тех камней в нём не найти.
Так скажите мне, каких?
(Ответ: «В море не найти сухих»)

II

Моря малую частицу
Нужно превратить мне в птицу.
Что мне делать? Как тут быть?
(Ответ: «К на Ц переменить»)

III

Нужен он — его бросают,
А не нужен — поднимают.
Старший им грозит салагам.
Что же это? (Ответ: «Это якорь»)

IV

Это в озере найдёте,
в топях, в омуте, в болоте.
В шторм, в грозу и в день погожий
В океане встретить можно.
А в реке — не суждено.
Что же это? (Ответ: «Буква О»)

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ОШИБАЮТСЯ

Если персонажи ошибаются в ответе
единожды, элементаль позволяет им искупить
свою вину, загадав ему свою загадку, также в
стихах:

Скала тяжело вздыхает и качает головой, отчего
треск и рокот падающих камней разносится на
многие мили вокруг:

Ошибся ты. На первый раз
Прощаю. Если ты сейчас
Мне загадаешь что-нибудь
В ритм обернув вопроса суть.

Если персонажи ошибаются второй раз,
зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Огромное скалистое лицо искажает гримаса злости
и, заглушая всё вокруг оно рокочет:

Таким глупцом, невеждой быть
Не может истинный герой.
Негоже вам по морю плыть,
Плывите к мамочке, домой!

После этих слов огромный каменный рот
открывается, и из него вырывается ураганный поток
воздуха, сдувая ваше судно как осенний листок.

Если это происходит, срок путешествия
увеличивается на 1 день, так как персонажам
придётся идти в обход говорящей скалы, а
эффективность экипажа снижается на 1.

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖИ ПРЕУСПЕВАЮТ

Если персонажи успешно разгадывают
загадки, сделав не более одной ошибки,
зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Скала с улыбкой кивает вам и произносит:

Мудрый герой, мудрый ответ,
Больше для вас препятствий здесь нет.
Но перед тем как отправиться в путь,
Стоит вам в рот ко мне заглянуть.

После чего с гулким рокотом открывает свой рот,
образуя тем самым небольшую пещеру, и замирает.

СОКРОВИЩА

В пещере персонажи находят **2 лпм, 35 зм**, а
также одно *зелье сопротивления огню* (см.
Приложение D: «Магические предметы»).

VI. МОРСКОЙ ОХОТНИК

Зачитайте или перефразируйте следующий
текст:

Штиль. Море окутано лёгкой дымкой, и не слышно
ни звука, кроме лёгкого плеска волн, ласкающих
корпус вашего судна. Солнце уже начало садиться,
окрасив воду в багровые тона. Ощущение, будто
время остановилось, и кроме вас на всём целом свете
никого больше нет. Но это не так...

ОСОБЕННОСТИ МЕСТНОСТИ

Местность. Лёгкая дымка над водой и блики
заходящего солнца создают слабо заслонённую
местность.

Освещение. Здесь яркое освещение.

СХВАТКА С МЕРРОУ

Дымка и блики на волнах не дают персонажам
разглядеть опасного морского охотника —
мерроу (у которого 68 хитов), и он незамеченным
подбирается к кораблю для внезапной атаки.

Все персонажи с пассивной Мудростью
(Восприятие) ниже 15 считаются захваченным
врасплох. Мерроу будет гарпунить жертв на
судне и пытаться утаскивать их под воду. Если на
корабле есть НИП, пусть мерроу в первом ходу
попытаётся утащить одного из них.

Молниеносная атака, быстро оборвавшийся

крик падения и бурлящий фонтан крови под водой в том месте, где скрылся матрос, повысят напряжение за игровым столом, но при этом дадут персонажам дополнительный шанс выжить в этой схватке.

Мерроу не планирует вступать в открытое противостояние и после каждой неудачной попытки будет прятаться под килем судна, после чего снова скрытно атаковать.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: У мерроу 37 хитов.

Сильный отряд: Добавьте одного мерроу. У обоих по 45 хитов.

СОКРОВИЩА

Если персонажи не просто убивают мерроу, а вспарывают ему брюхо, то внутри обнаруживают **3 лпм, 12 зм** и *износостойкую книгу заклинаний* (см.

Приложение D: «Магические предметы»).

VII. ЛЮБИТЕЛЬ ИСТОРИЙ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

На очередной день вашего путешествия вы наткнулись на одинокого рыбака на небольшом ялике. Заприметив вас, рыбак стал активно махать руками и кричать «Обмен! Обмен!». Явно видно, что его лодка не предназначена для открытого моря. Возможно, ему нужна ваша помощь?

Когда персонажи сближаются с рыбаком, он представляется Фаридом и говорит, что коллекционирует истории, легенды и баллады. Фарид хотел бы, чтобы каждый персонаж по поделился с ним одной из историй, которую знает. В обмен, если истории будут действительно интересными, он готов дать им то, что облегчит их дальнейшее плавание.

ОТЫГРЫШ ФАРИДА

Фарид выглядит как человек средних лет, с каштановыми взлохмаченными волосами. Его кожа бронзовая от загара, а глаза не по возрасту мудры.

Говорит он мягким бархатистым голосом, с нежной, почти музыкальной интонацией.

Цитата: «Вряд ли ваша жизнь настолько коротка, что вам нечего рассказать».

РАССКАЗЧИКИ

Попросите игроков от лица их персонажей рассказать какую-нибудь небольшую, но интересную на их взгляд историю. Здесь не требуются броски кубиков, их заменяет ролевой отыгрыш самих игроков — чем лучше и интереснее они расскажут, тем выше шанс на успех (и только вы, как Мастер, решаете, достойны ли рассказы игроков награды или нет).

ПРОВАЛ

Если игроки не хотят отыгрывать, или, как персонажи, отказывают рыбаку в его просьбе, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Рыбак бросает последний взгляд на персонажей, затем отворачивается и тихим голосом, словно себе под нос, произносит: «Ну что же, нет историй, нет и награды». И внезапно исчезает в водяных брызгах, сияющих в лучах закатного солнца словно ореол божественности. Через мгновение здесь уже нет ни рыбака, ни его ялика.

УСПЕХ

Если вы решаете, что рассказы игроков достойны награды, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Рыбак широко улыбается и, вдруг, взрывается миллионом водяных брызг, превращаясь в большое и рыбоподобное гуманоидное существо в пёстром, украшенном золотом жилете и со столбом пенистой воды вместо нижней части тела. После чего, голосом, громоподобным, как штормовые волны, разбивающиеся о скалы, произносит: «Ха-ха! Вы — отличные рассказчики, и достойны обещанной награды! Внемлите предсказанию, что спасёт вам жизнь: **берегитесь пламени, море безбрежное примет тела небрежных. И когда блеск металла затмевает рассудок, духовный стержень удержит руку**».

Закончив, марид отворачивается, словно собираясь уходить, но на мгновение замирает и, словно что-то вспомнив, говорит: «Ах, да, и небольшой бонус!» и щёлкает пальцами, после чего исчезает в водяных брызгах, сияющих в лучах закатного солнца.

СОКРОВИЩА

Марид, помимо вышеописанного предсказания, дарует персонажам способность дышать под водой на следующие 24 часа.

VIII. ЧЕЛЮСТИ

Зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Вы замечаете чьё-то массивное тело, легко скользящее под водой в сторону вашего судна. Вскоре над поверхностью появился спинной плавник, который разрезал воду, как нож, оставляя за собой след из белой пены.

АТАКА НА КОРАБЛЬ

Корабль атакует **косатка**. Дальнейший сюжет развивается в порядке инициативы. Персонажи или корабль, чья инициатива выше, чем у косатки, могут совершать действия, но им не удастся избежать последующего столкновения. Как только инициатива дойдёт до косатки, зачитайте или перефразируйте следующий текст:

Существо с невероятной силой врывается в борт корабля. Угрожающе щёлкают челюсти, пытаясь пробить корпус. От удара трещат доски и судно начинает сильно качать, экипаж изо всех сил пытается сохранить равновесие, цепляясь за снасти.

Персонажи должны преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе сбиваются с ног. Косатка также наносит урон кораблю укусом, если попадает. В следующие свои ходы косатка будет кружить вокруг корабля и кусать его как указано в её статблоке. Если кто-то из персонажей

прыгнет в воду, косатка переключится на него. В остальных случаях её целью будет сам корабль.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: Замените косатку на охотничью акулу.

Сильный отряд: У косатки 135 хитов.

СОКРОВИЩА

После смерти, косатка всплывёт кверху брюхом, и персонажи заметят торчащий в нём *осенённый луной меч* (см. **Приложение D: «Магические предметы»**).

Часть 3: На абордаж!

Ориентировочное время: 1 час

По умолчанию путешествие персонажей до точки назначения заняло 8 дней. Если в части 2: «В поисках единорога» какие-то сюжеты увеличили или сократили количество затраченных на путешествие дней, добавьте или отнимите их от этого числа.

ВЕТЕР НАПОЛНЯЕТ ПАРУСА

Чтобы добраться до координат, обозначенных на карте как место, где пройдёт «Морской единорог», персонажи должны справиться с внезапно возникшим пожаром на корабле.

ПОЖАР

Пожар в море может превратить корабль в тлеющие обломки, его экипаж погибнет или будет выброшен за борт.

Если на борту судна вспыхивает пожар, его офицеры и экипаж должны совершить групповую проверку со Сл 15, чтобы скоординировать усилия по его тушению. Групповая проверка олицетворяет собой 5 минут работы. Капитан, первый помощник, боцман и судовой врач совершают свои проверки характеристики согласно таблице **Проверки офицеров**. Если никто не совершает проверку за того или иного офицера, в групповую проверку засчитывается провал. Кроме того, бросьте к20 за экипаж с эффективностью в качестве модификатора, и сравните результат со Сл.

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ НА СУДНЕ

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

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

офицеров, и экипажа — определяют результат групповой проверки.

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

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

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

Проверки офицеров

Офицер	Проверка
Капитан	Интеллект (водный транспорт)
Первый помощник	Харизма (Запугивание)
Боцман	Сила (инструменты плотника)
Судовой врач	Интеллект (Медицина)

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

Результаты проверки

Результат	Эффект
Полный успех	Пожар потушен без какого-либо ущерба, кроме косметического.
Успех	Пожар потушен, но корпус и 1кз других случайных компонентов получают 6кб урона огнём.
Провал	Корпус и 1кз других случайных компонентов получают 6кб урона огнём, и пожар продолжается. Совершите ещё одну групповую проверку.
Полный провал	Эффективность экипажа уменьшается на 1 из-за травм, корпус и 1кз других случайных компонентов получают 6кб урона огнём. Пожар продолжается. Совершите ещё одну групповую проверку.

АТАКА ЕДИНОРОГА

Персонажи увидят «Морского единорога» около полудня и смогут начать погоню. Прочтите следующий текст:

Вдали на морском горизонте начал маячить маленький корабль. Погода сейчас спокойная, море — ровное, солнце светит ярко, а небо — без единого облачка. Ветер слабый, только время от времени дует лёгкий бриз, который развеивает паруса и создаёт красивую рябь на морской поверхности.

По мере приближения корабля персонажей к «Морскому единорогу», команда Энтара будет пытаться удержать дистанцию. Персонажи могут попытаться приблизиться к «Морскому единорогу» совершив на выбор одну из следующих проверок со Сл 12:

- Интеллект (Обман)
- Интеллект (водный транспорт)
- Харизма (Запугивание)

В случае провала, персонажам придётся выслеживать «Морского единорога» опираясь на его маршрут, обозначенный на карте. Для этого и придётся пройти проверку Интеллекта (инструменты навигатора) со Сл 10.

Если корабль персонажей приближается к «Морскому единорогу» мирно, прочтите следующее:

По мере сближения с кораблём, становилось понятно, что это — шхуна, небольшое судно с двумя мачтами и белыми парусами. Шхуна выглядела чистой и ухоженной, и явно была в хорошем состоянии. На борту видно несколько человек, которые, кажется, заняты своими делами.

ИДУТ КОРСАРЫ НА АБОРДАЖ

Когда корабли поравняются бортами, персонажи смогут перекинуть мостики и начать атаку, прочтите следующий текст:

Матросы на шхуне выхватывают клинки, понимая, что ваше приближение не сулит для них ничего хорошего. Они готовятся к бою. Вы успеете заметить полурослика в богатых одеждах, который устремляется внутрь корабля.

Десять матросов готовы сражаться (используйте для них статистику **разбойников**). Если больше половины матросов будут убиты, а все персонажи будут все ещё на ногах, то совершите за любого матроса проверку Харизмы (Убеждение) со Сл 15. В случае провала, матросы сдадутся.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ СТОЛКНОВЕНИЯ

Вот рекомендации по изменению сложности этого боевого столкновения.

Слабый отряд: уберите двух матросов.

Сильный отряд: добавьте двух матросов.

ГОРЕ-ЛЮБОВНИК

Полурослик, спрятавшийся в трюме, и есть Энтар. Его полное имя — Энтар Верхтомаршкин. Найти его будет не сложно. Он будет предлагать персонажам всё, что угодно, если они оставят его в живых. Если персонажи скажут, что они от Старого Пью, то Энтар расскажет им свою версию истории:

- Эсмеральда познакомилась с Энтаром на рынке Лускана. Она рассказала, что отец бьет

её и хочет выдать замуж за пирата, который может погубить её жизнь. Ссадины и синяки на теле женщины говорили о том, что она не врет — её бьют регулярно.

- Энтар не знал, чья она дочь, и по доброте взял её на корабль.
- Когда на них напал пиратский корабль, то Энтар по обыкновению спрятался в трюме, а когда вышел, увидел Старого Пью, над которым стояла Эсмеральда, не давая морякам Энтара добить пирата.
- Энтар не смог отдать приказ об убийстве Старого Пью, и его оставили на своём корабле на волю Амберли.

Если персонажи выслушают историю, то прочтите следующий текст:

«Я не знаю, поступил я правильно или нет, но пиратов на море стало меньше. Сейчас Лускан обновляется, и вы можете стать теми людьми, которые станут рассветом его величия. Я буду молиться Латандеру, чтобы вы были достойными людьми. В благодарность за мою жизнь я дам вам драгоценный камень, который раньше принадлежал одному волшебнику из Лускана. Отдайте его волшебнику Малсеру, раньше он входил в Братство Тайного Знания. Он дорого заплатит за него».

НА ЧЕСТНОЕ СЛОВО

После душещипательной речи ничто не мешает персонажам забрать и ноги, и камень и, если они нанимали НИП для управления судном, то ещё и корабль. Если они поступают таким образом, то получают сюжетную награду **Пират Лускана**.

ЗАВЕРШЕНИЕ

Если персонажи возвращаются в Лускан с ногами Энтара, то Старый Пью благодарит их и выплачивает оставшиеся 450 золотых монет согласно уговору. Прочтите следующий текст:

Старый Пью улыбается своими золотыми зубами. Мечь свершилась. Довольный, он кивает своим телохранителям:
— В бордель! Это дело надо отметить!

Если персонажи подвели Старого Пью они получаю сюжетную награду **Гнев Пью**.

Если персонажи захотят убить Старого Пью, то учтите, что его охраняют два **капитана разбойников**.

За драгоценный камень Энтара в Братстве Тайного Знания персонажам заплатят 250 зм.

НАГРАДЫ

По завершению этого приключения, персонажи получают следующие награды.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ

Завершив это приключение, персонажи получают новый уровень.

СОКРОВИЩА

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

ТОВАРЫ И ЗОЛОТО

Персонажи получают **450 зм** в награду за ноги Энтара, либо **250 зм** за камень, который он им дал. Если они взяли и ноги, и камень, в сумме они получают **700 зм**.

Кроме того, персонажи получают сокровища из случайных столкновений, в которых участвовали, как указано в разделе «Сокровища» в описании случайного столкновения.

СЮЖЕТНЫЕ НАГРАДЫ

Персонажи имеют возможность получить следующие сюжетные награды в ходе этого приключения.

ПИРАТ ЛУСКАНА

Арррр! Теперь вы в розыске у города Врата Балдура. Один из самых богатых городов на свете будет пытаться в случае возможности привлечь вас к правосудию, а корабли Врат

Балдура будут пытаться захватить ваш корабль.
Плевать на это, ветер наполняет паруса!

ГНЕВ ПЬЮ

Старый морской волк попросил вас об услуге.
Вы обманули его ожидания. Возможно, он уже
никогда не дотянется до Энтара, но вот вам
следует быть начеку.

ПРИЛОЖЕНИЕ А: ШЛЮП

Шлюп

Громадное транспортное средство
(60 футов на 20 футов)

Вместимость 4 члена экипажа, 6 пассажиров

Грузоподъёмность 50 тонн

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

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

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

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

ДЕЙСТВИЯ

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

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

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

КОРПУС

Класс Брони 15

Хиты 200 (порог урона 10)

УПРАВЛЕНИЕ: ШТУРВАЛ

Класс Брони 12

Хиты 50

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

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: ПАРУСА

Класс Брони 12

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

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

ВООРУЖЕНИЕ: БАЛЛИСТА

Класс Брони 15

Хиты 50

Иммунитет к урону психическая энергия, яд

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

ЛИСТ КОРАБЛЯ

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

Текущие хиты

Эффективность

Офицеры и экипаж

Инвентарь

ОПИСАНИЕ

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

Шлюп обладает следующими особенностями:

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет по всему судну.

Такелаж. По такелажу судна можно взбираться без проверки характеристики.

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

ЭКИПАЖ

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

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

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

ПАЛУБА

Палуба шлюпа обладает следующими особенностями:

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

Фальшборт. По периметру палубы расположено ограждение высотой 3 фута,

обеспечивающее укрытие на половину для находящихся за ним существ Среднего размера и укрытие на три четверти для существ Маленького размера.

КАПИТАНСКАЯ КАЮТА

Капитан живёт в капитанской каюте, которая обладает следующими особенностями:

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

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

ПАССАЖИРСКАЯ КАЮТА

Пассажирская каюта занимает половину нижней палубы и обладает следующими особенностями:

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

ТРЮМ

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

ПРИЛОЖЕНИЕ В: КОРАБЛИ И МОРЕ

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

БЛОКИ СТАТИСТИКИ КОРАБЛЕЙ

В этом разделе представлено описание блоков статистики кораблей.

БАЗОВАЯ СТАТИСТИКА

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

РАЗМЕР

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

ЗАНИМАЕМОЕ ПРОСТРАНСТВО

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

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

ВМЕСТИМОСТЬ И ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ

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

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

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

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

ХАРАКТЕРИСТИКИ

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

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

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

УЯЗВИМОСТИ, СОПРОТИВЛЕНИЯ И ИММУНИТЕТЫ

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

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

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

ДЕЙСТВИЯ

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

КОМПОНЕНТЫ

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

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

Управление. Компонент управления используется для управления кораблём.

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

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

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

КЛАСС БРОНИ

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

ХИТЫ

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

У корабля нет костей хитов.

ПОРОГ УРОНА

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

ОФИЦЕРЫ И ЭКИПАЖ

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

ТИПЫ ОФИЦЕРОВ

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

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

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

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

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

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

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

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

ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА

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

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

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

БУНТ

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

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

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

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

УВОЛЬНЕНИЕ НА БЕРЕГ

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

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

КОРАБЛИ В БОЮ

В этом разделе содержится руководство по использованию кораблей в бою.

КОРАБЛИ И ИНИЦИАТИВА

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

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

ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ ОФИЦЕРОВ

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

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

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

ПОЛНЫЙ ВПЕРЁД

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

ЭКИПАЖ В БОЮ

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

ПОТЕРИ СРЕДИ ЭКИПАЖА

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

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

СТОЛКНОВЕНИЕ КОРАБЛЯ

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

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

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

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

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО МОРЮ

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

ТЕМП ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

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

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

АКТИВНОСТЬ ВО ВРЕМЯ ПУТЕШЕСТВИЯ

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

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

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

РИСОВАНИЕ КАРТЫ

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

Урон при столкновении

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

ДОБЫЧА ПРОПИТАНИЯ

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

ПОДНЯТИЕ БОЕВОГО ДУХА (ТОЛЬКО ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК)

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

НАВИГАЦИЯ (ТОЛЬКО КВАРТИРМЕЙСТЕР)

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

ОБНАРУЖЕНИЕ УГРОЗ

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

РЕМОНТ (ТОЛЬКО БОЦМАН)

Боцман корабля в конце дня может совершить проверку Силы, используя инструменты

плотника. При результате 15 или выше каждый повреждённый компонент восстанавливает количество хитов, равное $1k6 +$ эффективность экипажа (минимум 1 хит). За исключением корпуса компоненты, у которых было 0 хитов, снова становятся функциональными.

СКРЫТНОСТЬ (ТОЛЬКО КАПИТАН)

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

ГРУППОВЫЕ ПРОВЕРКИ НА СУДНЕ

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

Кроме того, все члены экипажа, не являющиеся офицерами, совершают общую проверку: бросок $k20$ с модификатором, равным эффективности экипажа. Успехи или провалы всех этих проверок — и офицеров, и экипажа — определяют результат групповой проверки.

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

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

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

ПРИЛОЖЕНИЕ С: БЛОКИ СТАТИСТИКИ СУЩЕСТВ

Гигантский осьминог

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 11 (природная броня)

Хиты 52 (8к10 + 8)

Скорость 10 футов, плавающая 60 футов

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

Навыки Скрытность +5, Восприятие +4

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 14

Языки —

Опасность 1 (200 опыта)

Задержка дыхания. Находясь вне воды, осьминог может задержать дыхание на 1 час.

Подводный камуфляж. Осьминог совершает с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), когда находится под водой.

Подводное дыхание. Осьминог может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Щупальца. *Рукопашная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 15 фт, одна цель. *Попадание:* 10 (2к6 + 3) дробящего урона. Если цель — существо, она становится захваченной (Сл высвобождения 16). Пока цель схвачена, она опутана, а осьминог не может использовать щупальца на другой цели.

Чернильное облако (перезаряжается после короткого или продолжительного отдыха).

Чернильное облако с радиусом 20 футов исходит от осьминога, если он находится под водой. Эта местность становится сильно заслонённой на 1 минуту, хотя сильное течение может развеять это облако. Выпустив чернила, осьминог может бонусным действием совершить действие Рывок.

Капитан разбойников

Средний гуманоид, любое мировоззрение кроме законного

Класс Брони 15 (проклёпанная кожа)

Хиты 65 (10к8 + 20)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки два любых языка

Опасность 2 (450 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром, и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

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

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 5 (1к4 + 3) колющего урона.

Кобольд

Маленький гуманоид (кобольд), законно-злой

Класс Брони 12

Хиты 5 (2к6 - 2)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 8

Языки Общий, Драконий

Опасность 1/8 (25 опыта)

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свету, кобольд совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

Тактика стаи. Кобольд совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник кобольда.

ДЕЙСТВИЯ

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

Праща. *Дальнобойная атака:* +4 к попаданию, дистанция 30/120 футов, одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) дробящего урона.

Косатка

Огромный зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 90 (12к12 + 12)

Скорость 0 футов, плавающая 60 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Навыки Восприятие +3

Чувства слепое зрение 120 футов, пассивное
Восприятие 13

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

Эхолокация. Косатка не может использовать слепое зрение, будучи оглохшей.

Задержка дыхания. Косатка может задержать дыхание на 30 минут.

Острый слух. Косатка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на слух.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 21 (5к6 + 4) колющего урона.

Мерроу

Большой монстр, хаотично-злой

Класс Брони 13 (природная броня)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Языки Акван, Бездны

Опасность 2 (450 опыта)

Амфибия. Мерроу может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Мерроу совершает две атаки: одну укусом, и одну либо когтями, либо гарпуном.

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 8 (1к8 + 4) колющего урона.

Когти. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 9 (2к4 + 4) рубящего урона.

Гарпун. *Рукопашная или дальнбойная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 11 (2к6 + 4) колющего урона. Если цель — существо с размером не больше Огромного, она должна преуспеть в состязании Силы с мерроу, иначе её подтянет на 20 футов в сторону мерроу.

Мерфолк

Средний гуманоид (мерфолк), нейтральный

Класс Брони 11

Хиты 11 (2к8 + 2)

Скорость 10 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Навыки Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки Общий, Акван

Опасность 1/8 (25 опыта)

Амфибия. Мерфолк может дышать и воздухом и под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Копье. *Рукопашная или дальнбойная атака:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт или дистанция 20/60 футов, одна цель. *Попадание:* 3 (1к7) колющего урона или 4 (1к8) колющего урона, если используется двумя руками для совершения рукопашной атаки.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Брони 10

Хиты 4 (1к8)

Скорость 30 фт

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки Общий

Опасность 0 (0 или 10 опыта)

ДЕЙСТВИЯ

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

Охотничья акула

Большой зверь, без мировоззрения

Класс Брони 12 (природная броня)

Хиты 45 (6к10 + 12)

Скорость 0 футов, плавая 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Навыки Восприятие +2

Чувства слепое зрение 30 футов, пассивное
Восприятие 12

Языки —

Опасность 3 (700 опыта)

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

Подводное дыхание. Акула может дышать только под водой.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт, одна цель. *Попадание:* 13 (2к8 + 4) колющего урона.

Спектр

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 22 (5к8)

Скорость 0 футов, летая 50 футов (парит)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Сопротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, очарование, отравление, опутанность, окаменение, истощение, захват, бессознательность

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки понимает все, известные при жизни, но не говорит

Опасность 1 (200 опыта)

Бестелесное перемещение. Спектр может перемещаться сквозь других существ и предметы, как если бы они были труднопроходимой местностью. Он получает урон силовым полем 5 (1к10), если оканчивает ход внутри предмета.

Чувствительность к солнечному свету. Находясь на солнечном свете, спектр совершает с помехой броски атаки, а также проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на зрение.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание жизни. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо. *Попадание:* 10 (3к6) урона некротической энергией. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе максимум её хитов уменьшится на количество, равное полученному урону. Это уменьшение длится до тех пор, пока существо не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.

Тень

Средняя нежить, хаотично-злая

Класс Брони 12

Хиты 16 (3к8 + 3)

Скорость 40 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Навыки Скрытность +4 (+6 при тусклом свете или в темноте)

Уязвимость к урону излучение

Спротивление урону звук, кислота, огонь, холод, электричество; дробящий, колющий, рубящий от немагических атак

Иммунитет к урону некротическая энергия, яд

Иммунитет к состоянию сбивание с ног, паралич, отравление, опутанность, окаменение, истощение, испуг, захват

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное
Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта)

Аморфный. Тень может перемещаться сквозь пространство шириной в 1 дюйм без протискивания.

Скрытность в тени. Находясь в области тусклого освещения или темноты, тень может совершать действие Засада бонусным действием.

Слабость на солнечном свете. Под солнечным светом тень совершает с помехой броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

ДЕЙСТВИЯ

Вытягивание силы. *Рукопашная атака:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт, одно существо.

Попадание: 9 (2к6 + 2) урона некротической энергией, и значение Силы цели уменьшается на 1к4. Цель умирает, если значение её Силы уменьшается до 0. Уменьшение длится до тех пор, пока цель не окончит короткий или продолжительный отдых.

Если от этой атаки умрёт гуманоид с незлым мировоззрением, через 1к4 часа из трупа выйдет новая тень.

ПРИЛОЖЕНИЕ D: МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ

ЗЕЛЬЕ СОПРОТИВЛЕНИЯ ОГНЮ

Зелье, необычное

Выпив это зелье, вы на 1 час получаете сопротивление урону огнём.

ИЗНОСОСТОЙКАЯ КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ

Чудесный предмет, обычный

Эта книга заклинаний, включая все в ней записанное, не может быть повреждена огнём или погружением в воду. Кроме того, она не портится со временем.

ОСЕНЁННЫЙ ЛУНОЙ МЕЧ

Оружие (любой меч), обычное

В темноте обнажённое лезвие этого меча излучает лунный свет, создавая яркий свет в радиусе 15 футов и тусклый свет в радиусе ещё 15 футов.

СУНДУК КОНСЕРВАЦИИ

Чудесный предмет, обычный

Сундук обладает следующими магическими свойствами: продукты и другие скоропортящиеся вещи находясь внутри него не подлежат временным изменениям и не разлагаются. Длина сундука - 2,5 фута, ширина - 1,5 фута и 1 фут в высоту, вместе с крышкой в виде половинки от бочки. Его вес - 25 фунтов. Замок сундука, если он заперт, имеет Сл 15. Разрушение замка или любой другой части сундука лишает его магических свойств.

РАЗДАТКА 1: ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАЙМЕ

Требуются герои, способные отомстить за поруганную честь пожилого отца, оставшегося без ног и своей любимой дочери. О, если вы не боитесь пролить кровь, чтобы провести правосудие моря, то, умоляю вас встретиться со мной в моем поместье в Лускане. Я не пожалею золотых монет тем, чей корабль сможет настичь обидчика!

Старый Лью,
грозд Амберли, одинокий отец

РАЗДАТКА 2: ОБЪЯВЛЕНИЕ О НАЙМЕ (ВАРИАНТ 2)

Задание для настоящего морского волка!

Уважаемый человек, бывший капитан, подвергся жестокому оскорблению и нуждается в вашей помощи. За выполнение задания вас ждёт щедрый гонорар.

Обращаться по адресу:

*Улица Заходящего Солнца, 6,
спросить хозяина.*