Руководство

ПО КОРАБЛЯМ, МОРСКИМ ПУТЕШЕСТВИЯМ,
СРАЖЕНИЯМ И АБОРДАЖУ ДЛЯ D&D



СТАНЦИЯ РОДНАЯ
ОБРАЗЕЦ

SEVEN DICE

Морские приключения и бои

Руководство по кораблям, морским путешествиям, сражениям и абордажу для D&D

Йо-хо-хо, любители морских приключений!
Если вы открыли этот документ, значит, вам интересно превратить морские приключения в D&D в полноценную часть игры. Эти правила предназначены для того, чтобы было проще путешествовать по морям, рекам и океанам на разных типах кораблей, участвовать в корабельных погонях и сражаться!
Мне хотелось создать универсальные правила, которые помогут мастерам превратить корабль из простого средства передвижения в полноценную сцену для удивительных морских приключений.
Во время путешествий и боёв на корабле персонажам игроков предстоит управлять судном, работать с парусами, чтобы поймать ветер, заряжать орудия и стрелять из них, устранять повреждения и защищать палубу от противника.
В корабельных сражениях победа будет зависеть не только от нанесённого урона, но и от грамотного распределения обязанностей внутри команды. Поэтому этот документ пригодится не только мастерам, но и игрокам, если вы решите использовать его в своих играх!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Как пользоваться этим руководством

Это руководство нужно мастеру, чтобы быстро подготовить и провести любую морскую сцену: путешествие, погоню, корабельный бой, абордаж или все вместе!
Внутри есть три типа кораблей: малый **шлюп** или катер, средняя **бригантина** и крупный **фрегат**. Каждый корабль отличается размером, скоростью, прочностью, количеством мачт, орудий и тем, сколько персонажей или наёмных моряков нужно для управления.
Перед началом морской сцены мастеру нужно выбрать корабль, изучить его параметры и решить, кто входит в экипаж. Если персонажей мало, часть обязанностей можно передать наёмным морякам.
Дальше правила помогут провести саму сцену: определить скорость корабля, разыграть морской бой, понять, какие повреждения получил корабль и как их починить, как работают затопление, пожар, абордаж и какие действия могут выполнять члены экипажа.
Для удобства в конце руководства вы можете найти лист, чтобы отслеживать состояние корабля, боеприпасов и экипажа.

Оглавление руководства

Основы системы — корабль как общий ресурс команды, гибель от разрушения или затопления, порядок раунда и роли экипажа.
Скорость, манёвры и якорь — базовая и максимальная скорость, Такелаж, повороты, сложность проверок, сброс и подъём якоря.
Корабли — три готовых типа судов: малый шлюп или катер, средняя бригантина и крупный фрегат.
Сравнение кораблей и ветер — общая таблица параметров, опциональные правила ветра.
Корабельные орудия и боеприпасы — правила атаки, перезарядки и типы снарядов.
Цели выстрела и повреждения — цели на корабле и последствия от попаданий.
Абордаж и наём команды — как осуществляется абордаж и наём экипажа.
Общая сводка правил — таблицы для быстрого поиска правил во время морской сцены.
Лист корабля — лист для отслеживания состояния корабля и команды.

Основы системы

Корабль как единый механизм

Корабль — это общий ресурс всей команды. Он движется, получает повреждения, теряет скорость, может загореться или утонуть.

Персонажи игроков продолжают действовать своими героями, по обычным правилам, но во время морской сцены могут тратить действия на корабельные задачи. Эти задачи называются ролями. Они названы по должностям моряков, но не привязаны к персонажам навсегда: в разные раунды один и тот же герой может быть рулевым, матросом, канониром или плотником, если ситуация этого требует.

Главная сложность в том, что во время морских сражений действий всегда не хватает. Команде приходится выбирать, что важнее прямо сейчас: продолжать стрелять из пушек, менять позицию, готовиться к абордажу, тушить пожар или спасать корабль от затопления.

В таблицах ниже указано, какие роли может выполнять экипаж, когда действует корабль в раунде и по каким причинам судно может погибнуть.

Гибель корабля

Корабль может погибнуть двумя способами: от разрушения или от затопления.

ПЗ корабля уменьшаются от прямого урона: ядер, пожара, взрыва пороховых запасов и других разрушительных эффектов. Если **ПЗ корабля** падают до 0, корабль больше не может нормально двигаться, маневрировать и продолжать бой.

Уровни затопления заполняются, когда вода попадает внутрь корабля через пробоины ниже ватерлинии. Затопление растёт отдельно от ПЗ: даже прочный корабль может пойти ко дну, если экипаж не успеет заделать пробоины и откачать воду. Если уровни затопления достигают предела корабля, судно тонет независимо от оставшихся ПЗ.

Раунд боя на кораблях

Этап раунда	Что происходит
Начало раунда	Корабль перемещается по текущему курсу. Учитываются скорость, ветер, состояние мачт, штурвала, якоря и другие эффекты.
Ходы экипажа	Персонажи игроков действуют по обычной инициативе. В свой ход они могут действовать как обычно или тратить действия на задачи по ролям экипажа. Союзные и вражеские ПМ действуют в это же время по значению своей инициативы.
Конец раунда	Применяются последствия повреждений: открытые пробоины повышают уровни затопления, огонь наносит урон кораблю и может распространиться дальше. Применяются изменения курса и скорости.

Роли экипажа

В свой ход персонаж может потратить действие на одну корабельную задачу. Основные роли описаны ниже. Персонажи игроков могут свободно менять роли, а для неигровых персонажей мастер может назначить постоянные задачи. Часть ролей можно поручить наёмным морякам. Правила найма экипажа описаны на странице 7.

Рулевой



Действие: Управление. Держит курс и поворачивает штурвал. Без рулевого корабль идёт по последнему выбранному курсу; в шторм, течении или при резкой смене ветра мастер может сместить его направление.

Матрос



Действие: Такелаж. Работает с парусами, снастями и якорем. Может развернуть парус по ветру, снизить скорость корабля на 15 футов до конца раунда, опустить якорь или забраться в воронье гнездо. Снижение скорости может упростить манёвр по решению мастера.

Канонир



Действие: Орудие. Заряжает или стреляет из корабельного орудия действием. Два канонира у одной пушки позволяют заряжать и стрелять каждый раунд. Перед выстрелом выбирает доступный тип снаряда.

Плотник



Действие: Ремонт. Тратит действие для починки одного повреждения: заделывает пробоину, ремонтирует штурвал, мачту или другой важный участок корабля.

Юнга



Действие: Помощь. Выполняет простые задачи: подносит ядра, доски для ремонта, инструменты или воду. Может снизить уровень затопления корабля на 1 при помощи пустого ведра.

Капитан



Бонусное действие или действие: Команда. Приказывает одному наёмному моряку или группе наёмников сменить задачу: перейти к пушкам, парусам, ремонту, тушению пожара или защите палубы. Также действием **Команда** капитан может помочь с одной корабельной задачей. Следующая проверка этой задачи совершается с преимуществом.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ