

ПРЕДИСЛОВИЕ

Это перевод базовых правил по морским приключениям из Ghosts of Saltmarsh. Of ships and sea.

Он приводится as-is – без каких либо изменений или дополнений с нашей стороны.

Также в приложения мы вынесли описание Солемарша, предыстории, связанные с Солемаршем, блок статистики Морского Призрака из этого приключения и блоки статистик некоторых новых противников, которые встречаются в этом приключении.

Тем не менее, нашей основной целью является Aethan Guide to Seafaring and Naval Combat – Руководство Эйтана по морским путешествиям и боям, которое является отдельным дополнением и содержит более расширенные варианты этих правил.

[AETHAN GUIDE TO SEAFARING AND NAVAL COMBAT V01.docx](#)

Обновление расширенных и базовых правил будет происходить на Patreon, поэтому если вы хотите промотивировать нас заниматься этим дополнением и высказать свои пожелания – подписывайтесь.

[PATREON](#)

Галера

Галеры — это длинные суда, которые полагаются на паруса и значительные гребные команды для перемещения. Эти корабли могут перевозить осадные орудия и солдат на войну или перевозить большие объемы грузов для торговцев. Независимо от назначения корабля, команда почти всегда нанимает дополнительную защиту, так как галеры часто становятся большими, богатыми грузом целями для пиратов.

Галера обладает следующими свойствами:

Потолки. Потолок нижней палубы галеры имеет высоту 8 футов.

Освещение. Подвесные фонари создают яркий свет на всём корабле.

Такелаж. По такелажу корабля можно взбираться без проверки способностей.

Осадные орудия. Некоторые корабли оснащены осадными орудиями, описания которого приведены в разделе "Осадное снаряжение" главы 8 Руководства Мастера. В этом приложении название осадного снаряжения выделено жирным шрифтом с примечанием в скобках (РМ, гл. 8), напоминая вам, где найти описание объекта.

Паруса и весла. Галера имеет одну 120-футовую мачту с парусами для ловли ветра и весла на нижней палубе для гребли.

Пример экипажа галеры

Галере требуется команда из восьмидесяти человек, чтобы должным образом управлять кораблем или грести, и она может перевозить дополнительных пассажиров или солдат. Если персонажи являются гостями на галере, экипаж состоит из следующих существ, все из которых имеют навыки работы с водными транспортными средствами в дополнение к их обычной статистике:

- Один капитан (Капитан бандитов)
- Пять других офицеров: старший помощник, боцман, квартирмейстер, хирург и повар (разведчики)
- Сорок два матроса (обыватели)
- Двенадцать осадных инженеров (стражники)
- Двадцать стражников

Главная палуба

Главная палуба галеры имеет следующие особенности:

Баллисты. Четыре баллисты ([РМ, гл. 8](#)) размещены на носу палубы. Десять стрел баллисты сложены и закреплены рядом с каждой.

Мангонели. Два мангонеля ([РМ, гл. 8](#)) размещены на кормовой части палубы. Десять камней мангонеля сложены и закреплены возле каждой катапульты.

Морской таран. На носу галеры есть железный морской таран, используемый для атак других кораблей.

Открытый проем. Открытое пространство шириной 10 футов и длиной 80 футов по середине палубы простирается от носа до кормы и ведет вниз, на нижнюю палубу.

Ограждение. По периметру палубы сооружено ограждение высотой 3 фута, обеспечивающий половину укрытия для существ Среднего размера и три четверти укрытия для существ Маленького размера за ним.

Шлюпки. Восемь [шлюпок](#) сложены в две группы по четыре на этой палубе. Веревки и шкивы могут поднимать эти лодки в воду и из воды.

Литавры. Литавры с двумя прикрепленными молотами расположены на корме главной палубы прямо перед входом на нижнюю палубу. Член экипажа играет на этом инструменте во время гребли матросов на нижней палубе - ритм помогает синхронизировать удары гребцов.

Штурвал. Штурвал корабля стоит в кормовой части палубы.

Нижняя палуба

Тесная нижняя палуба галеры пропитана телесными запахами и имеет следующие особенности:

Грузовой трюм. Грузовые трюмы на носу и корме нижней палубы содержат ящики, бочки и боеприпасы, закрепленные веревкой.

Весла. Тридцать две скамьи встроены в палубу, каждая с 20-футовым веслом. Во время гребли, члены экипажа садятся на эти скамейки, чтобы работать веслами. На стенах висят десять запасных весел.

Галера

Гигантский транспорт (130 ф. на 20 ф.)

Вместимость 80 экипаж, 40 пассажиры

Грузоподъемность 150 т

Скорость путешествия 4 мили в час (96 миль в день)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
24 (+7)	4 (-3)	20(+5)	0	0	0

Иммунитет к урону яд, психический

Иммунитет к состояниям [ослеплен](#), [зачарован](#), [оглушен](#), [истощен](#), [испуган](#), [недееспособен](#), [парализован](#), [окаменевший](#), [отравлен](#), [распластан](#), [оглушен](#), [без сознания](#)

Действия

На своем ходу, галера может предпринять 3 действия, выбирая из вариантов ниже Она может предпринять только 2 действия, если у нее меньше 40 членов экипажа, и только 1 действие, если их меньше 20. Она не может предпринять эти действия, если у нее меньше 3 членов экипажа.

Стрельба из баллист. Галера может стрелять из своих баллист (РМ, гл. 8).

Стрельба из мангонелей. Галера может стрелять из своих мангонелей (РМ, гл. 8).

Движение. Галера может использовать свой руль, чтобы двигаться за счет весел или парусов. В рамках этого движения он может использовать свой морской таран.

Корпус

Уровень Защиты 15

Хиты 500 (порог урона 20)

Управление: Руль

Уровень защиты 16

Хиты 50

Движение вперед со скоростью одного из компонентов движения корабля, с одним поворотом на 90 градусов. Если руль будет сломан, галера не сможет развернуться.

Движение: Весла

Уровень защиты 12

Хиты 100; -5 футов скорости за каждые 25 полученных урона

Скорость (вода) 30 футов (требуется не менее 40 членов экипажа)

Движение: Паруса

Уровень защиты 12

Хиты 100; -10 футов скорости за каждые 25 полученных урона

Скорость (вода) 5 футов; 15 футов во время плавания против ветра; 50 футов во время плавания по ветру

Орудия: Баллисты (4)

Уровень Защиты 15

Хиты 50 у каждой

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

Орудия: Мангонели (2)

Уровень Защиты 15

Хиты 100 у каждого

Дальнобойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 200/800 футов (не может поразить цели на дистанции до 60 футов), одна цель. Попадание: 27 (5к10) дробящего урона.

Орудие: Морской Таран

Уровень защиты 20

Хиты 100 (порог урона 10)

Галера имеет преимущество на все спас броски, связанные с крушением, когда она врезается в существо или объект. Любые повреждения, полученные в результате аварии, наносятся Морскому Тарану, а не кораблю. Эти свойства не применяются, если другое судно врезается в галеру.