



Академия Кормчих

Глава 1: Знакомство

Введение

Это приключение для трех-семи персонажей 1 уровня, являющиеся первым в серии из четырех частей. Действие происходит в Академии Кормчих на острове Нимбрал, далеко на юго-западе от полуострова Чалт в Забытых Королевствах.

Предыстория

Добро пожаловать в Академию! Перспективных рекрутов обучают здесь под руководством опытных кормчих, готовящих неоперившихся космонавтов к опасностям Пустошей Космоса и Астрального Моря. Кадеты изучают тонкости ведения корабельного боя, особенности исследования космоса и (в некоторых случаях) тактику ведения тайных операций. Только что, после долгого и трудного путешествия морем прибыла новая группа рекрутов, которой многое предстоит сделать! Хотя в Академии все идет своим чередом, новые кадеты вскоре узнают о странных происшествиях.

Цель этого приключения — познакомить персонажей с Академией Кормчих и ввести в сюжет загадочную угрозу.

Обзор

Это приключение длится около двух часов и разделено на три части:

Часть 1: Добро пожаловать в Космические Пустоши! Новобранцы проходят быстрое боевое испытание на палубе симуляции, чтобы персонал академии мог оценить их навыки.

Часть 2: Знакомство с Академией. После симуляции новые кадеты проходят знакомство с общим строением академии для акклиматизации в своем новом доме.

Часть 3: Предупреждение о вторжении! Курсанты доставляют ящик с припасами Мирту Безжалостному, главе Академии, но обнаруживают, что груз содержит смертельный сюрприз.

Сюжетные завязки

Все персонажи по какой-то причине решили присоединиться к Академии Кормчих: тайному обществу волшебников и наемников, расположенному на отдаленном и таинственном острове Нимбрал. Хотя у персонажей есть собственная предыстория, они не должны акцентировать внимание на прошлом, связывающим их с родиной. Ведь кампания унесет героев за далекие звезды, и они, возможно, не вернуться назад!

Часть 1: Добро пожаловать в Космические Пустоши! представляет персонажам Академию. Чтобы максимизировать воздействие первой части приключения, сократите начальное обсуждение прошлого персонажей. Вернутся к предысториям героев лучше в последующих частях.

ЛИГА АВАНТЮРИСТОВ

Вы можете использовать приключения в Академии Кормчих в рамках кампании *D&D Adventurers League Forgotten Realms*. Эти приключения полностью совместимы Лигой Авантюристов и не требуют дополнительной адаптации. Следуйте инструкциям по созданию персонажей и наградам в **D&D Adventurers League Player's Guide**.

На некоторых мероприятиях используют код приключения, чтобы их было легче идентифицировать. Код этой части приключения — SJA-01.

Часть 1: Добро пожаловать в Космические Пустоши

Новые рекруты Академии Кормчих проходят быстрое боевое испытание в симуляции, чтобы персонал академии мог оценить их навыки. Иллюзия делает каждую тренировку уникальной.

В гуще событий

Когда все готовы, совершите проверку инициативы. Затем прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вы стоите на палубе своего великолепного корабля под названием «Лунный Бродяга». Взрывы уничтожают две его мачты и отбрасывают дюжину ваших товарищей-моряков за борт в Космические Пустоши! Далекие звезды и облака разноцветного газа вращаются вокруг вас, когда первый пиратский галеон врывается в правый борт «Лунного Бродяги». Когда воздушная оболочка пиратского корабля сливается с вашей, всех обдает порыв мерзко пахнущего воздуха. Секундой позже на судно запрыгивают астральные пираты — гуманоиды со странными чертами лица, размахивающие оружием и высвобождающие заряды магии.

Рядом на палубе лежит капитан Сардакс, её тело изуродовано осколками:
— Удерживайте верхнюю палубу! — рычит она на последнем издыхании, — никакой пощады!

Сцена начинается в гуще событий. Персонажи находятся посреди волшебной иллюзии, используемой для обучения кадетов Академии. Шок от погружения в симуляцию дезориентировал их, поэтому герои не способны понять, что все вокруг происходит только в их сознании. Персонажи игроков верят в реальность происходящего. Когда игроки задают неизбежные вопросы о том, как они сюда попали, используйте следующие ответы:

- Персонажи знают, что они члены экипажа «Лунного Бродяги», но не помнят событий до нападения пиратов.
- Персонажи — новые члены экипажа. Это их первое путешествие в Космические Пустоши.
- Кажется, грабители использовали какую-то магию, чтобы дезориентировать команду «Лунного Бродяги» для облегчения захвата корабля.
- Персонажи знают капитана Сардакс и понимают, что после ее смерти им и другим выжившим членам экипажа предстоит дать отпор пиратам.
- Герои знают и доверяют друг другу. «Лунный Бродяга» — их корабль, они обязаны его защитить!

Карта На Баке (Forecastle) показывает расположение области, которую защищают персонажи. Они единственные моряки, оставшиеся в живых в этой части корабля.



Битва с пиратами

В начале боя поставьте двух **астральных пиратов (разбойник)** на краю палубы. Не бросайте инициативу для этих врагов. Пираты действуют в конце хода, после всех персонажей. В течение раунда может появиться ещё больше пиратов.

В начале хода каждого персонажа сделайте бросок по таблице «Боевые столкновения» для определения случайного события, которое может включать в себя появление новых пиратов. По мере возникновения каждого нового врага совершите бросок согласно по таблице «Астральные пираты» чтобы определить их особенность, и используйте ее для идентификации врагов в бою.

Когда пройдет два полных раунда боя, перейдите к разделу Конец симуляции.

Боевые столкновения

к20	Столкновения
1-12	Еще один астральный пират перепрыгивает в незанятое пространство в пределах 30 футов от персонажей.
13	Взрыв сотрясает корабль. Каждое существо на носу должно преуспеть в спасброске Ловкости Сл 10, иначе упадет ничком.
14	Второй корабль парит над головой, обрушивая на защитников стрелы. Каждый персонаж должен бросить к20. При результате 1–9 они становятся целью стрелы (+3 к попаданию, 3 колющего урона).
15	Оставленный без присмотра моток каната обвивает персонажу ноги, снижая его скорость наполовину до конца хода.
16	Незакрепленный такелаж скользит по палубе. Выберите персонажа, который должен преуспеть в проверке Ловкости (Акробатика) Сл 10, чтобы схватить оснастку и безопасно отбросить в незанятое пространство в пределах 40 футов от своего текущего положения. При провале он падает на месте ничком.
17	Корабельный пес Бруно спешит на помощь выбранному игроку. Персонаж может реакцией отхлебнуть один раз из лечебного бочонка на шее Бруно (не тратя действия), восстановив 1к6 очков здоровья.
18-20	Союзный матрос с главной палубы стреляет стрелой в пирата (+3 к попаданию, 5 колющего урона).

Астральные пираты

Пираты — безжалостные злодеи, которых объединяет стремление к грабежу. Каждый из них использует стаблок **разбойника**, но имеет уникальный внешний вид, определяемый таблицей.

Астральные Пираты

к12	Особенность
1	Заостренная железная челюсть и механическая рука, оканчивающаяся большой клешней
2	Большой аквариум с плавающим мозгом вместо головы
3	Четыре руки, две из которых используются исключительно для демонстрации угрожающих или оскорбительных жестов
4	Радужная чешуя и светящиеся розовые глаза
5	Огромный нос и уши
6	Крутящиеся лопасти на голове (скорость полета 10 футов, максимальная высота зависания 3 фута)
7	Небольшая вторая голова, которая постоянно плюется проклятиями
8	Огненная борода и дыхание, пахнущее выпивкой
9	Носит рваное свадебное платье, запятнанное кровью
10	Синяя кожа и большой рог на лбу
11	Рыбоподобные черты и игольчатые зубы
12	Люминесцентная кожа

Конец симуляции

После двух полных раундов боя завершите бой, прочитав или перефразировав следующее:

Громовой взрыв сотрясает корабль, наполняя воздух осколками дерева. Тела отбрасываются в Космические Пустоши — и в этот момент все останавливается. Обломки висят неподвижно. Пираты замирают посреди своих атак. Даже звезды перестают мерцать.

Иллюзия Пустошей исчезает, и вы оказываетесь на одной из палуб симуляции. Воспоминания медленно возвращаются. Вы вспоминаете, как вас предупредили, что первый опыт симуляции будет дезориентирующим, чтобы проверить способность действовать в экстремальных условиях давления.

Из центра взрыва появляется громадная фигура: хадози с отсутствующим крылом, одетая в военную форму, усыпанную медалями. Воздух вокруг нее пахнет сигаретным дымом.

— Как видите, — рычит боцман Тарто, — сражение при Х'Кате сложилось не очень хорошо для капитана Сардакса и команды. Но ее последняя битва является хорошим полигоном для новобранцев. Конец симуляции!

Персонажи вспоминают встречу с офицером-инструктором, **боцманом Тарто**, и то, что битва была упражнением, проводившимся на одной из палуб симуляции Академии — больших круглых пространствах, стены которых исписаны рунами, направляющие мощную магическую силу. Также в комнате есть тренировочные *волшебные кормила* (похожие на те, которые используются для приведения в движение настоящих кораблей). Когда симуляция заканчивается, все персонажи восстанавливают потерянные очки здоровья, ячейки заклинаний и способности с ограниченным использованием. Персонажи, умершие во время столкновения, обнаруживают, что они просто находились без сознания и получили один уровень истощения от затяжного психического шока.



БОЦМАН ТАРТО (ОФИЦЕР ПОДГОТОВКИ КОРПУСА КОРМЧИХ)

Опытный боцман, хадози

Шрамы боцмана Тарто говорят о ее боевом опыте. Несмотря на серьезную рану одного крыла, она не потеряла свои навыки. В Академии нет лучшего наставника новобранцев, и Тарто это знает. Умудренная опытом хадози, никогда не стесняется в выражениях (даже с теми, кто выше по рангу), у неё светло-коричневая кожа и черная как смоль щетина, с проседью на висках. Вокруг хадози постоянная густая дымка сигарного дыма, запах которого часто сообщает о ее приближении.

Цитата: «*Слушай, что я говорю: это может спасти тебе жизнь*».

Когда учения завершены, новобранцы готовы к разбору полетов. Перейдите к *части 2: Знакомство с Академией*.

Часть 2: Знакомство с Академией

Новые кадеты Академии проходят обширную экскурсию. Им выдается список вступительных заданий, чтобы персонажи имели возможность посетить различные места академии. Закрытые для кадетов территории также помечаются, как и жестокие наказаниями для нарушителей правил.

Разбор полетов

Когда будете готовы, прочитайте или перефразируйте следующее:

Вы прибыли сегодня утром на «Воинственном», зафрахтованной галере из Глубоководья, забиравшей своих пассажиров с островов Муншае, Врат Балдура, Крепости Свечей и Порты Найанзару. В Академию Кормчих, секретном обществе волшебников и наемников на таинственном острове Нимбрал, вы приплыли за богатством и славой. Выпускники академии присоединяются к волшебному флоту магических кораблей, присягнувших защищать Торил и исследовать далекие миры.

Здание Академии высечено в скале высотой в две тысячи футов, которая возвышается над утесами западного побережья острова. Многочисленные уровни соединены лестницами, пандусами и волшебными подъёмниками. Пришвартовавшись в морской пещере у основания колонны, вы направились к палубе симуляции вверх вдоль шпиля академии. Ваши навыки были проверены, и теперь пришло время освоиться!

Выдайте игрокам раздаточный материал: *Карта Академии Кормчих (версия для игроков)*.

Во время разговора с персонажами боцман Тарто дает каждому строгую оценку их действий во время симуляции. Ее работа офицера по обучению состоит в том, чтобы привести новобранцев в форму и показать,

что каждому есть куда расти. Однако будьте вежливы и помните о своих игроках. По-настоящему хороший лидер не бывает излишне грубым или жестоким в критике.

После разбора полетов боцман Тарто рассказывает об истории и миссии Академии (см. сопроводительную врезку). Любой персонаж с талантом к волшебству имеет право поступить на обучение искусства кормчего, того, кто управляет кораблями. Все остальные должны вступить в ряды Корпуса Кормчих.

Тарто сообщает кадетам, что они также обязаны выполнить несколько ознакомительных заданий до конца дня (см. «Ознакомительные задания» ниже). Задания можно выполнять в любом порядке.

АКАДЕМИЯ КОРМЧИХ

В то время как авантюристы всех мастей исследуют Фаэрун и сталкиваются с опасностями древних руин и давно забытых гробницах, выпускники Академии Кормчих на Нимбрале, стремятся защитить мир от гораздо больших угроз. Академия готовит кадетов для службы в качестве кормчих и членов Корпуса Кормчих: обе ветви магического флота поклялись защищать Торил и исследовать другие миры за его пределами. Мало кто знает о существовании академии, и руководство старается, чтобы так и оставалось.

Мирт Безжалостный, также известный как «Старый Волк», является основателем и директором Академии Кормчих. Он управляет учреждением вместе с небольшой группой высокопоставленных офицеров, под общим названием «Капитаны». Хотя большинство кандидатов родом с Торила, академия иногда набирает кадетов и из-за пределов Забытых Королевств (планетной системы Космических Пустошей, в которой находится Торил), чтобы привлечь в свои ряды личности с уникальными талантами. Гиффы, гитиянки, хадози, плазмоиды и множество других рас могут присоединиться к кадетам вместе с коренными жителями Торила.

Академия была основана Миртом как часть совместных инвестиций с отставным эльфом-авантюристом Эльмандаром, который управляет магазином на Скале Брала — построенном на одном из астероидов Слез Селунэ городе. Принц Андру, монарх Брала, вложил значительные средства в академию, хотя в последнее время его поддержка ослабла из-за проблем безопасности в учреждении.

Ознакомительные Задания

ВСЕ КАДЕТЫ: ПОЛУЧИТЬ НАБОР НОВИЧКА
В АДМИНИСТРАЦИИ

ВСЕ КАДЕТЫ: ПОЛУЧИТЬ У КВАРТИРМЕЙСТЕРА
СПАЛЬНОЕ МЕСТО

ВСЕ КАДЕТЫ: ПРИБЫТЬ В НЕБЕСНЫЙ ДОК ДЛЯ
ЗНАКОМСТВА С ВОЛШЕБНЫМ КОРАБЛЕМ

ТОЛЬКО ДЛЯ КАДЕТОВ КОРПУСА: ПОЛУЧИТЬ ВООРУЖЕНИЕ
У МИСТЕРА БЛИПА НА СКЛАДЕ

ТОЛЬКО ДЛЯ КОРМЧИХ: ПРИБЫТЬ НА КОРАБЛЬ НЕКСУС
ДЛЯ БАЗОВОЙ ТРЕНИРОВКИ

ВСЕ КАДЕТЫ: ПРОЙТИ ОБУЧАЮЩУЮ ПОЛОСУ ПРЕПЯТСТВИЙ

В списке заданий также есть примечание о безопасности, которое персонажи видят развешенным по всей академии:

ВНИМАНИЕ!

Из-за недавних краж на территории
кампуса действуют контрольно-пропускные пункты.
Нарушители порядка подлежат дезинтеграции!

На вопрос о кражах Тарто скажет, что с Нексуса было украдено несколько навигационных карт пространства Мирового Космоса. Кражи подорвали доверие инвесторов и заставили их сократить ежемесячное финансирование. Мирт недоволен!

Боцман Тарто прикажет персонажам выполнять задания, а затем отчитываться перед ней, как только все будет выполнено. Тарто остается ждать на палубе симуляции.

Изучение Академии

Теперь персонажи могут свободно исследовать кампус. Смотри Локации Академии ниже для получения информации о каждой области, отмеченной в ознакомительных заданиях.

Уровни безопасности

Академия имеет пятиуровневую систему безопасности. Каждый уровень отмечен своим цветом, как показано ниже в таблице: от зеленого до золотого. Более высокие уровни имеют доступ к областям, закрытых для других.

Персонал Академии носит униформу цвета своего уровня доступа. Персонажи становятся кадетами (уровень 2) и должны посетить администрацию, чтобы забрать свою форму. Для получения более высоких уровней безопасности, курсанты и персонал академии должны носить соответствующую экипировку: жесткую кожаную фуражку, окрашенную в соответствующий цвет.

По всей академии установлены контрольно-пропускные пункты, которые охраняют три стража со статблоком **ветерана**. У каждого короткий меч с лезвием, светящимся зеленым цветом. Любое существо, очки здоровья которого уменьшаются до 0 одним из этих лезвий, мгновенно превращается в пыль, как будто на него действует заклинание дезинтеграции. Такой меч теряет магические свойства за пределами академии.

Стражи не дают пройти любому, кто не имеет соответствующей экипировки.

Уровни Безопасности

Уровень безопасности	Звание	Территория
1: Зеленый	Посетитель	Администрация (кроме Архива), Морской док (кроме грузового отсека), Палуба симуляции (кроме Офицерской столовой)
2: Красный	Кадет	Кадетский кампус, Спортзал, Нексус, Склады
3: Синий	Моряк	Морской док (грузовой отсек), Небесный док
4: Фиолетовый	Офицер	Администрация (Архив), Палуба симуляции (Офицерская столовая)
5: Золотой	Капитан	Кампус Капитанов

События в Академии

Пока персонажи исследуют академию, вы можете в любой момент совершить бросок по таблице случайных событий в академии, чтобы оживить кампус.

События в Академии

к8	Случайное событие
1	Мимо проносится полурослик-кадет, явно опаздывающий на занятие. Повернув за угол, он втыкается в пару курсантов-плазмOIDов и частично застревает в одном из них! Выбравшись и помогая плазмOIDу поправить свою форму, полурослик уносится дальше, выкрикивая извинения.
2	Два кадета сражаются друг с другом в игре, в которой волшебным образом над игровым полем проецируются иллюзорные корабли.
3	Высокопоставленный гость-гифф осматривает кампус в сопровождении офицеров академии. Когда гифф громко портит воздух, офицеры вежливо делают вид, как будто этого никто не услышал.
4	Волшебный голос объявляет: «Все офицеры службы безопасности фиолетового ранга явились в Небесный док для проверки состыковки».
5	Скованный пожиратель разума проезжает мимо на каталке, которую толкают офицеры флота. Пожиратель одет в железную маску, удерживающую его лицевые щупальца.
6	Странные светящиеся рыбы плывут по воздуху, проходя сквозь стены. Никто не выглядит обеспокоенным ими.
7	Волшебный голос объявляет: «Эктоплазматическая брешь на уровне Нексуса Академии. Персоналу быть готовым к сверхъестественным аномалиям».
8	Мимо проходят два моряка, обсуждая, что, несмотря на недавние улучшения, три из десяти исследовательских миссий флота по-прежнему приводят к потере отрядов.

Области Академии

Следующие описания относятся к местам, отмеченным на карте Академии.

Администрация (Administration)

Уровень безопасности: зеленый (ранг кадетов) или выше; фиолетовый (офицерский ранг) или выше для доступа к Архиву.

Администрация на уровень выше Морского дока. Здесь находятся зал для посетителей с баром, гостевые комнаты для высокопоставленных гостей из других миров и приемная комиссия. Для входа в Архив требуется доступ фиолетового уровня, там хранятся документы персонала академии.

СОР'КУР

Администратор, Три-крин

Администратор три-крин Сор'кур всегда занят. Нет никого, кто лучше подходит для этой работы. Сортирует ли она почту, передает сообщения, отправляет запросы с помощью нескольких *отправляющих камней* или раздает наборы новобранцам, ее многочисленные руки с легкостью выполняют все дела. У Сор'куры белый хитин, испещренный пятнами ярко-синего цвета, и соответствующие голубые глаза.

Цитата: «Администрация академии, на связи Сор'кур, подождите, пожалуйста».

Ознакомительное задание: Набор новичка. Персонажи могут посетить приемную, чтобы забрать свои наборы для курсантов у три-крин по имени Сор'кур. Каждый набор включает в себя следующее снаряжение:

- Фуражка кадета допуска красного уровня (плюс запасная) и сумка для личных принадлежностей;
- Талон на 50 золотых монет для покупки на складах Академии;
- Фуражка допуска синего уровня для посещения Небесного дока во время ознакомительных заданий.

По мере выдачи снаряжения сотрудники на стойке регистрации знакомят новых курсантов с протоколами безопасности академии (см. Изучение академии).

Кампус Капитанов (Bridge Quarters)

Уровень безопасности: только золотой (ранг Капитана)

В этих роскошных покоях проживают Капитаны — высокопоставленные офицеры, которые управляют Академией. В дополнение к офицерским помещениям, на этом уровне находится частный банкетный зал, библиотека заклинаний и комната магического общения, известная как оракуларий. Персонажи посещают Корпус Капитанов в части 3 этого приключения.

Кадетский Кампус (Cadet Quarters)

Уровень безопасности: красный (звание кадета) или выше

В этом районе находится общежитие для кадетов и небольшие комнаты выпускников академии, таверна «Плачущая богиня» (шумный бар, обслуживающий кадетов), столовая, где кадеты принимают пищу, туалеты, кухня и прачечная.

Ознакомительное задание: Распределение коек. При прибытии персонажей дежурный офицер гифф выделяет каждому курсанту койку и сундук для хранения вещей. Одному из персонажей по вашему выбору достается что у него просторная койка рядом с окном, недалеко от прачечной. Когда персонаж подходит, чтобы оставить там свои вещи, к нему приближаются четыре кадета. Один из этих курсантов (самоуверенная лунная эльфийка) швыряет свою сумку на койку, прежде чем персонаж успеет до неё добраться.

«План меняется, салага. Теперь эта койка моя. Иди, скажи дежурному офицеру, что она тебе не понравилась, и ты меняешься местами с Виной».

Эльфийка указывает на неопрятную койку в самой шумной части общежития, сразу за туалетами.

Вина проверяет новых курсантов на слабо. Персонаж, успешно прошедший проверку Харизмы (Запугивание) Сл 15, отпугнет эльфийку и её друзей. В противном случае высокомерные кадеты готовы применить силу, чтобы проучить салажат и показать кто тут главный. Дайте вдохновение любому персонажу, который решает проблему, не прибегая к насилию.

Вина и другие кадеты используют статблок **бандита**, но не носят оружие. Вместо этого они совершают рукопашные атаки (+3 к попаданию, 2 дробящего урона). Если из-за атак очки здоровья персонажа опускаются до 0, то он теряет сознание на 5 минут, но не кидает спасбросков от смерти. Вина и ее друзья убегают, если они получают 2 или более урона в общей сложности.

Спортзал (Gymnasium)

Уровень безопасности: красный (звание кадета) или выше

В спортзале есть арена с магическим питанием, которую можно перенастроить для различных тренировочных упражнений. Для проверки новых рекрутов она настроена на стандартную полосу препятствий.

Ознакомительное задание: Полоса препятствий. Каждый курсант должен пройти полосу препятствий, выполнив проверки способностей или спасброски, чтобы преодолеть следующие препятствия по порядку:

- Сделайте рывок под градом громких иллюзорных взрывов, совершив успешный спасбросок Телосложения Сл 10.
- Прыгайте через левитирующие платформы над бассейном с электрифицированной водой, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) Сл 10.
- Перепрыгивайте на веревках с кольцами, совершив успешный спасбросок Ловкости Сл 10.
- Заберитесь на скользкий столб и позвоните в рынду наверху, совершив успешную проверку Силы (Атлетика) Сл 10.

Бросьте инициативу, чтобы определить порядок прохождения соревнования. На каждом этапе полосы персонаж должен успешно выполнить указанную проверку характеристики или спасбросок, чтобы преодолеть препятствие и двигаться дальше. Персонаж, который потерпел неудачу, остается на месте и может повторить попытку в следующий ход. Если результат проверки 5 или меньше, персонаж также получает 2 урона выбранного вами типа в соответствии с тестом — электрический урон от молний в воде, звуковой урон от взрывов и так далее.

Любой персонаж, у которого во время прохождения полосы препятствий количество очков здоровья уменьшилось до 0, теряет сознание и должен дождаться конца курса. Дайте вдохновение каждому персонажу, который успешно завершит полосу препятствий.

Морской Док (Sea Dock)

Уровень безопасности: зеленый (ранг посетителя) или выше, синий (ранг моряка) или выше для грузового отсека

В этой обширной морской пещере расположены причалы для морских судов, загоны для скота, сухой док для ремонта кораблей и зона ограниченного доступа синего уровня для хранения грузов. Новобранцев, прибывающих в Морской док, направляют в Администрацию.

Палуба Симуляции (Simulations Deck)

Уровень безопасности: зеленый (ранг посетителя) или выше, фиолетовый (офицерский ранг) или выше для офицерской столовой

На палубе симуляций расположен круглый главный зал, ведущий к трем камерам магического моделирования. Каждая имитационная камера представляет собой большое круглое пространство с куполообразным потолком и тайными рунами, вырезанными на его каменной кладке. Используя предустановленные командные слова, офицер может создавать различные симуляции в любой из этих камер, наполняя ее иллюзорной сценой, которая воздействует на пять органов чувств.

Боцман Тарто присутствует здесь в течение всего дня, когда персонажи пытаются выполнить свои ознакомительные задания, обучая других курсантов по различным программам обучения. Персонажи могут отчитаться перед ней после выполнения своих заданий (см. Отчитаться перед Тарто).



Для входа в офицерскую столовую на этом уровне требуется доступ фиолетового уровня или выше. Столовая - это место, где едят инструкторы и другие офицеры академии.

Небесный Док (Sky Dock)

Уровень безопасности: синий (ранг моряка) и выше

Волшебные корабли чаще причаливают к вершине академии. Большинство судов принадлежат Академии, но некоторые являются независимыми торговыми судами, доставляющими припасы.

Охранники у лестницы, ведущей к небесному доку, атакуют любого, кто пытается войти в эту зону без надлежащего разрешения (см. Изучение Академии). Персонажи должны носить фуражку синего доступа, входящую в их набор новичка (см. Администрация), чтобы получить доступ к этой области.

Ознакомительное задание: Знакомство с кораблём. Офицеры гномы-близнецы по имени Кип и Пик показывают персонажам волшебный корабль, обучая их основным операциям на судне и объясняя, как обращаться с оборудованием.

КИП И ПИК СВИСТОШЛЕПЫ

Инспекторы, гномы

Когда важна каждая мелочь, четыре глаза лучше, чем два - вот, что Кип и Пик Свистошлепы совершенно ясно дают понять. Два корабельных инспектора-гнома носят ухоженную униформу и самые белые перчатки в академии. У обоих кожа цвета грецкого ореха и тщательно ухоженные длинные черные волосы, собранные в аккуратные пучки. Кип хорошо известен своим деловым отношением, которое дополняется находчивой веселостью его сестры Пик. У Пик на одной щеке багровый шрам - суровое напоминание о неудачном осмотре.

Причуда. Кип и Пик часто заканчивают предложения друг друга. Эта причуда иногда нервирует других.

Услуга за услугу. В какой-то момент во время знакомства попросите каждого персонажа совершить проверку Мудрости (Восприятие). Тот, кто выбрасывает наибольшее количество, замечает нечто подозрительное. На соседнем причале хобгоблин, офицер академии, наблюдающий за разгрузкой торгового судна, тайно подсовывает торговцу платиновую монету. Взамен торговец вручает хобгоблину маленькую бутылочку, которую офицер прячет в кармане. Персонажи должны действовать в соответствии с этой информацией или игнорировать ее.

Если персонажи сообщают об офицере (которого вы можете назвать по своему усмотрению), хобгоблина задерживают, и он отдает бутылку, в которой находится прекрасный ром со скопления планет известных как Сад Древа Иггдрасиль. Офицер отправляется на гауптвахту за нарушение таможенных сборов, но позже персонажи узнают, что он любим среди моряков. Стопка рома - неофициальная награда офицера для каждого моряка, вернувшегося живым с задания в Космических Пустошах. Навлекая на офицера проблемы дурной славы, персонажи, несомненно, заработают несколько врагов! Попросите игроков отметить этот результат для будущих приключений.

Корабль Нексус (Spelljammer Nexus)

Уровень безопасности: красный (звание кадета) и выше

Нексус — эксклюзивная тренировочная площадка для курсантов-кормчих. Здесь есть лаборатория, библиотека навигационных и астронавтических справочников, штурманская комната и сам нексус — копия корабельного помещения, содержащая восемь богато украшенных учебных волшебных кормил: деревянные резные кресла, установленные на механических подвесках вокруг шара, изображающего планету из Мирового Космоса высотой тридцать футов.

За теми, кто здесь обучается, присматривает Саэрте Абизин, офицер-наставник. Только курсантам-кормчим разрешен вход в нексус, хотя кадеты Корпуса Кормчих могут наблюдать за их тренировками со смотровой площадки.



САЭРТЕ АБИЗИН (ОФИЦЕР-НАСТАВНИК КОРМЧИХ)

Кормчий, человек

Экстравагантный Саэрте Абизин остается такой же загадкой, как остров Нимбрал, откуда он родом. Несмотря на относительную неопытность по сравнению с другими инструкторами академии, Саэрте — отличный кормчий. Его глаза мерцают, как капельки ртути, позволяя ему видеть магические ауры.

Остроумие Саэрте часто становится причиной колкостей и острот (без оскорблений, разумеется), которые с большим эффектом дополняются его природным талантом к магии иллюзий. Кожа Саэрте настолько бледна, что почти прозрачна, а светлые волосы уложены в модный, безукоризненно ухоженный пучок.

Цитата: *«Я заставляю таланты работать».*

Ознакомительное задание: Базовая подготовка. Саэрте учит курсантов-кормчих, как управлять учебными волшебными кормилами и направлять движение миниатюрных испытательных кораблей, которые механически перемещаются по орбите во время вращения. Чтобы завершить обучение, каждый курсант-кормчий должен использовать кормило для завершения путешествия в Мировом Космосе на своем испытательном судне.

Выдача команд посредством кормила вызывает странное ощущение: больше похожее на попытку движения конечностью, чем на управление кораблем. Здесь не требуется проверка способностей, но Саэрте задает каждому персонажу, участвующему в тренировке, один из следующих вопросов:

- Какое жизненное событие в прошлом заставляет тебя жить прямо сейчас?
- Скажи мне, где ты хочешь быть через год. Что космос сделает с тобой?
- Что-то внутри твоего разума удерживает тебя. Что это? Говори, или это помешает тебе летать.
- Скажи мне честно, кого из твоих друзей и коллег-курсантов ты больше всего уважаешь?

- Откуда ты пришел? Я чувствую великую судьбу внутри тебя, жаждущую свободы.
- Расскажи мне историю о своем прошлом. Что я должен знать о тебе?

Наградите каждого персонажа вдохновением, как только все они ответят на вопросы.

Склады (Stores)

Уровень безопасности: красный (звание кадета) и выше

На складах академии хранится основное снаряжение, продовольственные пайки и обширный оружейный арсенал. Большинству сотрудников академии запрещено ошиваться поблизости от склада, где интендант Мистер Блип распределяет припасы через зарешеченное окно.

Ознакомительное задание: Забрать снаряжение. По прибытии каждому кадету корпуса выдается простое или боевое оружие по своему выбору. Курсанты также могут потратить свой талон на 50 золотых на покупку дополнительного снаряжения из любого из следующих источников:

- Броня, оружие и снаряжение из пятой главы *Player's Handbook*
- "Наборы снаряжения" из пятой главы *Player's Handbook*

Если персонаж не потратит все 50 золотых, сумма оставшаяся на его талоне будет потеряна.



МИСТЕР БЛИП (ИНТЕНДАНТ АКАДЕМИИ)

Автогном квартирмейстер

Мистер Блип - необычный, но всеми любимый член Академии. Во время штурма корабля несколько лет назад создатель автогнома был убит, а его воспоминания потеряны. Мистер Блип бесцельно путешествовал и в конце концов столкнулся с Боцманом Тарто. Хадози пригласила автогнома в Академию, и с тех пор он там.

Мистер Блип - это ходячая энциклопедия знаний по всем предметам, связанным с полетами в космическом пространстве. Если у вас есть вопрос, у него есть дюжина разных ответов на него — и обычно он не прекращает высказывать свое мнение, пока его не попросят замолчать. В его покоях абсолютный беспорядок, с полдюжины столов, заваленных фолиантами, диковинками и устройствами неизвестного назначения.

Мистер Блип носит элегантный кожаный фартук с множеством инструментов различного назначения, засунутых в крошечные кожаные петли. Единственный другой предмет одежды, который он носит - это черная фетровая кепка-котелок. Цвет его глаз меняется в зависимости от его настроения: зеленый, если он испытывает любопытство, синий, когда настроен решительно, красный, если сердится, желтый, когда возбужден, и розовый, если он горд и так далее. Длинные, изящно обработанные бронзовые усы дополняют его внешний вид.

Цитата: «Если вы ищете быстрый ответ, я, вероятно, не лучшее место для этого поиска».

Отчитаться перед Тарто

Как только все ознакомительные задания будут выполнены, персонажи могут отчитаться перед боцманом Тарто. Один персонаж по выбору игроков должен устно сообщить о прохождении. Если он хорошо справляется, наградите вдохновением этого персонажа.

Последнее задание

Выслушав отчет, Тарто сообщает группе, что осталось последнее задание, которое они должны выполнить, прежде чем отправятся на обед. Торговец из космоса доставил в академию свежую партию припасов, в том числе ящик, адресованный главе академии Мирту Безжалостному, также известному как Старый Волк.

Тарто дает каждому персонажу фуражку с золотым допуском, затем приказывает персонажам доставить ящик в покои Мирта в кают-компании Капитанов. Она объясняет, что Старый Волк допоздна общался за выпивкой с высокопоставленными гостями со Скалы Брала и ему, скорее всего, сейчас хреново. Поэтому персонажи не должны сильно шуметь.

Миссия персонажей состоит из двух приказов:

- Избегать любого повреждения ящика.
- Выполнять приказы Мирта в точности.

Если персонажи несут ящик в комнату Мирта, переходите к части 3. Стражи Мостика Капитанов небрежно отдают честь, пока персонажи носят фуражки золотого доступа. Как только доставка будет выполнена, им можно будет удалиться на обед.

Ящик для доставки. Деревянный ящик для доставки имеет в длину около двух футов и большую этикетку с надписью «Для Мирта». Он весит примерно 100 фунтов. Один сильный персонаж или обычных два персонажа могут его легко нести.

Никому в академии неизвестно, что в ящике тайно содержится несколько голодных **детенышей неоги**. Если персонажи откроют ящик или каким-либо иным образом найдут способ узнать его содержимое перед посещением покоев Мирта, вам нужно будет обратиться к части 3. По вашему желанию детеныши также могут прогрызть себе путь из ящика в любое время, когда сочтут нужным.

Часть 3: Предупреждение о вторжении!

Выполняя приказы, данные им боцманом Тарто, персонажи встречают Мирта Безжалостного и обнаруживают, что кто-то послал главе Академии смертоносный подарок.

Покои Мирта

По прибытии к двери в покои Мирта персонажи слышат громкий храп (не стесняйтесь описывать его). Стук или толчок в дверь показывает, что она частично приоткрыта и со скрипом открывается. Прочитайте или перефразируйте следующее, если персонажи заглядывают внутрь:

Апартаменты Мирта украшены роскошными бархатными шторами, золотой фурнитурой и дубовыми панелями. Вдоль одной стены установлен аквариум размером с котел, наполненный извивающимися осьминогами. На противоположной стене на столе лежит топографическая карта Побережья Мечей. Ближе к двери частично открыт гардероб, изнутри льется золотистый свет.

Заглянув внутрь, вы видите самого Старого Волка, растянувшегося на огромной кровати — и громко храпящего.

Аквариум

Аквариум содержит несколько маленьких безвредных осьминогов. Если чаша разбита (КБ 5, 2 очка прочности и иммунитет к яду и психическому урону), каждое существо в радиусе 5 футов от резервуара падает ничком и промокает насквозь от внезапного потока воды.

Топографическая карта

Внимательный осмотр карты на столе показывает, что она украшена крошечными фигурками, представляющими войска. Фигурки волшебным образом оживают, когда существо приближается к столу на расстояние 5 футов, разыгрывая имитацию битвы между гигантами и драконами. Однако мешать битве опасно. Любой, кто касается стола или статуэтки, становится мишенью для крошечных катапульти (+4 к попаданию; 3 дробящего урона). После трех таких атак у катапульт заканчиваются боеприпасы.



Гардеробная

Этот волшебный гардероб гарантирует, что Мирт всегда будет выглядеть великолепно. Любое существо, которое попадает в гардероб, всасывается во внепространственное измерение и удаляется из игры до начала следующего хода. Оно выходит из гардероба, полностью преобразившись, со свежим макияжем и духами, уложенными волосами и отглаженной одеждой. Процесс преображения бодрит, и любое существо, попадающие внутрь гардероба раненым, восстанавливает полное количество очков здоровья.

Водяная кровать

Ложу Мирта двигается и качается, и при ближайшем рассмотрении оказывается, что оно покоится на резервуаре с водой. Если водяная кровать повреждена (КБ 5, 3 очка прочности и иммунитет к яду и психическому урону), каждое существо в радиусе 5 футов от нее падает ничком и промокает насквозь от внезапного потока воды.

Откройте ящик

Когда Мирт чувствует присутствие персонажей, он открывает один налитый кровью глаз и говорит:

«Уууург... клянусь ягодицами Илматера, моя голова взрывается! Если вы пришли, чтобы оставить эту штуку, просто положите ее на коврик, откройте как можно тише и дайте мне спокойно умереть».

В этот момент персонажи слышат странный стук изнутри ящика.

Мирт понятия не имеет, от кого ящик и что внутри. Он нетерпеливо требует, чтобы курсанты открыли его, прежде чем он отрыгнет вчерашний ужин, который он не помнит, как ел.

Когда персонажи откроют ящик, прочитайте или перефразируйте следующее:

Когда вы открываете крышку ящика, изнутри доносится какофония пронзительных визгов. Гротескные существа вырываются на свет: уродливые монстры размером с кошку с волосатыми паукообразными телами и головами, похожими на головы угрей. Мирт вскрикивает от шока, падает с кровати и тяжело приземляется на пол, волоча за собой покрывало.



Битва с детенышами

Восемь **детенышей неги** выползают из ящика и располагаются вокруг него перед началом боя. Каждый раунд детеныши атакуют любых персонажей, до которых могут дотянуться. Будучи крошечными существами, два детеныша могут занимать одно 5-футовое пространство, если это необходимо.

Из-за похмельного состояния Мирт вряд ли будет участвовать в этом бою (см. “Грубое пробуждение Мирта” ниже), поэтому для него не требуется никаких характеристик.

Грубое пробуждение Мирта

Даже в лучшие дни Мирту требовалось значительное количество времени, чтобы подняться с постели. Старому Волку требуется целых 30 секунд (5 раундов), чтобы привести себя в порядок с похмелья. Каждый ход на счет инициативы 20, говорите игрокам, что происходит с Миртом, используя соответствующую запись из таблицы ниже. Если после 6 раунда какие-либо детеныши остаются живыми, Мирт быстро протыкает их своей рапирой и заканчивает бой.

Раунд	Поведение
1	Мирт катается по полу, пытаясь выпутаться из покрывала.
2	Мирт прыгает в нижнем белье, пытаясь натянуть штаны.
3	Мирт тянется за поясом с рапирой, но по пути его штаны соскальзывают, и он падает.
4	Со спущенными на лодыжки штанами Мирт на четвереньках ползет за поясом с рапирой.
5	Мирт натягивает пояс и бриджи, сильно пыхтя.
6	Мирт вытаскивает свой клинок из ножен и кричит: «Ха!». Затем случайно дергает за пояс, в результате чего его штаны снова сползают.

Последствия

Звуки битвы в покоях Мирта доходят до стражей, когда битва уже подходит к концу. После гибели последнего детеныша, персонажи слышат сигнал тревоги, звучащий по всем помещениям Мостика Капитанов, сопровождаемые грохотом сапог охранников, приближающихся к комнате Мирта.

Мирт в ярости! Кто посмел попытаться убить его? День испорчен! Он клянется, что полетят головы, как только он узнает, кто стоит за этим безобразием. Пока Мирт выпускает пар, в дверях появляется Мистер Блип:

Трудно поверить, но автогном выглядит обеспокоенным. Его бронзовые усы свисают ниже, чем обычно, а механические глаза запали в глазницы:

— К сожалению, мастер Мирт, атака была просто отвлекающим маневром. Пока наши силы стягивались сюда, со всей академии поступали сообщения о новых кражах. Наш вор снова нанес удар!

Сокровище

Как только все волнения улеглись, Мирт, стараясь не дышать перегаром, роется в ближайшем рюкзаке и достает мешочек с несколькими золотыми слиткам. Он дает слиток (стоимостью 50 зм) каждому из персонажей со слегка взволнованной благодарностью, а также шепотом просит не распространяться относительно его состояния до и во время боя.

МИРТ БЕЗЖАЛОСТНЫЙ (ГЛАВА АКАДЕМИИ)

Человек-авантюрист (в отставке) и глава Академии Кормчих

Мирт - старый мошенник с репутацией авантюриста и донжуана. Старый Волк дорос до звания Тайного Лорда Глубоководья и стал близким советником Лаэраль Сереброрукой, Открытого Лорда Глубоководья. Огромное богатство, которое он скопил, будучи политиком, в конечном итоге подвигло его сбежать из города и искать пристанище далеко на юге. Мирт наслаждается мелочами жизни, но остается твердым в убеждениях и опасным в поединке.

Цитата: «Торил — это остров, дрейфующий в море хаоса. Наш дом должен быть защищен любой ценой... о, это у вас там тортик?»

Окончание приключения

На новости о очередном нападении вора приключение подходит к концу. Не забудьте сообщить игрокам, что персонажи отправлены в свои каюты. Все фуражки, находящиеся в их распоряжении, были возвращены охранникам до того, как кадеты уйдут.

Персонажи могут отдохнуть и восстановить силы перед следующим этапом обучения, поскольку история продолжается в следующем приключении *Крещение Огнем*.

Развитие персонажей

Персонажи получают 2-й уровень после завершения этой части приключения.

Глава 2: Крещение Огнём

Введение

Это приключение для трех-семи персонажей 2 уровня, являющиеся вторым в серии из четырех частей. Действие происходит в Академии Кормчих на острове Нимбрал, далеко на юго-западе от полуострова Чалт в Забытых Королевствах.

Предыстория

Обстановка в Академии Кормчих на острове Нимбрал накаляется из-за недавней серии краж и нападения на основателя академии, Мирта Безжалостного. Однако преподаватели ясно дали понять, что для новых кадетов обучение продолжается. Персонажи будут подвергнуты экзамену, участвуя в серии иллюзорных тренировочных учений против другого отряда кадетов. Персонажи должны взять под управление магический корабль, выполняя миссию по поиску останков кораблекрушения, затерянных в скоплении астероидов. Готовы ли они выполнить испытание?

Обзор

Это приключение длится около двух часов и разделено на три части:

Часть 1: Обед перед Полётом. Во время завтрака и подготовки к предстоящим учениям персонажи встречаются с другими кадетами и обсуждают недавние тревожные события, происходящие в академии.

Часть 2: Испытание характера. Под руководством офицера Саэрте Абизина и боцмана Тарто кадеты проходят тренировочные учения. Приняв под своё управление магический корабль, персонажи проверят свои навыки, храбрость и способность действовать в команде.

Часть 3: Саботаж! Агент неизвестного врага саботирует палубу симуляции, где проходят учения. В результате этого оборудование взрывается. Персонажи должны помочь раненым и могут сыграть важную роль в раскрытии ключа к личности диверсанта.

Во второй и третьей частях приключения персонажи зарабатывают очки, которые определяют их успех или неудачу в тренировочных учениях.

Сюжетные завязки

События главы 2 Крещение Огнем происходят сразу же за событиями главы 1 Знакомство, первого приключения в серии. Считается, что персонажи, не участвовавшие в первом приключении, прошли вступительные испытания и присоединяются к тренировочной команде других персонажей.

ЛИГА АВАНТЮРИСТОВ

Вы можете использовать приключения в Академии Кормчих в рамках кампании *D&D Adventurers League Forgotten Realms*. Код этой части приключения — SJA-02.



Часть 1: Обед перед Полётом

Приключение начинается с того, что персонажи собираются в трапезной академии, чтобы позавтракать с другими кадетами и обсудить последние события.

Братство

Чтобы начать приключение, прочитайте или перефразируйте следующее:

Уже сегодня! Официальное начало вашего обучения в академии. Закончив с ознакомительными заданиями, ваша команда должны явиться к Сэрте Абизину, офицеру по обучению Кормчих. Однако, прежде чем вы отправитесь в путь, сначала требуется заглянуть в столовую академии, где нужно плотно подкрепиться перед полётами.

Столовая расположена на уровне кадетского корпуса и представляет собой большую общую трапезную с внутренней террасой. Комната хорошо освещена дюжиной светящихся голубых сфер, прикрепленными к потолку стержнями бронзового цвета. Г-образная стойка на северо-западе заставлена маленькими приборами, приспособлениями, алхимическими трубками и контейнерами. На двери за ней висит табличка «Только для персонала».

Завтрак Чемпионов

Когда персонажи прибывают в столовую, коренастый гифф Старшина Уинстон Райбек стоит на раздаче и делает то, что у него получается лучше всего: кормит голодных курсантов академии. В помещении находится дюжина других кадетов (статблоки **прислужников**, **учеников волшебников** и **разбойников**), выстроившихся в очередь на раздаче или сидящих за столами трапезной.



СТАРШИНА УИНСТОН РАЙБЭК

Гифф, кок

Старшина Райбэк — мускулистый гифф, отвечающий за еду, подаваемую в Академии (в редких случаях он состоит в корабельной команде). Как и любой другой кок на судне, он твердо верит в четыре основные группы продуктов: бобы, бекон, виски и сало. Он хриплый, остр в выражениях и обнимается словно медведь так, что, кажется, будто может сломать ребра. Серая кожа обычно покрыта легким блеском пота: на кухне жарко!

Цитата: *«Лучший путь к сердцу лежит через желудок».*

Каждый персонаж, вставший в очередь, получает миску с дымящейся смесью обжаренного в масле мяса или бобов (по выбору персонажа), скрепленных липким крахмалом. Хотя кок никогда не давал названия своему фирменному блюду, большинство кадетов называют его «пороховой похлебкой».

- Помимо персонажей, сегодня еще одна группа кадетов получает свое первое учебное задание. Ходят слухи, что офицеры по обучению могут объединить две группы для общей тренировки.
- Палуба Симуляции — это магическое устройство, с тремя спроектированными помещениями для моделирования ситуаций, возникающих при путешествиях и сражениях в Космических Пустошах.
- Академия Кормчих пострадала от целой серии недавних краж. Воры до сих пор не установлены и не пойманы.



- Помимо карт, во время одной из краж у Райбека украли изготовленный на заказ пистоль. Гифф громко выражает свое недовольство этим событием, если какие-либо персонажи обсуждают в пределах его слышимости произошедшие кражи.
- Более тревожным, чем кражи, является недавнее нападение на основателя академии Мирта Безжалостного (которое персонажи предотвратили в предыдущем приключении). Другие кадеты подозревают причастность персонажей, но не знают подробностей.

Знакомство с Микеном

Когда персонажи получают еду, они понимают, что единственный стол, за которым достаточно места для всех, занят кадетом по имени Микен Хаверстанс. Хотя он и увлечен чтением книги, Микен замечает персонажей и приглашает их за стол, если они сами этого ещё не сделали.

МИКЕН ХАВЕРСТАНС

Кадет, человек

Микен постоянно беспокоится о том, есть ли у него нужные навыки, чтобы закончить Академию. Если он не штудирует техническое руководство, то записывает математические и непонятные уравнения в потрепанном карманном блокноте, который всегда носит с собой.

У Микена светло-оливковая кожа, темно-карие глаза и короткие растрепанные черные волосы, обрамляющие его круглое лицо. Он носит такую же форму, как и другие кадеты.

Цитата: *«Я хотел бы стать великим кормчим, но я не знаю, есть ли к этому у меня талант».*

Если персонажи заводят разговор с Микеном, он тревожится по поводу предстоящих учений, так как уже убедил себя, что у него нет нужных качеств. Но еще больше он боится подвести своих товарищей по команде. Он избегает их, чтобы сосредоточиться.

Худший враг Микена — его собственные страхи. Персонажи могут повысить ему уверенность и поднять настроение одним из следующих способов (что может повлиять на окончательный счет их команды в конце приключения):

Слова ободрения. Персонаж, желающий Микену совет, чтобы повысить его уверенность, может пройти проверку Харизмы (Убеждение) Сл 12. В случае успеха настроение Микена поднимается, и вы можете перейти ко второй части приключения.

Решение проблем. Персонаж, спрашивающий Микена об учебе, начинает разговор о записях в блокноте, отвлекая его от проблем. Если этот персонаж преуспеет в проверке Интеллекта (Магия) Сл 12, настроение Микена поднимется, и вы сможете перейти ко второй части приключения.

Почувствовать настроение. Персонаж, который разговаривает с командой Микена, может побудить их его успокоить. Успешная проверка Харизмы (Убеждение) Сл 12 убеждает кадетов позвать Микена к их столу, чтобы подбодрить его, и вы можете перейти ко второй части приключения.

Часть 2: Испытание Характера

После завтрака персонажи отправляются в главный зал Палубы Симуляции, где их информируют о предстоящих тренировочных занятиях, после чего отводят в одну из соседних комнат моделирования. Учения отправят их в виртуальное путешествие по Космическим Пустошам, при этом поставленную задачу необходимо выполнить как можно быстрее, поскольку они должны обойти конкурирующую группу кадетов, сталкивающуюся с их собственной симуляцией.

В главном зале персонажей встречаются два офицера: Саэрте Абизин и боцман Тарто. Персонажи, которые участвовали в первом приключении, встречались с обоими офицерами: используйте сопутствующую информацию, чтобы ввести новых игровых персонажей в курс дела.

Брифинг

Персонажи приходят в главный зал вместе с другим отрядом из шести кадетов, включая Микена Хаверстанса. Прочитайте или перефразируйте следующее:

Вы прибываете на Палубу Симуляций одновременно с другой командой кадетов, все собрались в главном зале, где их встретили офицеры-инструкторы — Саэрте Абизин и боцман Тарто. Несколько членов другой команды возбужденно болтают, но взгляд боцмана Тарто, жующей кончик сигары, прекращает разговоры.

Саэрте Абизин осматривает пришедших своими серебряными глазами. Его суровый взгляд сменяется широкой улыбкой: «Что ж, похоже это будет весело».

Тарто выходит вперед, чтобы поприветствовать кадетов и сообщить подробности предстоящих учений. Помимо проверки навыков и талантов каждого кадета, учения также представляют собой дружеское соревнование между двумя командами: где каждая из них зарабатывает очки, которые отслеживаются и фиксируются наблюдающими офицерами.

Распределение Ролей

Саэрте объясняет, что каждая команда кадетов должна назначать своим членам роли экипажа. В этом упражнении есть две необязательные роли (капитан и член команды) и одна обязательная роль (кормчий). В команде может быть несколько членов команды, но только один капитан и только один кормчий.

Постарайтесь ограничить обсуждение игроками распределения ролей максимум 10 минутами. Используйте рекомендации врезки «Знай свою роль» для подсказок.

Роли для тренировочных учений следующие:

Капитан (необязательная). Ожидается, что персонаж, взявший на себя эту роль, будет отдавать приказы другим членам экипажа (которые, в свою очередь, должны выполнять эти приказы).

Член команды (необязательная). Персонаж в этой роли работает с такелажем учебного корабля и корабельным вооружением. Капитан корабля может переключаться на эту роль по мере необходимости.

Кормчий (обязательная). Персонаж в этой роли пилотирует учебный корабль, используя его *волшебное кормило*. Чтобы выполнить эту роль, нужно быть заклинателем.

ЗНАЙ СВОЮ РОЛЬ

Выбирая роль, помните, что персонажи могут сформировать эффективную команду:

- Использование *волшебного кормила* требует острого ума, сосредоточенности и магического таланта. Для этой роли необходим персонаж-заклинатель.
- Экипаж корабля рассчитывает, что его капитан будет рассудительным, беспристрастным и решительным, что делает роль капитана подходящей для персонажа с высоким значением Мудрости или Харизмы.

Назначение

После того, как роли распределены, Саэрте сообщает персонажам основную цель учений.

После долгой затяжки своей сигары Тарто осматривает собравшиеся экипажи.

«Каждый экипаж должен провести свой корабль сквозь поле астероидов на окраине Колиара, чертовски большого газового гиганта. Там, из обломков разбившегося корабля требуется спасти бортовой журнал капитана, а затем вернуться в исходную точку с неповрежденным собственным кораблем.

Тарто поднимает стальной взгляд и свирепо рычит: «Цель не быть первым, а выполнить миссию. Не спешите».

Если персонажи сдружились с Микеном в первой части, он желает им удачи. Затем обе команды направляются к комнатам моделирования, где будет и проходить их учения.

Инструкции по подсчету очков см. в приложении А.

Комнаты Моделирования

Каждая из комнат моделирования представляет собой широкое круглое помещение с куполообразным потолком и каменными стенами с вырезанными по ним тайными рунами, наполняющими комнату ярким светом. Во всех установлена учебная версия волшебного кормила и в них создаются сложные иллюзии, предназначенные для проверки навыка кадетов совместных действий в кризисной ситуации.

Саэрте Абизин сопровождает персонажей в комнату моделирования, где мистер Блип, автогном-интендант академии, подготовил физические аспекты симуляции. Когда персонажи входят на палубу, их приветствует Мистер Блип, глаза которого становятся зелеными. Автогном знакомится с персонажами, которые не встречались с ним в предыдущем приключении. Глаза мистера Блипа становятся ярко-голубыми, когда он спешит к столу с магическими механизмами и загадочными устройствами, неизвестными персонажам, и сообщает, что все готово к работе.

Запуск Симуляции

Мистер Блип вручает персонажам два листа пергамента: на одном карта Космических Пустошей, показывающая путь к месту назначения, и с примерным наброском вида бортового журнала, который им нужно найти на втором. Затем Саэрте приказывает персонажам собраться вокруг учебного кормила на платформе. Как только это произойдет, прочитайте или перефразируйте следующее:

Саэрте отступает от платформы, вытягивает ладони наружу и начинает творить заклинание. Символы, нанесенные на стенах и полу, ярко светятся, усиливаясь по мере того, как офицер-инструктор вплетает в них мощную иллюзию.

«Удачи, кадеты, — говорит Саэрте, — и не бойтесь. Хотя эти иллюзии реалистичны, благодаря моему мастерству, они всего лишь иллюзии».

Вокруг вас формируются сине-белые линии, принимающие вид корабельной палубы вокруг платформы, на которой вы стоите. Затем комната растворяется во взрыве цветов, текстур и звуков, которые переносят вас на палубу корабля, в виде гигантской рыбы-молот. Корабль находится в Небесном доке на вершине Академии Кормчих. Небо над вами заволочено несущимися облаками.

Правила Симуляции

Каждая комната моделирования наполнена мощной магией иллюзий, которая придерживается следующих правил:

Как настоящее. Симуляция вокруг персонажей затрагивает все их чувства. Все выглядит, ощущается и звучит реально, а иллюзия способна создать ощущение, что персонажи находятся в местах, размеры которых больше, чем комната. Ко всему, что происходит внутри иллюзии, следует относиться так, как будто персонажи действительно находятся там.

Защита иллюзии. Персонажи не могут почувствовать, что находятся в иллюзии, и иллюзию нельзя рассеять. Заклинания *обнаружение магии* и *рассеивание магии* не обнаруживают и не разрушают магию иллюзии существ или объектов, которые она создает.

Урон. Любой персонаж в симуляции, очки здоровья которого опускаются до 0, теряет сознание, но не умирает. Персонаж остается без сознания до окончания симуляции, после чего персонаж просыпается и получает 1 уровень истощения от затяжного психического шока.

Восстановление. Когда симуляция заканчивается, персонажи восстанавливают все свои потерянные очки здоровья, ячейки заклинаний и способности с ограниченным использованием.

Взлет

Экипаж должен взлететь и подняться в пространство Космических Пустошей. Для этого персонаж-кормчий должен преуспеть в проверке Сл 13 своей характеристики заклинателя. Когда проверка успешна, персонаж использует *кормило*, поднимая корабль ввысь. Если персонаж преуспевает в проверке с первой попытки, это даёт группе баллы в оценке учений (см. приложение А). Вторая попытка проверки автоматически успешна.

Остров Нимбрал быстро исчезает под вашим кораблем, который проходит сквозь облака, пока в поле зрения не появляется впечатляющая пустота Космоса.

Путешествие по Космическим Пустошам

Во время смоделированного путешествия персонажи должны преодолеть описанные ниже испытания. Задача решается, когда каждый персонаж делает проверку способности. Если половина или более персонажей преуспевают в проверке, испытание считается пройденным. В противном случае персонажи проваливают свою первоначальную попытку, и это влияет на их счет баллов (см. приложение А), но любая последующая попытка автоматически оказывается успешной, что позволяет продолжить учения (и путешествие).

Испытание 1: Проложить Курс

Персонажи должны использовать карту Космических Пустошей, чтобы проложить курс к месту назначения. Пусть каждый персонаж сделает проверку способности Сл 12. Каждый игрок выбирает, какую проверку сделать, в зависимости от роли своего персонажа на борту корабля:

Капитан: Мудрость (Выживание) или Харизма (Убеждение)
Член команды: Сила (Атлетика) или Ловкость (Акробатика)
Кормчий: Интеллект (Расследование) или Мудрость (Выживание)

Испытание 2: Электрический Шторм

Корабль персонажей разгоняется до ошеломляющей скорости, мчась через Космические Пустоши к месту назначения. Через минуту или около того вдруг корабль возвращается к своей нормальной скорости полета. Стая гигантских космических угрей проплывает мимо корабля, и каждый угорь выпускает молнию, пронсясь мимо. Корабль попадает в электрический шторм, вызывающий один или несколько пожаров на палубе.

Чтобы избежать сильнейшего удара молнии и потушить пламя, каждый персонаж должен пройти проверку способности Сл 13. Каждый игрок выбирает, какую проверку сделать, в зависимости от роли своего персонажа на борту корабля:

Капитан: Мудрость (Выживание) или Харизма (Убеждение)
Член команды: Сила (Атлетика) или Ловкость (Акробатика)
Кормчий: Интеллект (Магия) или Мудрость (Выживание)

Испытание 3: Скопление Астероидов

Как только космические угри окажутся на безопасном расстоянии, корабль может возобновить свое путешествие, двигаясь с головокружительной скоростью. Еще через минуту корабль прибывает к месту назначения, где персонажи обнаруживают, что потерпевший крушение корабль, который они ищут, находится в центре скопления пояса астероидов. Чтобы добраться до корабля безопасно, нужно внимательно проложить маршрут через астероиды.

Пусть каждый персонаж сделает проверку характеристики Сл 13. Каждый игрок выбирает, какую проверку сделать, в зависимости от роли своего персонажа на борту корабля:

Капитан: Мудрость (Выживание) или Харизма (Убеждение).
Член команды: Сила (Атлетика) или Ловкость (Акробатика).
Кормчий: Интеллект (Магия) или Мудрость (Выживание)

Если персонажи проваливают свою первоначальную попытку избежать столкновения с астероидами, корабль получает легкие повреждения, когда его корпус задевают астероиды. Этот урон становится актуальным позже (см. «Битва в Космических Пустошах» ниже).

Спасательная Операция

Как только корабль проходит через скопление астероидов, персонажи достигают дрейфующих в космосе обломков корабля-летучей рыбы. Чем больше времени требуется персонажам, чтобы найти и забрать бортовой журнал капитана, тем сложнее становится задача. Броски инициативы не обязательны, но отслеживайте, сколько раундов проверок способностей требуется персонажам, чтобы обнаружить вахтенный журнал потерпевшего крушение корабля.

Поиск Бортового Журнала

Обломки окружены облаком серебристых частиц пыли, снижающих видимость. Подплыв к обломкам, персонажи, ищущие бортовой журнал, должны пройти проверку Мудрости (Восприятие) Сл 16, заметив его в случае успеха. Бортовой журнал лежит среди остатков от капитанской каюты, все они качаются в гравитационном поле разбитого судна. Персонажи повторяют эту проверку каждый раунд, пока не заметят журнал.

Получение Журнала

Следующая, более сложная задача — забрать журнал. Хотя обломки и лежат в плоскости гравитации корабля, это не совсем твердая земля, и если ее потревожить, поиск может оказаться затруднительным. Это отличная возможность проявить изобретательность и креативность игроков. Пусть они придумают свой собственный способ решения проблемы, будь то использование *волшебной руки* [*mage hand*], обвязываем веревки вокруг талии персонажа и прыжок к журналу или других подобных действий — назначение проверки Сл 13 с использованием способности и навыка, которые вы сочтёте целесообразным. В случае успеха они смогут получить бортовой журнал.

Покидая Скопление Астероидов

Как только бортовой журнал благополучно окажется на борту, персонажи могут покинуть скопление астероидов. И снова персонажи должны избегать астероидов, повторяя испытание 3 из раздела «Путешествие по Космическим Пустошам», если корабль ранее был легко поврежден астероидом, то задев другой астероид на пути из скопления, вместо этого корабль получит уже тяжелые повреждения.

Битва в Космических Пустошах

Пока ваш корабль уклонялся от астероидов, появляется еще один корабль. Его гладкий корпус окрашен в розовый цвет и напоминает огромного кальмара. Блики от звёзд играют на палубе корабля, освещая две установленные на турели баллисты, медленно поворачивающиеся в направлении вашего корабля.

Атакующий корабль — старенький, но надежный корабль-кальмар с экипажем пиратов-гитиянок. Уже готовясь к разграблению, гитиянки поняли, что их опередили. Корабль немедленно переходит в позицию для атаки, вынуждая персонажей вступить в бой.

Корабль Рыба-молот

Следующие статданные относятся к учебному кораблю персонажей и полностью приведены в приложении В. Корабль оснащен одной баллистой и двумя катапультами, каждая на вращающейся платформе. Носовая часть корабля также используется как таран. Предоставьте игрокам следующие сведения для ознакомления:

Краткие параметры корабля

Класс брони: 15 (дерево)	Грузоподъемность: 30 тонн
Очки прочности: 400	Экипаж: 15
Порог урона: 15	Длина/ширина: 250 фт/25 фт
Скорость: полет 35 фт (4 мили\час)	Стоимость: 40 000 зм

Очки прочности. Если корабль получил легкие повреждения в разделе «Путешествие по Космическим Пустошам», вместо этого у него 300 очков прочности. Если корабль был сильно поврежден в разделе «Спасательная Операция», вместо этого у него 220 очков прочности.



Корабль Кальмар

Следующие статданные относятся к атакующему пиратскому кораблю гитиянок и полностью приведены в приложении В. Корабль оборудован двумя баллистами и катапультой, каждая на вращающейся платформе. Щупальца на носу корабля могут быть использованы как таран.

Краткие параметры корабля

Класс брони: 15 (дерево)	Грузоподъемность: 20 тонн
Очки прочности: 400	Экипаж: 12
Порог урона: 15	Длина/ширина: 250 фт/25 фт
Скорость: полет 30 фт (3½ мили\час)	Стоимость: 25 000 зм

Использование Ролей в Бою

В каждом раунде боя у корабля свой ход, и члены экипажа решают его действия. Действия, доступные каждому члену экипажа, зависят от назначенных им ролей.

Проведение Сражения

Используйте следующее руководство для проведения сражения между кораблями персонажей и гитиянок.

Начало Битвы

Используя правила варианта инициативы из главы 9 *Руководства Мастера*, игроки бросают к20 за свою групповую инициативу, а вы бросаете к20 за гитиянок. Ни к одному из бросков не добавляется никаких модификаторов.

Корабль гитиянок находится в 50 футах от корабля рыбы-молот и сохраняет дистанцию на протяжении всего этого столкновения, пытаясь вывести из строя корабль персонажей до того, как гитиянки попытаются его взять на бордаж. Несмотря на то, что корабль рыбы-молот быстрее корабля-гитиянок, персонажи все равно будут в пределах досягаемости его оружия, если решат покинуть поле боя.

Злобные Тени

Две тени (бывшие члены экипажа корабля-летучей рыбы, разбившегося среди астероидов), привлечены разворачивающейся битвой. В начале четвертого раунда боя они появляются на корме корабля персонажей и атакуют ближайших существ. Бросьте к20 на инициативу теней, снова без модификатора.

Альтернативные Сценарии

Некоторые персонажи могут захотеть прибегнуть к другим вариантам, кроме прямого боя между кораблями. При выборе тактики руководствуйтесь здравым смыслом и вознаграждайте игроков за отличные идеи и сообразительность.

Использование магии. Определенные заклинания можно использовать, чтобы повредить вражеский корабль или нанести урон его экипажу. Волшебное кормило или кормчий не могут стать целью, пока вы не находитесь на борту вражеского корабля.

Абордаж. Персонажи могут проникнуть на корабль вместо того, чтобы сражаться с ним на расстоянии. Любая такая попытка требует от кормчего перемещения корабля персонажей на расстояние не более 5 футов от вражеского корабля.

Как только один или несколько персонажей перебирается на корабль гитиянок, их корабль делает только одну атаку баллистами в каждом раунде. Остальная часть экипажа (шесть пиратов-гитиянок, использующих статблок **разбойника** с устойчивостью к психическому урону) покидают свои боевые посты для защиты корабля, вступая в схватку с персонажами. См. в приложении схему корабля-кальмара.

Завершение Сражения

Сражение заканчивается, когда выполняется одно из следующих условий:

- Очки прочности вражеского корабля уменьшаются до 100 или меньше, что заставляет его отступить.
- Вражеский корабль получает два критических удара, заставляя его отступить.
- Корабль персонажей перемещается более чем на 100 футов от вражеского корабля, после чего вражеский корабль прекращает преследование.
- Очки прочности корабля персонажей снижаются до 0. Если это происходит персонажи проваливают тренировочные учения и симуляция заканчивается.

На Помощь!

При условии, что персонажи не потеряют свой корабль во время учений, они смогут вернуться в обратный путь, как только сражение с гитиянками закончится:

Ваш корабль замедляется, отмечая неожиданное присутствие чего-то еще поблизости. Требуется всего мгновение, чтобы заметить еще один корабль рыбы-молот вдалеке. Другой корабль серьезно поврежден и дрейфует. Каждые несколько секунд из центра его корпуса вырываются электрические разряды, нанося дальнейшие повреждения кораблю.

Когда персонажи приближаются к кораблю рыбы-молот, они замечают кадетов из другой команды на его палубе. Никакой проверки не требуется, чтобы сказать, что они в беде. Микен среди них и зовет на помощь.

Персонажи могут оставить другую команду на произвол судьбы с целью обойти их до финиша, или они могут подойти к другому кораблю и эвакуировать его команду до того, как этот корабль будет уничтожен.

После того, как персонажи покидают или эвакуируют своих товарищей-кадетов, симуляция заканчивается и приключение переходит к части 3.

Часть 3: Саботаж!

Комнаты моделирования в Академии Кормчих подверглись саботажу, в результате чего иллюзии Саэрте взорвались со всплеском ответной энергии. Эта обратная реакция привела к тому, что волшебное кормило на борту корабля рыбы-молота Микена вышел из строя.

В этой части приключения персонажи не узнают всей истории, но диверсия связана с недавней вспышкой краж в академии и нападением на Мирта. Мишенью диверсантов являются инструкторы академии, а курсанты просто попадают под огонь.

Разрушение Иллюзии

Прочитайте или перефразируйте следующее:

Иллюзия вокруг вас заканчивается волной серебристо-голубого света, и вы обнаруживаете себя стоящим в комнате моделирования, где начались учения. Магическая энергия колеблется вокруг вас, как турбулентное облако, дотрагиваясь до исписанных рунами стен, а затем вырывается наружу разрядами молний, сваливая Саэрта, Тарто и остальных на землю.

Каждый персонаж должен совершить спасбросок Ловкости Сл 13, получив урон электричеством 13 (3к8) при провале или половину этого урона при успехе.

По Кусочкам

Большая часть магического всплеска, вызванного диверсией, была направлена на Саэрта Абизина и боцмана Тарто, которые вдвоем руководили учениями. Оба тяжело ранены.

Помимо лечения собственных ран, персонажи могут отправиться в другую комнату моделирования, где проходили испытания группа кадетов Микена. Если персонажи говорили с Микеном и подбадривали его в первой части, или если они вдохновляли товарищей-кадетов Микена на объединение с ним усилий, они обнаруживают, что действия Микена спасли его товарищей по команде от магического всплеска. Если персонажи потерпели неудачу в своих инициативе или не предприняли никаких попыток по взаимодействию с Микеном или его товарищами-кадетами, двое из этих кадетов будут тяжело ранены. Если они не получают магического исцеления, то умирают через три раунда. В качестве альтернативы, персонаж, преуспевший в проверке Мудрости (Медицина) Сл 13, может стабилизировать их — при условии, что он сделает это в течение трех раундов.

Поиск Улик

Персонажи могут помочь офицерам-инструкторам осмотреть комнаты моделирования на наличие признаков диверсии. Персонаж, преуспевший в проверке Интеллекта (Расследование) или Мудрости (Восприятие) Сл 12, замечает металлическую пластину странной формы, грубо вбитую в стену одной из комнат. Обыск в другой приводит к обнаружению идентичного объекта, на каждом из которых вырезан зазубренный символ. Заклинание *обнаружения магии* покажет мощную магию, исходящую от обоих объектов. (Если персонажи не находят ни одну из тарелок, одну из них находит Мистер Блип.)

Как только Саэрте Абизин или боцман Тарто узнают об этом, они изучают пластину и делают вывод, что она стала причиной диверсии. Кроме того, изучение символов открывает офицерам кое-что, что персонажи могут услышать:

Боцман Тарто хмурится, жуя сигару. Она указывает на символ и переводит взгляд на Саэрте Абизин.

— Тебе не кажется это знакомым?

Серебряные глаза Саэрте холодно осматривают объект:

— Вокат. Я должен был заподозрить. Похоже, неприязнь наемника к Мирту превратилась в вендетту. Надо сказать Старому Волку.

Если кто-либо из персонажей спросит о Вокате, оба офицера резко сообщат им, что это не их дело. (У персонажей будет возможность узнать больше в последующих частях приключения).

Конец Приключения

Хотя учения были саботированы, все кадеты выполнили достаточное количество заданий, чтобы получить свои оценки. Персонажи зарабатывают баллы как описано в приложении А.

Если персонажи зарабатывают 6 или более баллов, они успешно завершают учения. За победу в соревновании с другим отрядом каждый персонаж получает 100 зм.

Если персонажи набирают менее 6 баллов, они проваливают учения. Боцман Тарто хвалит их за усилия несмотря ни на что (особенно если они остановились, чтобы помочь другому отряду даже в неудачной попытке) и говорит, что им будет предоставлен повторный шанс. (Однако персонажи не знают, что срочная миссия в следующем приключении будет приоритетнее).

Развитие Персонажей

По завершению этой части приключения персонажи получают 3-й уровень.

Глава 3: Вперёд, в Космос Королевств!

Введение

Это приключение для трех-семи персонажей 3 уровня, является третьим в серии из четырех приключений. Действие происходит в Академии Кормчих, которая расположена на планете Торил (мир Забытых Королевств). Оттуда персонажей переводят в Космические Пустоши и они отправляются на далекую планету Х'Ката (самый отдаленная планета в звёздной системе Космических Пустошей, известный как Космос Королевств), чтобы забрать адамантиновый метеорит.

Предыстория

По мере того, как базовая подготовка в Академии Кормчих подходит к концу, персонажам требуется выполнить свою первую миссию на борту волшебного корабля. По стечению обстоятельств, как раз приходит приказ о поисковой миссии. Хотя уверенность в способностях курсантов высока, открытие того факта, что среди них находится шпион, привело преподавателей академии в состояние повышенной готовности. По этой причине с ними отправляется один из преподавателей, чтобы контролировать и следить за тем, чтобы ничто не помешало новобранцам выполнить свою миссию. Это - старшина Уинстон Райбэк. Шпионом же является новобранец-курсант Микен Хаверстанс, который ждет подходящего момента приключения, чтобы нанести удар. До этого времени он ведет себя точно так же, как любой другой молодой новобранец.

ЛИГА АВАНТЮРИСТОВ

Вы можете использовать приключения в Академии Кормчих в рамках кампании *D&D Adventurers League Forgotten Realms*. Код этой части приключения — SJA-03.

Обзор

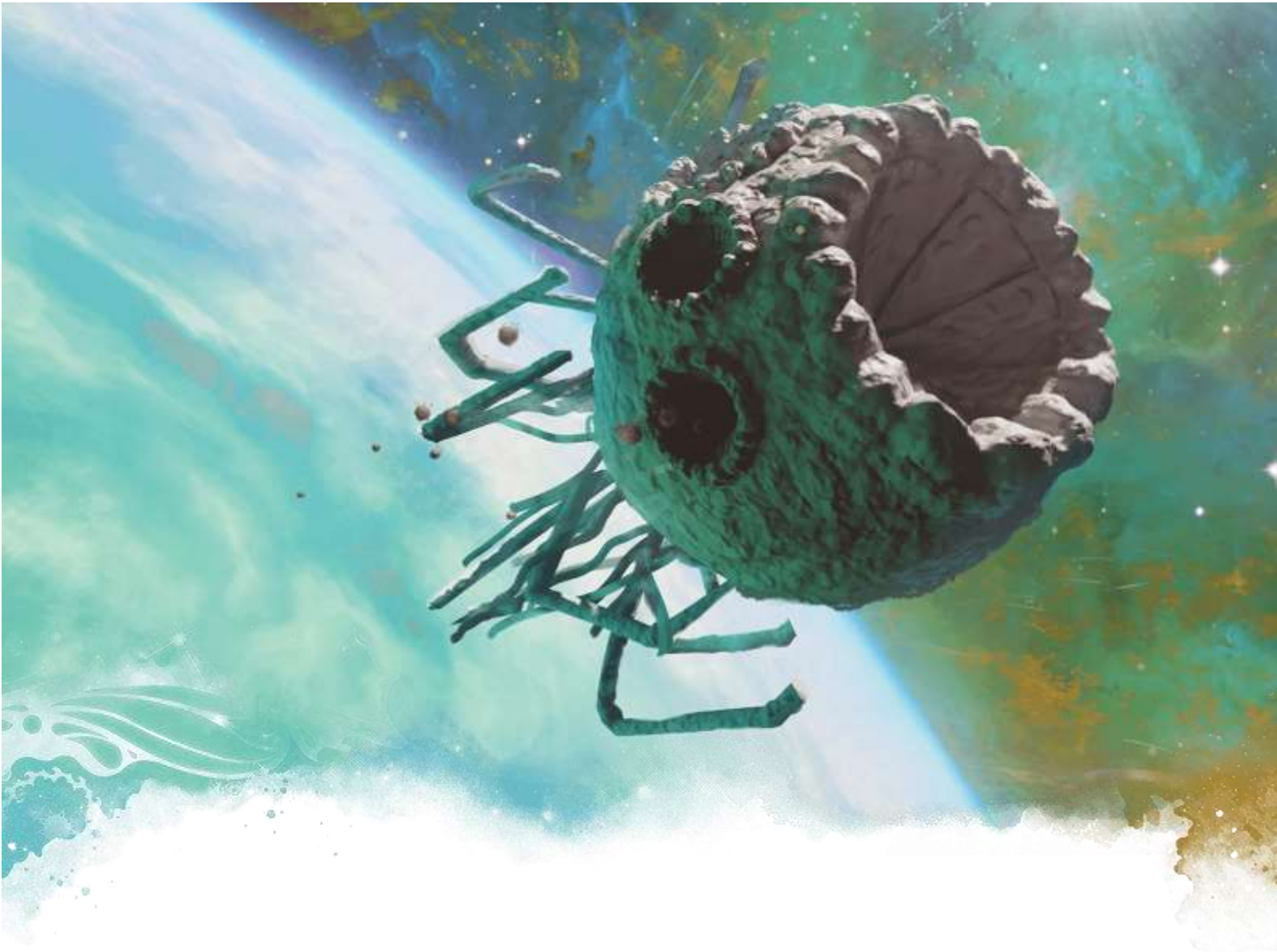
Это приключение длится около двух часов и разделено на три части:

Часть 1: Ловушка на Тиране! Новобранцев доставляют на корабль-тиран, лишившегося своего первоначального экипажа бехолдеров. Оказавшись на борту, новобранцы должны установить *волшебное кормило* на командной палубе корабля-тирана, где их поджидает подлая ловушка.

Часть 2: Заводные Механизмы! Новобранцы отправляются в путь по Космическим Пустошам и обнаруживают, что на их новом корабле есть безбилетники. Между ними и прятавшимися под обломками механизмами известными как заводные кошмары вспыхивает бой.

Часть 3: Пожар на Камбузе! Новобранцы должны уберечь корабль при пожаре на грузовой палубе корабля-тирана. Магмовые мифиты намекают на мысль о присутствии на корабле потенциального диверсанта, хотя дальнейшее расследование может дать противоречивые факты.





Сюжетные Завязки

События главы 3 «Вперёд, в Космос Королевств!» происходят сразу же за событиями главы 2 «Крещение Огнём». В этом приключении персонажи получают своё первое задание: найти и доставить в академию с далёкой дискообразной планете X'Ката метеорит из драгоценнейшего адамантина. Персонажам, прошедшим учения персонажам поручается выполнить их первое реальное задание на пустующем корабле тиране.

Часть 1: Ловушка на Тиране!

После подъёма персонажи получают миссию: отправиться на планету X'Ката и доставить с неё метеорит, содержащий в себе адамантин.

Шевелим Копытами, Народ!

Чтобы начать приключение, прочитайте или перефразируйте следующее:

День начался рано утром, когда пробило четыре склянки и боцман Тарто разбудила вас самым бесцеремонным образом. Постоянно подгоняемые её рыком, вы оделись, поспешно позавтракали и тут же получили приказ отправиться на корабль рыба-молот *Ветренный Подкидыш*. Как только вы поднимаетесь на борт, он поднимается в воздух, направляясь в Космические Пустоши.

«Адамантовый метеорит врезался в Шпиль X'Каты, — говорит Тарто, — и вам требуется доставить его в академию. Плохая новость в том, что X'Ката населена исключительно бехолдерами и их подвидами. Хорошей новостью является то, что над Торилом дрейфует пустующий корабль-тиран, ожидая, когда вы станете его командой, хотя сперва нужно будет установить *волшебное кормило* на командной палубе, чтобы взять корабль под своё управление. Отправившись на

задание на борту этого корабля бехолдеров, вы сможете добраться до Шпиля Х'Каты, не привлекая нежелательного внимания других кораблей-тиранов, патрулирующих пространство вокруг планеты.

«Мы высадим вас на его борт со старшиной Уинстоном Райбэком, который позаботится о том, чтобы вы не оголодали. Ему подчиняются палубные матросы Микен Хаверстанс, Крик'Лит и Пфред. Вам следует определиться, кто из вас будет руководить миссией, а кто командовать кораблем. Предупреждаю что корабль-тиран сделан из камня, поэтому не пытайтесь посадить его на воду. Ты утонешь, как камень».

Ветреный Подкидыш застывает рядом с кораблем-тираном, который выглядит как гигантский, вырезанный из камня бехолдер, парящий по орбите над Торилом. Вас без церемоний переправляют на грузовую палубу корабля-тирана вместе с ящиками припасов, навигационной картой и блестящим новым *волшебным кормилом*. Старшина Райбек замыкает десант с рюкзаком, полным кухонной утвари. Кастрюли громко звенят, когда он поворачивается и машет на прощание *Ветреному Подкидышу*, который уже взял курс обратно в академию.

Особенности Корабля-Тирана

Корабль-тиран имеет следующие особенности:

Размеры и рельеф. Если не указано иное, потолки во внутренних помещениях судна имеют высоту в 20 футов. Поскольку весь корабль построен с использованием лучей расщепления, поверхности полов, стен и потолков гладкие и безликие. Восхождение по вертикальным поверхностям затруднено без альпинистского снаряжения или магии и требует успешной проверки Сл 25 Силы (Атлетика).

Освещение. Единственный свет — это тот, который персонажи приносят с собой.

Гравитационная плоскость. Гравитационная плоскость на корабле-тиране проходит примерно посередине его сферы. Это означает, что то на чём вы стоите, может изменяться в зависимости от того, на какой палубе вы находитесь. Например, пол в полостях шахт представляет собой чашеобразную поверхность, ближайшую к командной палубе.

Карта Корабля-Тирана

Более подробную информацию о корабле-тиране можно найти на карте ниже. Кроме того на карте нанесены пометки с советами по ориентации в его помещениях и размещению *волшебного кормила*.

Информация о НИП

Старшина Уинстон Райбэк и его матросы - Микен, Крик'Лит и Пфред занимаются распаковкой снаряжения (см. Список Снаряжения ниже), проводят инвентаризацию и устраивают импровизированный камбуз в одном из помещений грузовой палубы.

Старшина Райбэк приглаживает за персонажами и в основном даёт им советы на протяжении всей миссии. Используйте его в качестве средства предоставления подсказок и руководства. Если персонажам не хватает умения в бою, старшина Райбэк может поддержать их своим мушкетом с расстояния. Он использует статблок гиффа (см. “Статистика существ” в конце), используя вместо атаки длинным мечом гигантский тесак, который наносит такое же количество урона.

Список Снаряжения

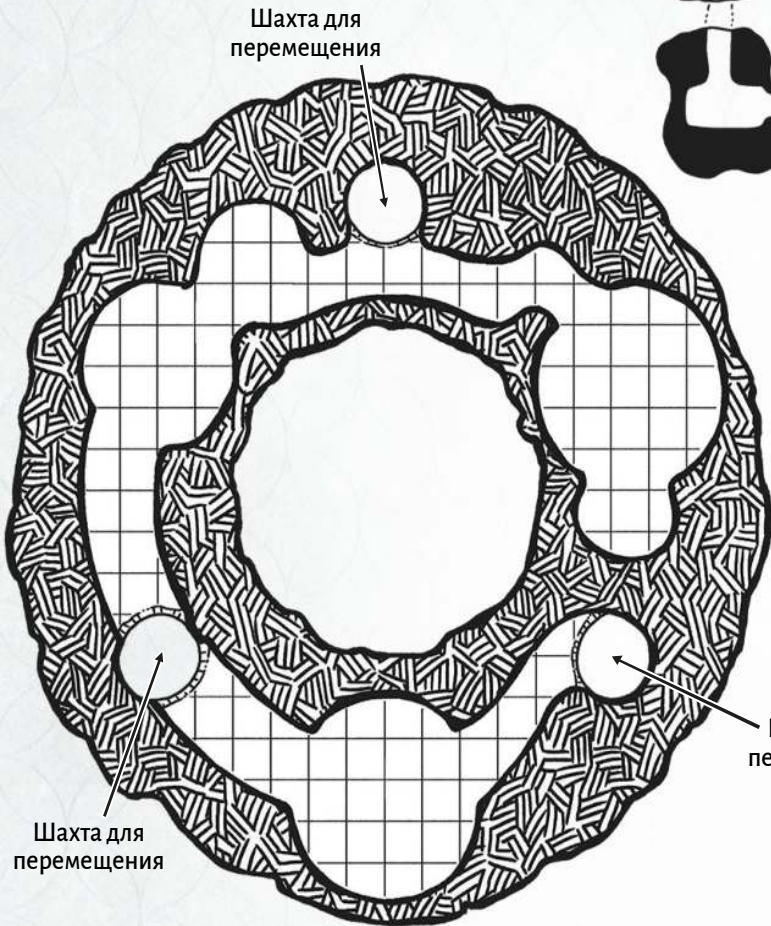
Следующее оборудование перемещается с *Ветреного Подкидыша* на корабль-тиран:

- Комплекты для лазания (по 1 на персонажа)
- Молотки (по 1 на каждого персонажа)
- 100 шлямбуров
- 5 100-футовых отрезков пеньковой веревки
- 2 столовых набора
- Переносная варочная плита
- 2 бочки с водой
- 5 банок растительного масла
- 2 ящика со свежими продуктами
- Сундук с рационами на 150 дней
- 5 фонарей с наложенными на них заклинаниями *вечный огонь*
- Охапка предварительно наколотых дров
- 10 зелий лечения в металлических колбах (*potions of healing*)
- Камень послания (*sending stone*) (у боцмана Тарто второй)

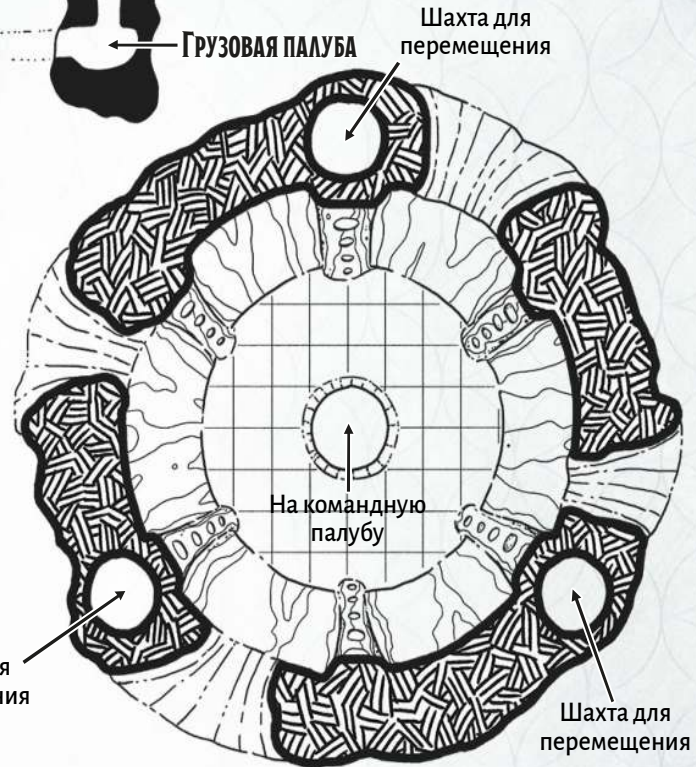
ТИРАН

Рекомендуем построить веревочный трап и закрепить его в одной из шахт доступа для перемещения между уровнями.

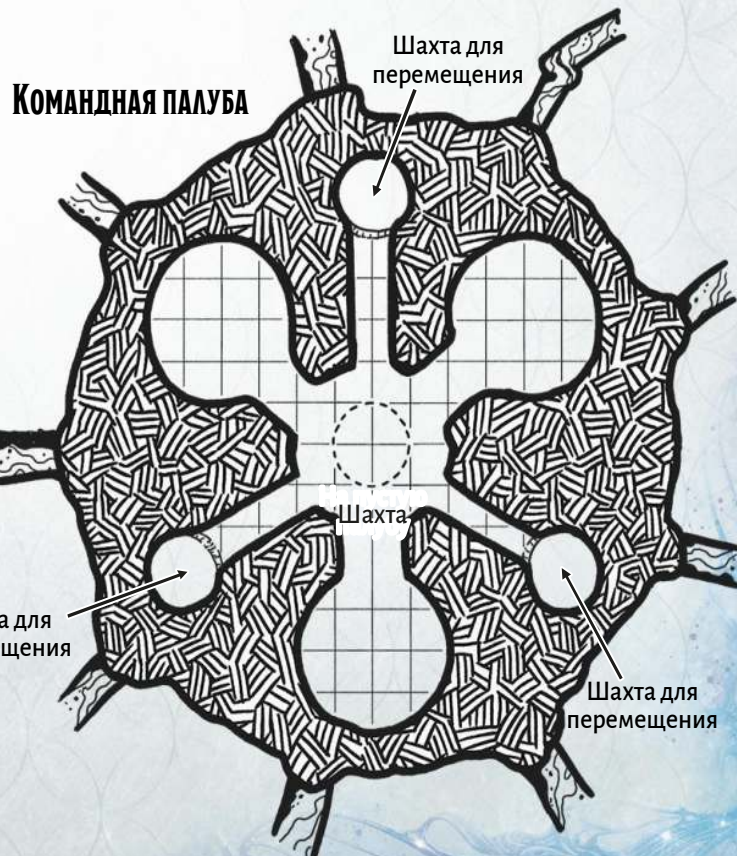
Помни о Гравитации!!



Грузовая палуба



Полости шахт



Командная палуба

Мы не уверены, для чего это нужно... Отдых? У бехолдеров?.... это вряд-ли



1 квадрат = 5 футов

Установка Кормила

Старшина Уинстон Райбэк сообщает персонажам что *волшебное кормило* нужно установить на командной палубе корабля тирана (хотя оно может функционировать в любом месте судна). Транспортировка кормила на командную палубу потребует некоторых усилий, ведь шахты доступа на корабле-тиране предназначены для парящих бехолдеров.

Персонажи могут использовать наборы для лазания, шлямбуры и веревки для создания веревочного трапа, который позволит им легко перемещаться по шахте доступа. Предполагая, что они следуют этому курсу действий, для подъема на шахту не требуется никаких проверок способностей. Это требует времени и усилий. Бросьте 2д4+2, чтобы определить, сколько это займет часов. Сократите время вдвое, если персонажи придумают хитроумный способ выполнить работу быстрее.

Независимо от того, как персонажи доставят *волшебное кормило* на командную палубу, по прибытии туда их поджидает подлая ловушка, которая (описана ниже) была оставлена экипажем корабля-тирана, перед тем как они покинули судно.

Ловушка-Круговорот

В первый раз, когда существо входит в любое из помещений на командной палубе, активируется ловушка, в результате чего корабль начинает быстро вращаться вокруг собственной оси в течение 1 минуты. Когда корабль начинает вращаться, пусть каждый персонаж сделает бросок на инициативу.

Эффект. На счете инициативы 20, каждый персонаж на борту вращающегося корабля должен сделать спасбросок Сл 15 Ловкости получая в случае неудачи 7 (2к6) дробящего урона и падая при этом ничком. В случае успеха урон вдвое меньше и персонаж не падает.

Меры противодействия. Персонажи могут совладать с ловушкой различными способами, включая следующие:

Упор, упор, упор! Действием персонаж может сделать проверку Сл 15 Силы (Атлетика), чтобы попытаться как следует упереться и не упасть. Если проверка неудачна, то ничего не выходит и действие тратится впустую. В случае же успеха персонаж получает преимущество при следующей проверке Ловкости против ловушки и не получает урона в случае успешного спасброска.

Деактивация. Персонаж на командной палубе может действием взаимодействовать со встроенными в стены панелями управления, нажимая различные кнопки и надеясь на лучшее. В этом случае попросите персонажа бросить к10; при выпадении 10 ловушка деактивируется. Альтернативно, персонаж может использовать действие на изучение элементов управления и проверку Сл 20 Интеллекта (Магия). В случае успеха персонаж выясняет как отключить ловушку, и может это сделать своим следующим действием (автоуспех).

Магия. Персонаж, который может парить в воздухе, не подвержен эффекту ловушки, пока в пространстве персонажа нет твердых поверхностей. Находящийся под действием заклинания *падение перышком* персонаж, может быть сбит с ног ловушкой, но не получает от нее никакого урона.

Я справлюсь! Действием персонаж может сделать проверку Сл 15 Ловкости (Акробатика), чтобы попытаться прокатиться по вращающемуся кораблю, избегая столкновений с твердыми поверхностями. Если проверка неудачна, то ничего не выходит и действие тратится впустую. В случае же успеха персонаж получает преимущество при следующей проверке Ловкости против ловушки и не получает урона в случае успешного спасброска.

НИП во время круговорота. Как только корабль начинает вращаться, старшина Уинстон Райбек активирует магическую татуировку на своей руке, позволяющая ему один раз произнести заклинание *падение перышком* после чего татуировка исчезает. Если Микен, Крик'Лит и Пффред все еще с ним, заклинание действует и на них. Если нет, то когда вращение закончится, все они будут без сознания, но в стабильном состоянии с 0 очков здоровья. Каждого из них можно вылечить зельем исцеления из доставленного на борт снаряжения.

Подведение Итогов

После того, как персонажи отключили или пережили действие ловушки-водоворот, они могут установить *волшебное кормило* в любое из помещений на командной палубе. Затем персонаж-заклинатель сможет настроиться на кормило. Если ни один из персонажей не может настроиться на кормило, быть кормчим корабля вызывается Микен Хаверстанс. При других развитиях событий Микен помалкивает и остается в команде старшины Райбека.



КРИК'ЛИТ

Три-Крин, Ученик корабельного плотника

Крик'Лит тиха и задумчива и часто предпочитает одиночество общению с экипажем. Ее глянцево-черный хитин испещрен белыми пятнами, фасеточные глаза ярко-зеленого цвета.

Цитата: *«Я здесь для того, чтобы делать свою работу, а не заводить друзей».*

ПФФРЕД

Плазмод, Палубный матрос

Вряд ли вы когда еще встретите такого превосходного свистуна, как бледно-зеленый плазмод Пффред. Его веселые насвистывания можно услышать почти постоянно на палубе. Пффред также является одним из немногих членов экипажа, который ценит стряпню старшины Райбека.

Цитата: *«Нет ничего лучше, чем видеть полные паруса, звезды на небе и чистую палубу, особенно если с вами друзья!»*

Часть 2: Заводные Механизмы!

Столкновение начинается, когда персонажи отправляются исследовать странные звуки, доносящиеся из шахтных полостей корабля тирана. Звуки появляются после того, как корабль набирает полный ход и находится уже в миллионах миль от дома.

Любой персонаж на командной палубе, имеющий показатель пассивной Мудрости (Восприятие) 13 или выше, слышит лязг металла по камню, исходящий из люка в середине пола на палубе. Персонаж, который находится в пределах 5 футов от люка, услышит звук автоматически.

Любой спускающийся в люк персонаж, испытывает легкое головокружение — результат прохождения через гравитационную плоскость корабля-тирана.

Бардак в Шахтных Колодцах

Опишите происходящее следующим образом:

Искомое пространство представляет собой одно большое чашеобразное помещение с большими кучами механических частей, причем многие из них разбросаны по полу. Среди обломков несколько частично разобранных автогномов, и их продолжают разбирать на части три насекомоподобных существа, сделанных из сверкающего металла.

Три **заводных кошмара** методично отделяют детали от мертвых автогномов для постройки четвертого кошмара, который пока собран только наполовину. Как только эти существа заметят персонажей, прочитайте или перефразируйте следующее:

Насекомоподобные механизмы угрожают вам вращающимися дископилами, встроенными в их передние конечности. Кажется, что они разговаривают друг с другом, используя щелкающие звуки, которые кажутся вам странно знакомыми.

Заводные кошмары разговаривают друг с другом на языке Три-кринов, поэтому персонажи три-крины понимают, что они говорят при их нападении. Существа насмешливо хвалят персонажей за то, что они принесли *волшебное кормило* на корабль-тиран, и теперь они могут принять командование судном, как только все персонажи будут мертвы.

Выживший Автогном

После того, как заводные кошмары будут побеждены, персонажи смогут обыскать разбросанные повсюду обломки с проверкой Сл 11 Мудрости (Восприятие). При успехе персонаж находит выжившего, погребенного под одной из куч мусора автогнома по имени Визпоп.

ВИЗПОП

Выживший автогном

Визпоп и шесть других автогномов служили бехолдерам, которые управляли кораблем-тираном. После того, как бехолдеры покинули корабль, автогномы подверглись нападению заводных кошмаров. Визпоп (его имя выгравировано на языке Гномов на маленькой латунной табличке, прикрепленной болтами к груди) получил повреждение голосовых связок, а также другие конструктивные неполадки. У автогнома осталось 6 очков здоровья, он не может говорить и время от времени издает жужжащие, шипящие и хлюпающие звуки. Визпоп перестанет их издавать и восстановит способность говорить, как только все его очки здоровья будут восстановлены.

Персонаж может попытаться отремонтировать Визпопа, используя разбросанные вокруг запасные детали от автогномов и инструменты жестянщика. Чтобы найти нужные детали, персонаж должен потратить 10 минут на поиски в кучах и преуспеть в проверке Сл 15 Интеллект (Магия). Как только детали будут найдены, владеющий инструментами жестянщика персонаж, может использовать детали и инструмент для ремонта. В конце каждого часа ремонта Визпоп восстанавливает 1кб очков здоровья.

Визпоп будет усердно следовать за дружелюбными персонажами, пытаясь держаться подальше от опасностей.

Цитата: " Шшшшшш....хлюп.. жужжание.. шсссс... хлюп!" [вздрагивает от страха]"



Сокровище. Рядом с Визпопом небольшой железный сундучок, защелкнутый, но не запертый, который содержит пять жемчужин (по 100 зм каждая) и футляр со *свитком заклинания трюк с веревкой*.

Подведение Итогов

Когда персонажи вдоволь повеселятся в Шахтных Колодцах, переходите к третьей части приключения.

Часть 3: Пожар на Камбузе!

На грузовой палубе, там, где старшина Райбек оборудовал свой камбуз, вспыхивает пожар. Дым от огня проникает с грузовой палубы в шахтные колодцы, но не пересекает гравитационную плоскость и не может быть замечен с командной палубы или палубы медитаций.

Пожарная Сигнализация

Ни один из персонажей не должен находиться на грузовой палубе, когда начинается это столкновение.

Всё устаканилось и наступила относительная тишина и покой. Затем, без какого-либо предупреждения, из шахты доступа, которую вы использовали для перемещения между палубами, выбирается Микен. Его волосы растрепаны, а от одежды разит дымом. Он тяжело дышит после подъема и, кажется, испытывает трудности с речью между судорожными вздохами воздуха.

Несмотря на то, что Микен запыхался и устал, он невредим. Когда один или несколько персонажей подбегают к нему, он хрипит: «Пожар... на камбузе... вышел из-под контроля. Должен... спасите других».



Пожар на Грузовой Палубе

Микен следует за персонажами, когда они направляются на грузовую палубу бороться с огнем, как и Визпоп, если персонажи нашли и починили автогнома. Прибыв, персонажи видят, что грузовую палубу заволокло густым дымом. Правила при задымлённости следующие:

Вдыхание дыма. Любое существо, которому нужно дышать, должно сделать спасбросок Сл 10 Телосложения всякий раз, когда начинает свой ход на грузовой палубе. Спасбросок делается с преимуществом, если нос и рот существа накрыты влажной тряпкой. Если неудачен, существо получает 1 уровень истощения.

Видимость. Видимость на грузовой палубе снизилась до 10 футов. Существа и объекты за пределами этого диапазона сильно затемнены.



Стихийное Вторжение

Помещение, где находится камбуз, является источником огня, который разжёт Микен, использовав два свитка с заклинаниями (*охранные руны [glyph of warding]* использующий слот 4 уровня и *призыв малых элементарей [conjure minor elementals]*). Первый сработал, когда старшина Райбек активировал свою портативную варочную плиту а распространился огонь с помощью четырех магмовых мефитов. Старшине удалось убить одного из мефитов, прежде чем он умер надыхавшись дыма от полученного урона огнем.

Когда персонажи добираются до мертвого тела старшины Райбека, на них нападают три **магмовых мефита**. Из-за своей стихийной природы мефитам не мешает дым. Они могут ясно видеть до 20 футов, а существа и объекты за пределами этого диапазона для них лишь слегка затемнены.

Действия НИП

Когда персонажи побеждают последнего из мефитов, Крик'Литу и Пффреду удаётся взять под контроль возгорание, израсходовав при этом половину запасов воды экипажа. Каждый из них получает 3 уровня истощения от вдыхания дыма.

Пока Крик'Лит и Пффред сосредоточились на тушении, Микен раздает пропитанные водой повязки, которые можно обернуть вокруг носа и рта,

получая преимущество при спасбросках противостоящих эффекту вдыхания дыма.

Если Визпоп также здесь, переживший психическую травму автогном наблюдает за разворачивающейся сценой, но не предпринимает никаких действий, если не получит прямой приказ от персонажа. Вдыхание дыма не является проблемой для Визпопа, который не дышит.

Последствия

Дым начинает рассеиваться после тушения пожара, что позволяет персонажам осмотреть повреждения, не беспокоясь о вдыхании дыма. *Зелья лечения* и *камень послания* пережили пожар и могут быть легко извлечены, как и сундук с пайками.

Просеивание Пепла

Любой персонаж, обыскивающий грузовую палубу в поисках улики, может сделать проверку Сл 13 Интеллекта (Расследование). Если проверка неудачна, персонаж узнает только то, что пожар начался возле портативной варочной плиты старшины Райбека. Если проверка успешна, персонаж выясняет следующее:

Причина пожара. Хотя возгорание произошло от переносной варочной плиты старшины Райбека, плита не способна произвести достаточной силы взрыв для такого пожара, и она не может призывать магмовых мефитов.

Магическое происхождение. Огонь, скорее всего, был вызван магией — возможно, заклинанием, наложенным на портативную варочную плиту старшины Райбека или рядом с ней. Мефиты были призваны либо тем же заклинанием, либо другим.

Допрос НИП

Крик'Лит и Пффред понятия не имеют, как начался пожар. Они помнят, как услышали взрыв на камбузе, за которым последовал крик старшины Райбека от боли и выкрикивание приказов в их адрес. Они сделали то, что им приказали, и открыв бочки с водой боролись с огнём, в то время как старшина Райбек сражался с мефитами.

Микен отрицает, что знает, кто или что вызвало пожар, но он единственный курсант НИП, обладающий каким-либо магическим талантом, что делает его наиболее вероятным подозреваемым. Заклинание *обнаружение мыслей* [*detect thoughts*] или подобная магия может раскрыть его вину. Персонаж может попытаться добиться признания от Микена с помощью успешной проверки Сл 13 Харизмы (Запугивание). Если правда всплывает наружу, Микен объясняет, что был завербован мерканом, чтобы установить ловушку для старшины Райбека и дал Микену два свитка заклинаний для её установки. Микен думал, что старшина Райбек только будет ранен, но никак не убит. Хотя он не знает имени меркана, Микен рассказывает, что ему было обещано достаточно денег, чтобы обеспечить его на всю жизнь и сдается персонажам уповая на их милость.

Подведение Итогов

Персонажам предстоит принять несколько решений:

- Они разворачиваются назад или двигаются дальше?
- Что они делают с Микеном (предполагая, что знают, что он предатель)?
- Что они делают с телом старшины Райбека?
- Используют ли они *камень послания* для связи с боцманом Тарто с известием о предательстве Микена и смерти старшины Райбека?

Если персонажи используют *камень послания* чтобы связаться с Тарто, она приказывает им дождаться подкрепления. Если персонажи прислушиваются к этой команде, Тарто прибывает через день на борту *Ветреного Подкидыша*.

Развитие Персонажей

По завершению этой части приключения персонажи получают 4-й уровень.

Истощение Запасов

Следующее снаряжение было уничтожено огнем или израсходовано для тушения пожара:

- Портативная варочная плита
- 2 бочонка с водой
- 5 фляг растительного масла
- 2 сундука со свежими продуктами питания
- Пол-охапки оставшихся напиленных дров



Глава 4: А вот и Х'Ката!

Введение

Это приключение для трех-семи персонажей 4 уровня, является последним в серии из четырех приключений. Действие происходит в Космосе Королевств, звездной системе Космических Пустошей, чье описание вы можете найти в приложениях к приключению.

Предыстория

Получив задание извлечь метеорит с планеты Х'Ката, персонажи и их коллеги по Академии Кормчих поднялись на борт заброшенного корабля-тирана (судно, построенное бехолдерами из камня). После установки на нем *волшебного кормила*, персонажи столкнулись с некоторыми проблемами.

В результате пожара на борту корабля-тирана погиб их командир - старшина Райбек. Расследование показало, что диверсантом был курсант Микен Хаверстанс. После его пленения и допроса Микен рассказал, что был нанят мерканом (раса голубокожих великанов), который затаил обиду на одного из основателей Академии Кормчих, Мирта Беспощадного. Меркана зовут Вокат, хотя ни Микену, ни персонажам об этом факте неизвестно.

ЛИГА АВАНТЮРИСТОВ

Вы можете использовать приключения в Академии Кормчих в рамках кампании *D&D Adventurers League Forgotten Realms*. Код этого приключения — **SJA-04**.

Обзор

Несмотря на случившиеся неудачи, персонажам разрешается возобновить свою миссию и отправиться к Х'Кате. Небо над планетой патрулируют корабли-тираны бехолдеров. Цель персонажей проста: проскользнуть мимо них на планету, найти метеорит и доставить его в Академию Кормчих.

Это приключение разделено на три части:

Часть 1: Веретено. Исследуя Веретено (возвышающуюся из центра дискообразной планеты Х'Ката гору), персонажи сталкиваются с существами, похожими на бехолдеров, и, возможно, им придется сразиться с ними, чтобы завладеть метеоритом.

Часть 2: Прерванное путешествие. Когда персонажи возвращаются на Торил, они, пролетая мимо астероида, сталкиваются с гитиянки, агентом Воката, который хочет забрать Микена.

Часть 3: Возвращение домой. Персонажи возвращаются в Академию Кормчих, и вскоре после их прибытия Академию атакует ударный отряд, посланный Вокатом. В итоге окончание обучения омрачается потерями, и ожиданием угроз в будущем.

Сюжетные Завязки

События главы 4 происходят сразу же после окончания главы 3. Если один или несколько персонажей погибли, предположим, что их заменили новые кадеты, прибывшие на корабле рыба-молот *Ветренный Подкидыш*, с которым встречаются персонажи прежде чем возобновить свой путь на Х'Кату.

Часть 1: Веретено

В этой части приключения персонажи прибывают на планету Х'Ката и разыскивают алмантиновый метеорит у подножия горы под названием Веретено. В пещерах они сталкиваются с существами, которые также высоко оценили важность метеорита.

Перелёт на Х'Ката

После захвата корабля-тирана и пленения диверсанта Микена, персонажи ждут, когда прибудет корабль рыба-молот *Ветренный Подкидыш* и заберет Микена под арест.

На борту *Ветренного Подкидыша* прибывают два преподавателя Академии Кормчих: боцман Тарто и Саэрте Абизин. Им поручено сопровождать персонажей на Х'Кату, для гарантии того, что на борту корабля-тирана больше не произойдет никаких несчастных случаев. Саэрте берет на себя роль капитана и кормчего, в то время как Тарто опекает персонажей и наблюдает за ходом миссии.

Автогном Визпоп, с которым персонажи столкнулись в предыдущей части приключения, переходит на *Ветренный Подкидыш* и возвращается в Академию Кормчих с Крик'Литом, Пффредом и остальными кадетами.

Ветренный Подкидыш возвращается на Торил с другими курсантами и автогномом Визпопом, но вам предначертана другая участь! Вы остаётесь на борту корабля-тирана, но теперь путь к Х'Кате происходит в сопровождении преподавателей Саэрта Абизина и боцмана Тарто, которые взяли на себя командование миссией и привезли с собой запасы припасов. Тарто мрачно грызет свою сигару, раздавая вам обыденные задания по обслуживанию корабля. Саэрте берет под свой контроль недавно установленное *кормило* корабля-тирана.

Путь к Х'Кате занимает немало дней, и описание планеты соответствует действительности. Х'Ката - это водный диск шириной в тысячи миль, в центре которого возвышается гора, называемая Веретеном. Саэрт маневрирует кораблем-тираном, он зависает в нескольких футах над поверхностью воды на краю Веретена и боцман Тарто выкинув щелчком истлевшую сигару, приказывает развернуть веревочный трап.

«Слушать сюда. Пара к твоему *камню послания* находится у меня. Когда найдете метеорит, свяжитесь и сообщите это мне, а затем ждите дальнейших инструкций».

Тарто бросает вам какую-то сумку. «Это *сумка хранения*. Используйте её для переноски метеорита. Место падения где-то неподалеку. Если метеорита там нет, обыщите близлежащие пещеры. Мы с Саэрте остаёмся здесь и будем охранять корабль».

Отслеживайте, у кого находится другой *камень послания* и *сумка хранения*. Как только персонажи спускаются по веревочному трапу и покидают корабль-тиран, они могут рассмотреть окружающую обстановку более четко: их высадили на скалистом берегу Веретена, горы, большей, чем любая, виденная ими ранее. Солнце — далекое пятнышко и дневной свет на Х'Ката не ярче звездной ночи на Ториле. Просмотрите раздел «Особенности Х'Ката», затем перейдите к разделу «Поиск метеорита».

Особенности Х'Ката

На Х'Кате следующие характерные особенности:

Размеры и рельеф. Х'Ката - это водный мир в форме диска с единственной большой горой, называемой Веретеном, выступающей из его центра. Диск сужается по краям, образуя обод. Ширина Веретена у своего подножия составляет около 200 миль в поперечнике, вершина горы находится в 1000 милях над уровнем водного диска.

Свет. Берега Веретена тускло освещены. Далекое солнце обеспечивает мало тепла и света.

Берег Веретена. Каменистая почва, сглаженная веками прибоем пологих волн, простирается примерно на 500 футов от края воды до отвесных скал. Стоя на берегу, персонажи могут увидеть многочисленные пещеры в подножии горы.

Звуки. На мелководье ничего не шевелится. Вдалеке морские птицы перекликаются друг с другом, пикируя и ныряя за едой на глубину.



В Поисках Метеорита

На побережье метеорит персонажам найти не удастся, но они достаточно быстро обнаружат место его падения:

В тусклом свете далекого солнца вы видите на поверхности Веретена темный шрам, где что-то должно было врезаться в него с огромной скоростью, расколов скалу и оставив огромную вмятину. Что бы это не было, после удара, оно скатилось по склону горы к берегу, оставив борозду из расплавленных камней.

Персонажи легко определяют, где метеорит остановился после падения. Однако его нигде не видно. Обыскав эту область, они обнаружат следы ведущие от места остановки метеорита ко входу находящейся примерно в 250 футах пещеры, шириной 15 футов и высотой 20 футов в подножии Веретена. Любой осмотревший следы персонаж и преуспевший в проверке Сл 10 Мудрости (Выживание), определит их как принадлежащие какому-то Большому размером великану, вероятнее всего огру.

Пещера

Если персонажи проследуют по следам в пещеру, прочитайте:

Проход шириной в 15 футов приводит в большую пещеру с шероховатыми стенами и затопленным полом. Бесформенная, практически продолговатая глыба металла находится в центре пещеры. Лучик света, падающий на него из дыры в потолке, придает ему темно-синий блеск. Возле метеорита парят два похожих существа, представляющие собой слизистый зеленый шар с большим центральным глазом и четырьмя извивающимися глазными стебельками. Вокруг них собралось с полдюжины более мелких существ аналогичной формы, каждое из которых не больше грейпфрута. На возвышающемся над полом выступе высотой в пять футов расположился здоровенный желтокожий огр с одним глазом как у циклопа. Огр зеваает, медленно моргает и выглядит довольно уставшим.

Изображенная на карте пещера уходит вглубь Веретена. Персонажи прибывают через северо-западный туннель, заканчивающемся на уступе высотой 5 футов с видом на пещеру.

Особенности Пещеры

В пещере следующие особенности:

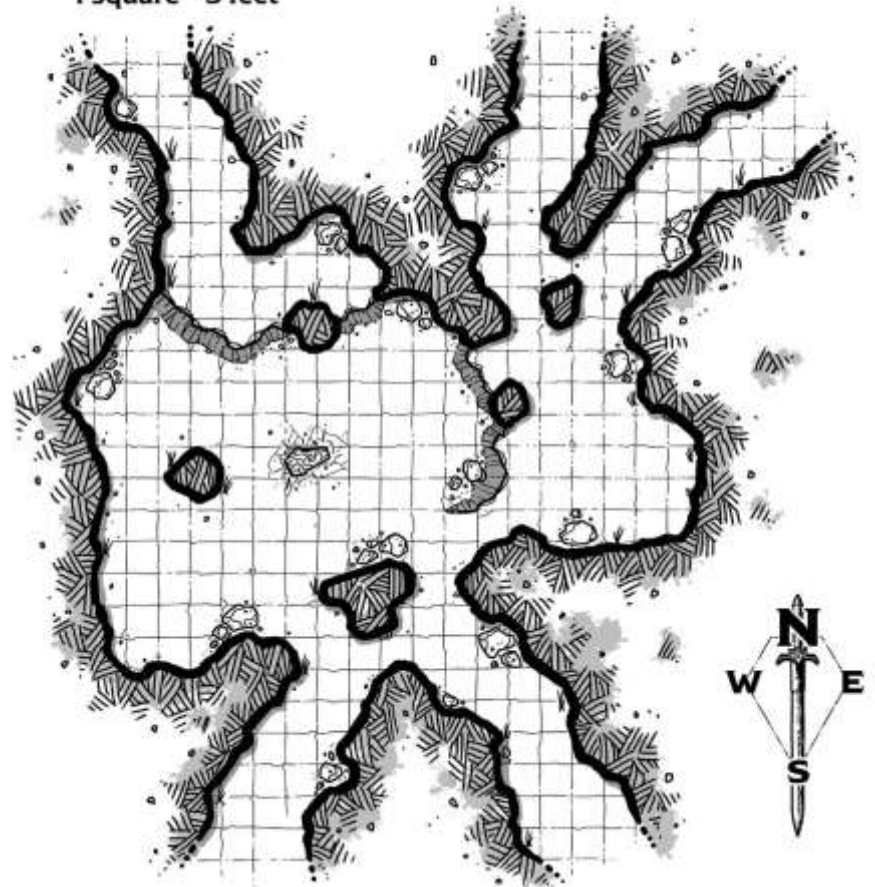
Выходы. Пещера имеет несколько выходов, уходящих глубже в обширную сеть туннелей и пещер, пронизывающих Веретено.

Свет. Пещера тускло освещена маленькими солнечными лучиками, проходящими через трещины в потолке.

Метеорит. Метеорит выглядит так, как будто его уронили в центре. 500-фунтовая глыба почерневшего металла приобретает темно-синий блеск, когда его поверхность освещается. Метеорит в длину 2 фута, ширину 18 дюймов и высоту 18 дюймов. Он может поместиться внутри сумки хранения персонажей.

SPINDLE CAVERN

1 square = 5 feet



Существа

Два **наблюдателя** и шестеро **смотрящих** прячут у метеорита. Наблюдатели не могут решить, кто из них должен охранять метеорит, и им не терпится, чтобы кто-нибудь помог разрешить их спор. Смотрящие были привлечены к пещере развернувшимся спором наблюдателей, но им не хватает интеллекта для разрешения дискуссии. Похожий на циклопа **огр** – глуповатая зверюга, нашедшая и притащившая в пещеру метеорит. Огр служит могущественному бехолдеру Куррзоту, который, к счастью, обитает гораздо глубже в горе и не появляется в этом приключении.

Бехолдероподобным не понадобится много времени, чтобы заметить появившихся незваных гостей. После короткого телепатического обмена фраз наблюдатели при помощи телепатии обращаются к персонажам:

Чужеродный голос в ваших головах вдруг произносит: «Таинственные чужаки! Я наблюдатель Грилоб. Это наблюдатель Орлоб. Каждый из нас претендует на право охранять этот странный метеорит, но только один из нас может быть этого достоин».

Похожий на него, другой телепатический голос добавляет: «Мы приказываем вам немедленно стать посредниками в нашем споре!»

Задавая соответствующие вопросы, персонажи могут узнать следующую информацию:

- Грилоб и Орлоб чувствуют себя обязанными сторожить метеорит, потому что он кажется им достойным сокровищем для охраны. Однако ни один из наблюдателей не потерпит помощи от соперника. (Каждый из них хочет заботиться о метеорите самостоятельно.)
- Ни Грилобу, ни Орлобу не было приказано сторожить метеорит.
- Пещера является логовом похожего на циклопа ога. Наблюдатели просто случайно услышали, как огр уронил метеорит на пол. Грилоб прибыл первым, за ним последовали Орлоб и смотрящие.

Наблюдатели хотят, чтобы персонажи выбрали хранителя метеорита, но простого выбора недостаточно для удовлетворения их амбиций: предложение персонажей должно включать разумное объяснение. Оно может быть и очень простым, например: «Грилоб прибыл первым, поэтому Грилоб должен охранять метеорит». В качестве альтернативы персонажи могут заявить, что ни один из наблюдателей не годится быть хранителем метеорита, поскольку он принадлежит огру, или что сам огр должен выбрать стража. Независимо от выбора персонажей, они должны затем сделать проверку Сл 13 Харизмы (Убеждение). Если один или несколько персонажей преуспевают в проверке, наблюдатели соглашаются с предложением персонажей. Если ни один персонаж не преуспевает в проверке, наблюдатели не соглашаются с их мнением и персонажам придется придумать другой план действий.

Если один из наблюдателей в конечном итоге становится хранителем метеорита, другой забирает смотрящих и уходит через один из туннелей, исчезая в глубинах горы. Если хранителем метеорита оказывается огр, уходят оба наблюдателя и забирают с собой смотрящих. Очень уставший огр вскоре после этого засыпает, что позволяет персонажам спокойно забрать метеорит.

Вспыхивает бой

Наблюдатели не позволят персонажам претендовать на метеорит пока он находится под их присмотром. Если разгорается битва, наблюдатели защищают метеорит, смотрящие в ужасе разлетаются, а измученный огр устало защищает себя и свое логово.



Возвращение на Корабль

После того как персонажи забрали метеорит, они могут использовать *камень послания*, чтобы связаться с боцманом Тарто, или просто вернуться обратно на корабль-тиран. Если камень используется, Тарто отвечает:

«Возвращайтесь на борт и сваливаем. От этой планеты у меня мурашки по коже».

На обратном пути к кораблю-тирану персонажи ни с кем не сталкиваются и как только они поднимаются по веревочному трапу, боцман Тарто забирает у них *камень послания* и *сумку хранения* с метеоритом.

С Саэрте на *волшебном кормиле*, корабль-тиран улетает с Х'Каты, проскальзывая мимо патрулирующих кораблей бехолдеров. После чего Саэрте берет курс на Торил.

Раскуривая очередную сигару, боцман Тарто уверяет персонажей: «Осталось самое лёгкое».

Часть 2: Прерванный Полёт

В этой части приключения персонажам предстоит разобраться с Китру, гитиянки, работающей на меркана Вокат. Задание Китру состоит в том, чтобы забрать кадета-предателя Микена. Гитиянки не знает, что Микена больше нет на борту корабля-тирана, поэтому переговоры могут быть довольно заняты.

Прямо по Курсу Астероид!

Корабль-тиран персонажей встречается с астероидом в нескольких днях пути от Х'Каты. Близость к крупному астероиду заставляет корабль сбросить скорость до обычной. Зачитайте следующее:

Прошло уже несколько дней без происшествий, Тарто продолжает ваше обучение, подчеркивая свой статус и предотвращая тем самым скуку. Неожиданно выяснилось, что Саэрте - отличный игрок в драконьи шахматы и по прошествии многих партий вы запомнили чуть-ли не каждую карту в колоде с изображениями существ Космических Пустошей, которую он принес с собой.

Во время очередного обеда на командной палубе Саэрте вдруг говорит: «У меня ощущение, что к нам приближается астероид». Корабль замедляет ход, Саэрте замечает: «Я уверен, что прав, но сходите гляньте действительно ли это так». Тарто отдает вам *камень послания*. «Просто на всякий случай. Теперь идите разомните ноги».

Персонажи нужно спуститься в шахтные колодцы корабля-тирана, чтобы хорошенько рассмотреть то, что их замедлило. Используя веревочные трапы, они пересекают гравитационную плоскость корабля и после этого достигают хорошей точки обзора на краю одного из больших отверстий шахты. Отсюда они видят следующее:

Небольшой каменный астероидный поток дрейфует прямо за краем воздушной оболочки вашего корабля. Примерно в полумиле медленно вращается крупный, испещренный вмятинами астероид, который как минимум в три раза больше вашего судна.

За астероидом прячется корабль-стрекоза с экипажем гитиянки. Преуспевшие в проверке Сл 18 Мудрости (Восприятие) персонажи, могут заметить краткий отблеск, наводящий на мысль о чём-то металлическом за несколько мгновений до того, как он скроется за астероидом.

Если персонажи отправят об этом сообщение Тарто, у нее возникает подозрение, что за астероидом прячется пиратское судно, так как пираты довольно часто посещают эту часть Космических Пустошей.

Прибытие Китру

Прочитайте или перефразируйте следующее:

Вы замечаете непонятное искажение пространства за мгновение до того, как перед вами из ниоткуда появляется крылатое, похожее на акулу существо. У него голубая шкура, четыре крыла, похожий на рог нарост на голове и облаченная в доспехи фигура на спине. Всадник произносит: «Приветствую тебя. Я здесь, чтобы забрать кое-что, представляющее интерес для моего работодателя. Приведите человека по имени Микен Хаверстанс, и не будет никаких проблем».

Китру, **гитиянки-воитель**, сидит верхом на **звездном копьеносце**, который используя Покров Невидимости незаметно приблизился к кораблю-тирану.

Китру — первый помощник капитана на скрывающегося за астероидом корабле-стрекозе, являющимся одним из нескольких кораблей, отправленных по всему Космосу Королевств, для перехвата корабля персонажей и возвращения Микена. Китру и ее экипажу гитиянкам сказали, что Микен находится на борту корабля-тирана с несколькими другими курсантами. Корабль Китру оказался в нужном месте и в нужное время, чтобы перехватить корабль-тиран в пути из Х'Каты на Торил.

Ей неизвестно о боевых возможностях корабля-тирана, поэтому она не желает рисковать своей командой для возврата Микена. Когда персонажи заявляют Китру, что Микена нет на борту корабля-тирана, Китру предполагает, что они лгут, чтобы защитить Микена и интересуется: «Зачем рисковать своими жизнями защищая предателя?» После чего требует, чтобы они немедленно привели Микена. Если персонажи отказываются или по-прежнему уверяют, что Микена нет на борту, Китру и её звездный копьеносец атакуют.



Развитие Боя

Если начинаются боевые действия, Китру и звездный копьеносец приближаются на расстояние ближнего боя. Когда у Китру или звездного копьеносца остается менее 20 очков здоровья, Китру велит звездному копьеносцу отступать. На следующем ходу звездный копьеносец использует Покров Невидимости и улетает обратно к астероиду. Если звездный копьеносец погибает до того как сможет отступить, Китру накладывает в свой следующий ход заклинание *туманный шаг* и телепортируется рядом с персонажами, атакуя их своим двуручным мечом.

В случае использования персонажами *камня посланий* для помощи от боцмана Тарто, она отвечает: «Сейчас буду!» и направляется к ним. Тарто вооружена мушкетом (+7 к попаданию), наносящем 1к12 + 3 колющего урона при попадании.

Пленение Китру

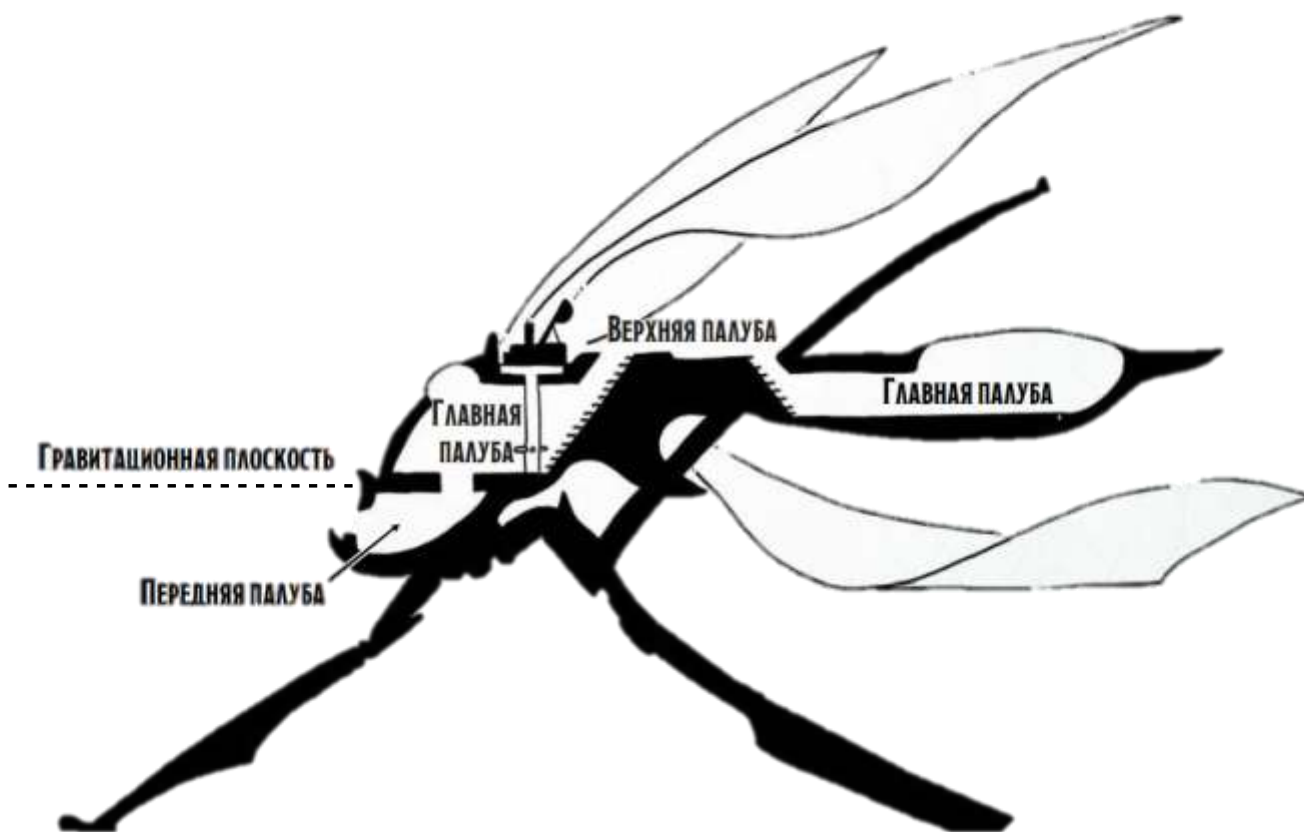
Если Китру будет взята в плен, персонажи смогут её допросить и узнать следующую информацию:

- Китру и ее команда работают на меркана по имени Вокат.
- У Воката есть несколько кораблей, которые разыскивают корабль-тиран персонажей.
- На корабле-стрекозе, прячущемся за астероидом, команда из четырех гиффов и четырех гитиянок.

Непонятное клеймо. Обыскивающие Китру персонажи или внимательно наблюдавшие за ней, замечают непонятный символ, вытатуированный на тыльной стороне ее правой ладони. Заклинание *обнаружение магии* покажет ауру магии школы преобразования вокруг татуировки. Татуировка - это герб Воката, который носят наиболее приближенные к меркану.

Вперёд

Саэрте выводит корабль-тиран из астероидного потока и продолжает путь к Торилу. Корабль набирает скорость, как только удаляется от астероида на расстояние мили. Приоритетом Саэрте является возвращение на Торил и извещение Академии Кормчих, что Вокат набрал на поиски Микена боевиков. «Надеюсь, мы доберемся до него раньше, чем они», — мрачно замечает Саэрте.



Корабль-Стрекоза

Экипаж корабля-стрекозы включает четверых **гиффов-сослуживцев** и четверых **гитианки-воителей** (не считая Китры). Когда корабль-тиран удаляется от астероида, осмотрительный капитан стрекозы гифф Мустафа Шульц приказывает своему кормчему, гитианки Налвур, следовать за кораблем-тираном на безопасном расстоянии к Торилу.

В следующей части персонажи вновь сталкиваются с кораблем-стрекозой.

Часть 3: Возвращение Домой

Через десять дней после происшествия у астероида персонажи возвращаются на Торил:

Вскоре после того, как Саэрте останавливает корабль-тиран на орбите Торила, к нему прибывает корабль рыба-молот *Ветреный Подкидыш*, чтобы забрать вас, Саэрте и боцмана Тарто обратно в академию. Прибывший на корабле опытный экипаж остается заботиться о корабле-тиране.

Вернувшись в Академию Кормчих на острове Нимбрал, Тарто советует вам немного отдохнуть, пока она и Саэрте информируют обо всём старший командный состав. Тарто приказывает вам держаться подальше от Микена и утром явиться на корабль рыба-молот для несения вахты.

Персонажам не разрешается присутствовать на брифинге старшего персонала академии или повидаться с запертым в своей каюте Микеном. Стражу возле каюты Микена несут два **ветерана**, на дверь наложено заклинание *волшебный замок [arcane lock]*.

Захват

Когда на следующее утро персонажи заступают на вахту, им поручают текущие работы по обслуживанию *Ветреного Подкидыша*: мытьё палуб и мелкий ремонт. *Подкидыш* пришвартован сбоку от здания Академии Кормчих в 400 футах над Морским Доком, примерно на уровне Спортзала (см. карту Академии).

Вахта прерывается боевиками, полными решимости забрать Микена и захватить *Ветреный Подкидыш*.

Битва за Подкидыша

Зачитайте следующее:

В то время пока вы заняты решением поставленных перед вами задач, над палубой Ветреного Подкидыша зависает тень от другого корабля. Всё выглядит так, будто судно готовится причалить к уровню Академии прямо над вами. Корабль похож на гигантское металлическое насекомое, его корпус поблескивает на солнце.

Неожиданно с судна падают прямо на главную палубу Ветреного Подкидыша канаты, по которым на корму спускаются два в полном боевом снаряжении мускулистых гуманоида с головами бегемотов. Спрыгнув на палубу с оглушительным грохотом один из них указывает на вас, фыркает и говорит: "Убирайся. Теперь это наш корабль".

Как только гиффы десантируются на *Ветреный Подкидыш*, корабль-стрекоза перелетает на другую сторону здания академии, направляясь на высадку второй десантной команды — на захват Микена. Затем стрекоза взлетает в небо.

Существа

Двум **гиффам-сослуживцам** приказано захватить *Ветреный Подкидыш*, пока вторая команда не приведёт Микена, живого или мертвого. Гиффы дают персонажам шанс покинуть корабль. Если персонажи пытаются им противостоять, гиффы швыряют в них гранаты, прежде чем вступить в ближний бой.

В случае пленения и допроса, гиффы расскажут, что подчиняются приказам Мустафы Шульца, капитана корабля-стрекозы, тоже гиффа состоящего на службе у меркана Воката. Шульц и его команда - наемники, чьи услуги хорошо оплачиваются Вокатом.

Корабль Рыба-Молот

Для этого столкновения используйте карту корабля рыбы-молот в приложениях. Боцман Тарто и персонажи находятся на баке, когда гиффы десантируются на главную палубу в районе кормы.

Корабельное оружие. Баллиста на баке требует 1 действия для зарядания, 1 действия для прицеливания и 1 действия на выстрел. Болт баллисты (+6 к попаданию) наносит 16 (3к10) колющего урона при попадании. Катапульты корабля на штатном ремонте и не имеют боеприпасов.

Выбросить за борт. Существо, упавшее за борт корабля, должно преуспеть в спасброске Сл 10 Ловкости, чтобы ухватиться за борт. В случае неудачи существо падает в расположенную на 400 футов ниже воду, получая 70 (20к6) дробящего урона.

Еще Одна Атака?

Как раз в тот момент, когда их бой с гиффами заканчивается, персонажи слышат доносящийся с другой стороны академии взрыв, где-то в районе кадетских кают. После этого им нужно выбрать: направиться туда, где проходит еще одна атака (переходим к Освобождению Микена) или остаться на *Ветреном Подкидыше* (переходим в раздел Остаёмся на борту).

Освобождение Микена

Если персонажи покидают корабль и бегут к кадетскому кампусу, они слышат звуки выстрелов из



мушкетов, когда приближаются к каюте Микена. (см. карту Академии Кормчих в приложениях) Вскоре они натываются на отряд боевиков:

Достигнув нижней части лестницы вы видите заполненный дымом коридор. Полдюжины мертвых тел валяются на полу. К вам, полускрытые дымом, приближаются две худощавые фигуры в доспехах. Одна из них сжимает двуручный меч, другая тащит вяло брыкающегося, раненого Микена Хаверстанса.

Особенности Обстановки

Коридор вдоль кубриков кадетов шириной 10 футов и длиной в 60 футов до своего изгиба на юге. Тела на полу принадлежат двум погибшим морякам, двум охранникам и двум членам отряда боевиков — одному гиффу и одному гитиянки. На востоке от персонажей два помещения: прачечная примерно в 20 футах от лестницы и еще один общий кубрик в 20 футах от нее.

В коридоре следующие особенности:

Неразорвавшаяся граната. Одна из гранат погибшего гиффа была взведена, но не брошена, так как гиффа зарубили в повороте коридора. В конце каждого хода в бою бросайте кб. В случае выпадения 6-ки граната выкатывается из руки гиффа и взрывается. Каждое существо в радиусе 20 футов от поворота коридора в своём южном конце должно сделать спасбросок Сл 17 Ловкости, получая 17 (5кб) урона силовым полем при неудаче или вдвое меньше урона в случае успеха.

Свет. Эта область ярко освещена непрерывно действующими заклинаниями *вечный огонь*, наложенными на настенные подсвечники.

Дым. Дым от брошенной гиффом боевой группы во время штурма импровизированной гауптвахты Микена дымовой шапки делает коридор слегка затемненным.

Существа

Два раненых **гитиянки-воителя** (у каждого осталось по 30 очков здоровья) волокут с собой Микена (ученик волшебника с оставшимися 2 очками здоровья и без заклинаний). В момент их встречи с персонажами гитиянки направляются к *Ветреному Подкидышу*. Они не утруждают себя переговорами и пока один держит Микена, другой атакует.

Если один из гитиянок падёт в бою, другой своим следующим действием попытается убить Микена и забрать с собой его голову. Одного удара достаточно, чтобы у Микена осталось 0 очков здоровья, а следующего взмаха двуручного меча достаточно, чтобы его обезглавить. Если персонажи побеждают гитиянки до того, как Микен будет убит, он валится на землю и плачет как ребёнок. Он не в состоянии помочь или навредить персонажам.

Ничего не бойтесь, Визпоп здесь!

Если персонажам угрожает опасность быть побежденными гитиянки, к ним неожиданно приходит помощь.

В кубрик рядом с прачечной временно заселили Визпопа, автогнома, спасенного персонажами в предыдущей главе приключения. Визпоп прятался у себя с тех пор, как вспыхнули боевые действия, но как только он услышал персонажей, то набрался мужества продемонстрировать им свое присутствие. Зачитайте следующее:

Из соседнего помещения доносится тихий дребезжащий голос: «Я здесь. И могу помочь!»

Визпоп не участвует в боевых действиях, но хочет помочь в тяжелой ситуации. Персонажи могут попросить его пойти за дополнительной помощью или отвлечь противника. Если он отправляется за помощью, то через несколько раундов возвращается с двумя охранниками академии (используйте статблок **ветерана**), для помощи персонажам в бою.

Остаёмся на Борту

Если персонажи решили остаться на борту *Ветреного Подкидыша*, двое выживших боевиков Воката приводят к ним раненого Микена:

Две худощавые фигуры в забрызганных кровью доспехах выходят из академии на платформу, к которой пришвартован ваш корабль. Одна сжимает двуручный меч, другая тащит вяло брыкающегося, раненого Микена Хаверстанса.

Существа

Два раненых **гитиянки-воителя** (у каждого осталось по 30 очков здоровья) волокут с собой Микена (ученик волшебника с оставшимися 2 очками здоровья и без заклинаний). Один из них тащит Микена, другой использует заклинание *туманный шаг*, чтобы телепортироваться на корабль и атакует.

Если один из гитиянок падёт в бою, другой своим следующим действием попытается убить Микена и забрать с собой его голову. Одного удара достаточно, чтобы у Микена осталось 0 очков здоровья, а следующего взмаха двуручного меча достаточно, чтобы его обезглавить. Если персонажи побеждают гитиянки до того, как Микен будет убит, он валится на землю и плачет как ребёнок. Он не в состоянии помочь или навредить персонажам.

Если гитиянки побеждают или заставляют персонажей отступить, один из них начинает процесс настройки на *волшебное кормило*. Однако закончить задуманное им не удастся - появляется Мирт с подкреплением, достаточно чтобы быстро одержать победу над гитиянки. Если один или несколько персонажей оказываются на грани гибели, Мирт появляется вовремя, чтобы эти персонажи были спасены его помощниками.

После Нападения

Следующие подразделы предлагают несколько вариантов развития неосновных событий.

Непонятные Татуировки

Победившие гитиянки персонажи или внимательно осмотревшие их, замечают непонятные символы, вытатуированное на тыльной стороне правых ладонях. Заклинание *обнаружение магии* покажет ауру магии школы преобразования вокруг татуировок. Татуировки - это герб Воката, который носят наиболее приближенные к меркану. Если о татуировках узнают Саэрте или Тарто, они докладывают об этом Мирту через несколько часов. Мирт точно знает, что означают тату, и в итоге делится своими знаниями с персонажами. Это знак личной свиты Вокат, его получают только самые доверенные боевики меркана.

Судьба Микена

Если он переживет нападение, Микен приговаривается к пяти годам каторжных работ, отбываемых в исправительной колонии на небольшом островке у Побережья Мечей. Он планирует начать все с чистого листа и надеется снова увидеть персонажей, после того как освободится.

Побег Стрекозы

После высадки штурмовых групп, корабль-стрекоза атакует другой волшебный корабль. Преследующее судно укомплектовано курсантами академии, которые действуют не так слаженно, чем оставшиеся на корабле-стрекозе. По вашему усмотрению, стрекоза может снова появиться в каком-то более позднем приключении, под командованием Мустафы Шульца и гитиянки-кормчей Налвур.

Выпускной

Через две недели после нападения наконец наступает выпускной. Во время церемонии вручения дипломов вызывается каждый персонаж и получает с большой помпой признание за свои поступки. Ближе к концу церемонии Мирт произносит небольшую речь, посвященную тем, кто недавно был потерян, и обещает хранить и не закрывать Академию Кормчих.

Каждый персонаж может влиться в состав Академии как новоиспеченный моряк в ряды кормчих или Корпуса Кормчих. Или персонажи могут записаться в программу распределения выпускников, в итоге получая назначение на корабль под командованием дружелюбного Мирту и Академии Кормчих капитана. После этого персонажей отправляют в один из городов на Побережье Мечей ожидать прибытия своего корабля.



Подарки на Выпускной

В качестве награды за свой героизм каждый персонаж на выпускном может выбрать один предмет из следующего списка в виде подарка:

- +1 жезл хранителя договора (*rod of the pact keeper*)
- +1 щит на выбор
- +1 оружие на выбор
- сумка хранения (*bag of holding*)
- ночные очки (*goggles of night*)

Конец?

Ваше время в Академии Кормчих закончилось. Перспектива новых приключений ждет вас в Невервинтере, городе на севере. Боцман Тарто как обычно грызет свою сигару, прощаясь с вами. «Не забудь чего-нибудь написать», — говорит она с усмешкой.

Далеко над вами, в Космических Пустошах над Торилом, появляется корабль, похожий на мотылька. Его цель неизвестна и он ждет, выжидая своего часа...

Развитие Персонажей

Персонажи получают 5-й уровень и готовы к приключению *Свет Ксариксиса*!

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ!

Приключения на этом не заканчиваются! На карту поставлена судьба мира, и искатели приключений хорошо подходят для того, чтобы заняться его спасением! *Свет Ксариксиса*, приключение из сетбокса *Spelljammer: Adventures in Space*, может начаться прямо там, где остановилось эта история.

Если вы хотите, чтобы ваше приключение разворачивалось в *Forgotten Realms* или если вы управляете этими приключениями в рамках кампании *D&D Adventurers League Forgotten Realms*, начните *Свет Ксариксиса* в Невервинтере.

Существа

ВETERАН

Средний, гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 17 (наборный доспех)

Очки здоровья 58 (9к8 + 18)

Скорость 30 фт.

СИЛ 16 (+3) **ЛОВ** 13 (+1) **ТЕЛ** 14 (+2)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 11 (+0) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Атлетика +5, Восприятие +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Ветеран совершает две атаки длинным мечом и одну атаку коротким.

Длинный меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 7 (1к8 + 3) рубящего урона, или 8 (1к10 + 3) рубящего урона при ударе двумя руками.

Короткий меч. Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель.

Попадание: 6 (1к6 + 3) колющего урона.

Тяжелый арбалет. Дальнобойная атака оружием: +3 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель.

Попадание: 6 (1к10 + 1) колющего урона.



ГИТИЯНКИ-ВОИТЕЛЬ

Средний, гуманоид (гит), законно-злой

Класс Доспеха 17 (полулаты)

Очки здоровья 49 (9к8 + 9)

Скорость 30 фт.

СИЛ 15 (+2) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 12 (+1)

ИНТ 13 (+1) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 10 (+0)

Спасброски Тел +3, Инт +3, Мдр +3

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Гит

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Врождённое колдовство (псионика). Базовой характеристикой гитянки является Харизма. Он может

накладывая следующие заклинания, не нуждаясь ни в каких компонентах:

Неограниченно: *волшебная рука* [*mage hand*] (рука невидима)

3/день каждое: *необнаружимость* [*nondetection*] (только на себя), *прыжок* [*jump*], *туманный шаг* [*misty step*]

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гитянки совершает две атаки двуручным мечом.

Двуручный меч. Рукопашная атака оружием: +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. **Попадание:** 9 (2к6+2) рубящего урона плюс 7 (2к6) урона психической энергией.

ГИФФ

Средний, гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 16 (кираса)
Очки здоровья 60 (8к8 + 24)
Скорость 30 фт

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 17 (+3)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 12 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Знатоки огнестрельного оружия. Гиффы – мастера обращения с огнестрельным оружием, что позволяет им игнорировать правила заряжания пистолетов и мушкетов.

Безрассудный рывок. Гифф может попытаться сбить существо с ног. Если гифф передвигался, как минимум, на 20 фт. по прямой линии, заканчивающейся за 5 фт. до существа Большого размера или меньше, то это существо должно преуспеть в спасброске Силы Сл 14, иначе оно получит 7 (2к6) дробящего урона и будет сбито с ног.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гифф совершает две атаки длинным мечом, мушкетом или пистолетом.

Длинный меч. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* (1к8 + 4) рубящего урона, или 9 (1к10 + 4) рубящего урона, если атака наносится двумя руками.

Мушкет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 40/120 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к12 + 2) колющего урона.

Пистолет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 30/90 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) колющего урона

Осколочная граната (1/день). Гифф бросает гранату на расстояние до 60 фт. Каждое существо в пределах 20 фт. от места детонации гранаты должно сделать спасбросок Ловкости Сл 15, получая 17 (5к6) колющего урона в случае провала, и половину этого урона при успехе.

ГИФФ-СОСЛУЖИВЕЦ

Средний, гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 12
Очки здоровья 75 (10к8 + 30)
Скорость 30 фт., плавающая 30 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 17 (+3)
ИНТ 11 (+0) **МДР** 12 (+1) **ХАР** 12 (+1)

Чувства пассивное Восприятие 11

Языки Общий

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус мастерства** +2

Знатоки огнестрельного оружия. Знание оружия позволяет гиффу игнорировать свойство «перезарядка» любого огнестрельного оружия.

Так держать! Находясь на палубе корабля гифф совершает с преимуществом проверки характеристик и спасброски против эффектов, которые могут сбить его с ног или столкнуть за борт.

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Гифф совершает две атаки длинным мечом или мушкетом.

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

Мушкет. *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 40/120 фт., одна цель. *Попадание:* 8 (1к12 + 2) колющего урона.

Силовая граната. Гифф бросает гранату на расстояние до 60 футов, и та взрывается сферой радиусом 20 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости Сл 15, получая 17 (5к6) урона силовым полем при провале, или половину этого урона при успехе. После того как гифф бросит гранату, бросьте кб. Если выпадет 4 или меньше, у гиффа больше не остаётся гранат для броска.

ЗАВОДНОЙ МЕХАНИЗМ, КОШМАР

Маленький, конструктор, обычно законно-злой

Класс Доспеха 18 (естественный доспех)

Очки здоровья 60 (8к6 + 32)

Скорость 30 фт., взбирание 30 фт.

СИЛ 14 (+2) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 18 (+4)

ИНТ 13 (+1) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 10 (+0)

Спасброски Сил +4, Мдр +4

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к урону электричество, яд

Иммунитет к состояниям Ослеплённый, Очарованный,

Оглуший, Истощение, Испуганный, Парализованный,

Окаменевший, Отравленный

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное

Восприятие 16

Языки Три-кринов, Зиквет

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Отключение. Ставший целью заклинания *развеять магию* кошмар должен преуспеть в спасброске Телосложения против Сл спасброска от заклинаний или отключиться на 1 минуту или до тех пор, пока не получит какой-либо урон.

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

ДЕЙСТВИЯ

Мультиатака. Кошмар совершает одну атаку Укусом и две атаки Циркулярными Пилами или совершает две атаки Электрическим Разрядом.

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 6 (1к8 + 2) колющего урона.

Циркулярная Пила. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к4 + 2) рубящего урона.

Электрический Разряд. *Дальнобойная атака заклинанием:* +4 к попаданию, дистанция 120 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона электричеством.

Взаимодействие с Кормилом. Кошмар подключается к *волшебному кормилу* находящегося в пределах 5 фт от себя корабля и мгновенно на него настраивается. Если другое существо уже настроено на *кормило*, то его настройка прекращается в момент настройки кошмара. Кошмару не нужно быть заклинателем, чтобы управлять *кормилом* волшебного корабля. Бонусным действием он может отсоединиться от *кормила* и это прекратит его настройку с ним.

ЗВЁЗДНЫЙ КОПЬЕНОСЕЦ

Большой, небожитель, обычно нейтральный

Класс Доспеха 15 (естественный доспех)

Очки здоровья 60 (8к10 + 16)

Скорость 0 фт., полёт 50 фт.

СИЛ 18 (+4) **ЛОВ** 15 (+2) **ТЕЛ** 15 (+2)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 13 (+1) **ХАР** 8 (-1)

Спасброски Лов +4, Тел +4

Навыки Восприятие +3, Скрытность +4

Спротивление к урону излучение

Чувства пассивное Восприятие 13

Языки Небес, телепатия 120 фт.

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Облет. Звездный копьеносец не провоцирует свободные атаки вылетая за пределы досягаемости врага.

ДЕЙСТВИЯ

Рог. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 7 (1к6 + 4) колющего урона. Если звездный копьеносец перемещается по крайней мере на 20 футов прямо к цели непосредственно перед попаданием, цель получает дополнительные 10 (3к6) колющего урона.

Покров Невидимости (3/День). Звездный копьеносец и одно сидящее на нем существо (выбирается копьеносцем) волшебным образом становятся невидимыми. Этот эффект длится до тех пор, пока звездный копьеносец или сидящее на нем верхом существо, не атакует или не произнесет заклинание, или пока не закончится концентрация копьеносца (как при концентрации на заклинании). Любое снаряжение, которое несут или носят невидимые существа, также становится невидимым на время действия Покрова Невидимости.

МАГМОВЫЙ МЕФИТ

Маленький, элементарь, нейтрально-злой

Класс Доспеха 11

Очки здоровья 22 (5к6 + 5)

Скорость 30 фт., летая 30 фт.

СИЛ 8 (-1) **ЛОВ** 12 (+1) **ТЕЛ** 12 (+1)

ИНТ 7 (-2) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 10 (+0)

Навыки Скрытность +3

Уязвимость к урону холод

Иммунитет к урону огонь, яд

Иммунитет к состоянию отравление

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки Игнан, Терран

Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

Предсмертная вспышка. Когда мефит умирает, он взрывается брызгами лавы. Все существа в пределах

5 футов от него должны сделать спасбросок Ловкости Сл 11, получая 7 (2к6) урона огнём при провале, или половину этого урона при успехе.

Обманчивая внешность. Пока мефит остаётся без движения, он неотличим от обычного напыла магмы.

Врождённое колдовство (1/день). Мефит может накладывать заклинание *раскалённый металл [heat metal]* (Сл спасброска от заклинания 10), не нуждаясь в материальных компонентах. Его базовой характеристикой заклинателя является Харизма.

ДЕЙСТВИЯ

Когти. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* 3 (1к4+1) рубящего урона плюс 2 (1к4) урона огнём.

НАБЛЮДАТЕЛЬ

Средний, абберрация, законно-нейтральная

Класс Доспеха 14 (естественный доспех)

Очки здоровья 39 (6к8 + 12)

Скорость 0 фт., летая 30 фт. (парит)

СИЛ 8 (-1) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 14 (+2)

ИНТ 13 (+1) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 11 (+0)

Навыки Восприятие +6

Иммунитет к состоянию сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 120 фт., пассивное Восприятие 16

Языки Глубинная Речь, Подземный, телепатия 120 фт.

Опасность 3 (700 опыта) **Бонус Мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +1 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 2 (1к6 - 1) колющего урона.

Лучи из глаз. Наблюдатель испускает один или два магических луча из глаз в одно или два существа, видимых в пределах 90 футов. Каждый луч используется только один раз в ход.

1. **Луч замешательства.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе она не сможет использовать реакции до конца своего следующего хода. Во время своего хода цель не может перемещаться, и обязана действием совершить рукопашную или дальнобойную атаку по случайному существу в пределах досягаемости. Если цель не может атаковать, она в своём ходу ничего не делает.

2. **Парализующий луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 13, иначе станет парализованной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект на себе при успехе.

3. **Луч страха.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 13, иначе станет испуганной на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если наблюдатель ей виден, оканчивая эффект на себе при успехе.

4. **Ранящий луч.** Цель должна совершить спасбросок Телосложения Сл 13, получая 16 (3к10) урона некротической энергией при провале, или половину этого урона при успехе.

Создание еды и воды. Наблюдатель магическим образом создаёт достаточное количество пищи и воды, чтобы поддерживать себя в течение 24 часов.

ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (РЕАКЦИИ)

Отражение заклинаний. Если наблюдатель совершает успешный спасбросок от заклинания, или атака заклинанием промахивается по нему, наблюдатель может выбрать другое существо (включая самого заклинателя), видимое в пределах 30 футов. Заклинание нацеливается на выбранное существо вместо наблюдателя. Если заклинание заставляет совершить спасбросок, его совершает выбранное существо. Если у заклинания есть атака, бросок атаки перебрасывается по выбранному существу.

НЕОГИ, ДЕТЕНЬШИ

Крошечный, абберация, обычно законно-злая

Класс Доспеха 11

Очки здоровья 7 (3к4)

Скорость 20 фт., лазаю 20 фт.

СИЛ 3 (-4) **ЛОВ** 13 (+1) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 6 (-2) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 9 (-1)

Чувства темное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 10

Языки —

Опасность 1/8 (25 опыта) **Бонус мастерства** +2

Ментальная стойкость. Неоги совершает с преимуществом спасброски от очарования и испуга, его невозможно магически усыпить.

Паучье лазание. Неоги может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 3 (1к4 + 1) колющего урона плюс 3 (1к6) урона ядом. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Цель может повторять спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая на себе этот эффект при успехе.

ОГР

Большой, великан, хаотично-злой

Класс Доспеха 11 (доспех из шкур)

Очки здоровья 59 (7к10 + 21)

Скорость 40 фт.

СИЛ 19 (+4) **ЛОВ** 8 (-1) **ТЕЛ** 16 (+3)

ИНТ 5 (-3) **МДР** 7 (-2) **ХАР** 7 (-2)

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 8

Языки Великанов, Общий

Опасность 2 (450 опыта) **Бонус Мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

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

Метательное копье. *Рукопашная или дальнебойная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 30/120 фт., одна цель. *Попадание:* 11 (2к6+4) колющего урона.

ПРИСЛУЖНИК

Средний, гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспеха 10

Очки здоровья 9 (2к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 14 (+2) **ХАР** 11 (+0)

Навыки Медицина +4, Религия +2

Чувства пассивное Восприятие 12

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/4 (50 опыта) **Бонус мастерства** +2

Использование заклинаний. Прислужник является заклинателем 1-го уровня. Его базовой характеристикой является Мудрость (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него приготовлены следующие заклинания жреца:

Заговоры (неограниченно): *свет* [light], *священное пламя* [sacred flame], *чудотворство* [thaumaturgy]
1 уровень (3 ячейки): *благословение* [bless], *лечение ран* [cure wounds], *убежище* [sanctuary]

ДЕЙСТВИЯ

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

РАЗБОЙНИК

Средний, гуманоид (любая раса), любое незаконное мировоззрение

Класс Доспеха 12 (кожаный доспех)

Очки здоровья 11 (2к8 + 2)

Скорость 30 фт.

СИЛ 11 (+0) **ЛОВ** 12 (+1) **ТЕЛ** 12 (+1)

ИНТ 10 (+0) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 10 (+0)

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1/8 (25 опыта) **Бонус мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* 4 (1к6 + 1) рубящего урона.

Легкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. *Попадание:* 5 (1к8 + 1) колющего урона.



СМОТЯЩИЙ

Хрохотный, аберрация, нейтрально-злая

Класс Доспеха 13

Очки здоровья 13 (3к4 + 6)

Скорость 0 фт., полёт 30 фт. (парение)

СИЛ 3 (-4) **ЛОВ** 17 (+3) **ТЕЛ** 14 (+2)

ИНТ 3 (-4) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 7 (-2)

Спасброски Мдр +2

Навыки Восприятие +4, Скрытность +5

Иммунитет к состояниям сбивание с ног

Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивное Восприятие 14

Языки —

Опасность 1/2 (100 опыта) **Бонус Мастерства** +2

Агрессивный. Бонусным действием Смотрящий может двигаться на количество футов равное его скорости в направлении видимого им враждебного существа.

Мимикрия. Смотрящий может подражать звукам речи, которую когда-либо слышал, на любом языке.

Существо, которое слышит эти звуки, может определить, что это имитация при успешной проверке Мудрости (Проницательности) Сл 10.

ДЕЙСТВИЯ

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. *Попадание:* 1 ед. колющего урона.

Лучи из Глаз. Смотрящий выстреливает двумя случайными магическими лучами из глаз (перебрасывайте повторы), выбирая одну или две цели не далее 60 футов от себя, которые может видеть:

1. **Измумляющий Луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 или стать очарованной до начала следующего хода смотрящего. Пока цель очарована таким образом, ее скорость уменьшена вдвое, и она получает помеху на броски на попадание.
2. **Луч Страха.** Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости Сл 12 или стать испуганной до начала следующего хода смотрящего.
3. **Морозный Луч.** Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости Сл 12 или получить 10 (3к6) урона холодом.
4. **Телекинетический Луч.** Если цель является Среднего размера существом или меньше, то она должна преуспеть в спасброске Силы Сл 12 или сдвинется на 30 футов по прямой от смотрящего. Если цель — объект весом менее 10 фунтов, который ни на ком не надет и его никто не несет, то смотрящий может сдвинуть его на 30 футов в любом направлении. Смотрящий также может управлять объектами таким лучом, например пользоваться простым инструментом или открыть контейнер.

ТЕНЬ

Средний, нежить, обычно хаотично-злое мировоззрение

Класс Доспеха 12

Очки здоровья 16 (3к8 + 3)

Скорость 40 фт.

СИЛ 6 (-2) **ЛОВ** 14 (+2) **ТЕЛ** 13 (+1)

ИНТ 6 (-2) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 8 (-1)

Навыки Скрытность +4

Спротивление урону огонь, холод, электричество, кислота, звук, немагический дробящий, рубящий и колющий

Иммунитет к урону яд, некротическая энергия

Уязвимость к урону излучение

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

Чувства темное зрение 60 фт, пассивное Восприятие 10

Языки -

Опасность 1\2 (100 опыта) **Бонус мастерства** +2

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 оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов, 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 закончит короткий или продолжительный отдых.

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

УЧЕНИК ВОЛШЕБНИКА

Средний, гуманоид, любое мировоззрение

Класс Доспеха 10 (13 с доспехами мага)

Очки здоровья 13 (3к8)

Скорость 30 фт.

СИЛ 10 (+0) **ЛОВ** 10 (+0) **ТЕЛ** 10 (+0)

ИНТ 14 (+2) **МДР** 10 (+0) **ХАР** 11 (+0)

Навыки Магия +4, История +4

Чувства пассивное Восприятие 10

Языки любой один язык (обычно Общий)

Опасность 1\4 (50 опыта) **Бонус мастерства** +2

ДЕЙСТВИЯ

Магическая вспышка. *Рукопашная или Дальнебойная атака заклинанием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 футов или дистанция 120 футов, одна цель. *Попадание:* 7 (1к10 + 2) урона силовым полем.

Использование заклинаний. Ученик волшебника накладывает одно из следующих заклинаний, используя Интеллект в качестве базовой характеристики (Сл спасброска от заклинаний 12):

Заговоры (неограниченно): *волшебная рука* [mage hand], *фокусы* [prestidigitation]

1/день каждое: *огненные ладони* [burning hands], *маскировка* [disguise self], *доспехи мага* [mage armor]

Волшебные Корабли

Корабль рыба-молот

Этот корабль довольно популярное судно, особенно среди пиратов и торговцев, перевозящих тяжелые грузы. Они способны плавать и плыть под парусами, но не приспособлены для посадки на твердую поверхность (наличие килы заставит корабль завалиться на борт). Стандартное вооружение включает носовую и кормовую катапульту, баллисту и укрепленную носовую часть для тарана.

Краткие параметры корабля

Класс брони: 15 (дерево)

Грузоподъемность: 30 тонн

Очки прочности: 400

Экипаж: 15

Порог урона: 15

Длина/ширина: 250 фт/25 фт

Скорость: полет 35 фт (4 мили\час)

Стоимость: 40 000 зм

Баллиста (расчёт: 3)

Класс Брони: 15

Очки прочности: 50

Стоимость: 50 зм (баллиста), 5 зм (болт)

Требуется одно действие для зарядки, одно действие для нацеливания и одно действие для выстрела.

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

2 Катапульты (расчёт: по 5 человек на каждую)

Класс Брони: 15

Очки прочности: 100

Стоимость: 100 зм (катапульта), — (камень)

Требуется два действия для зарядки, два действия для нацеливания и одно действие для выстрела.

Камень катапульты. Дальнебойная атака оружием: +5 к попаданию, дистанция 200/800 фт., (не может атаковать цели в пределах 60 футов), одна цель. Попадание: 27 (5к10) дробящего урона.

Таран

Класс Брони: —

Очки прочности: —

Стоимость: — (входит в стоимость корабля)

Кормчий корабля может совершить следующую атаку при столкновении с другим объектом или с Громадным размером существом (см. раздел «Крушение» в главе 2 *Руководство Астрального Искателя Приключений*).

Протаранить. Рукопашная атака оружием: +8 к попаданию, дистанция 0 фт., один объект или Громадное размером существо. Попадание: 88 (16к10) дробящего урона. Молот-рыба тоже получает половину этого урона и останавливается как вкопанный. **Промач:** Атака не наносит урона, цель перемещается в ближайшее незанятое пространство вне пути молот-рыбы. Корабль может продолжить движение, если у него остались действия перемещения.

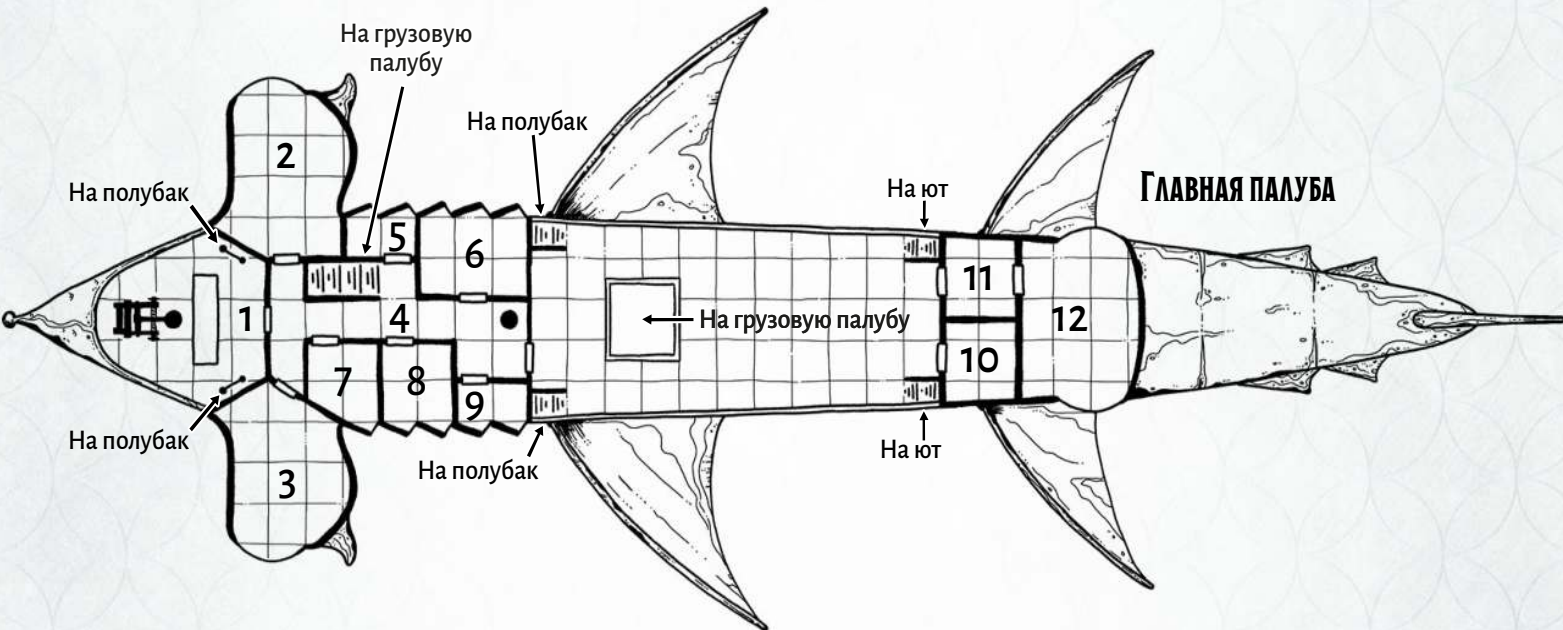
МОЛОТ-РЫБА



ПОЛУБАК

ЮТ

- 1: Площадка бака
- 2: Офицерский салон
- 3: Кают-компания
- 4: Сходной трап
- 5: Гальюн
- 6: Каюта капитана
- 7: Камбуз
- 8: Офицерская каюта
- 9: Кладовая припасов
- 10: Каюта кормчего
- 11: Рубка
- 12: Волшебное кормило
- 13: Арсенал
- 14: Каюты экипажа
- 15: Гальюн
- 16: Такелажная
- 17: Пассажирская каюта
- 18: Грузовой отсек



ГЛАВНАЯ ПАЛУБА



ГРУЗОВАЯ ПАЛУБА

1 квадрат = 5 футов



ГРАВИТАЦИОННАЯ ПЛОСКОСТЬ



Корабль кальмар

Несмотря на то, что кальмары одни из самых старых типов магических кораблей, они популярны среди каперов и часто используются в качестве патрульных кораблей. Стандартное вооружение кальмара включает в себя катапульту на баке, две баллисты на корме и укрепленную носовую часть для тарана. Щупальца кальмара, составляют почти половину длины корабля. Корабли кальмары могут плавать и плыть под парусами, а также приземляться на твердую поверхность.

Краткие параметры корабля

Класс брони: 15 (дерево)

Очки прочности: 400

Порог урона: 15

Скорость: полет 30 фт (3½ мили\час)

Грузоподъемность: 20 тонн

Экипаж: 12

Длина/ширина: 250 фт/25 фт

Стоимость: 25 000 зм

2 Баллисты (расчёт: 3 на каждую)

Класс Брони: 15

Очки прочности: 50

Стоимость: 50 зм (баллиста), 5 зм (болт)

Требуется одно действие для зарядки, одно действие для нацеливания и одно действие для выстрела.

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

Катапульта (расчёт: 5 человек)

Класс Брони: 15

Очки прочности: 100

Стоимость: 100 зм (катапульта), — (камень)

Требуется два действия для зарядки, два действия для нацеливания и одно действие для выстрела.

Камень катапульты. *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 200/800 фт., (не может атаковать цели в пределах 60 футов), одна цель. *Попадание:* 27 (5к10) дробящего урона.

Таран

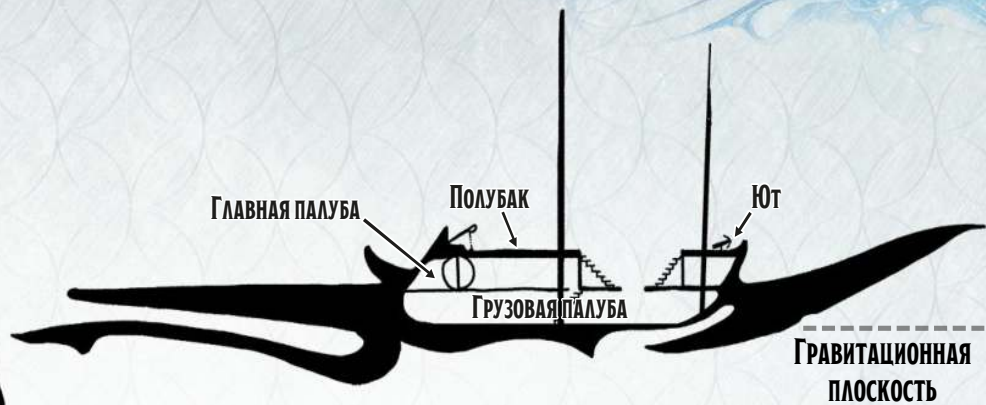
Класс Брони: —

Очки прочности: —

Стоимость: — (входит в стоимость корабля)

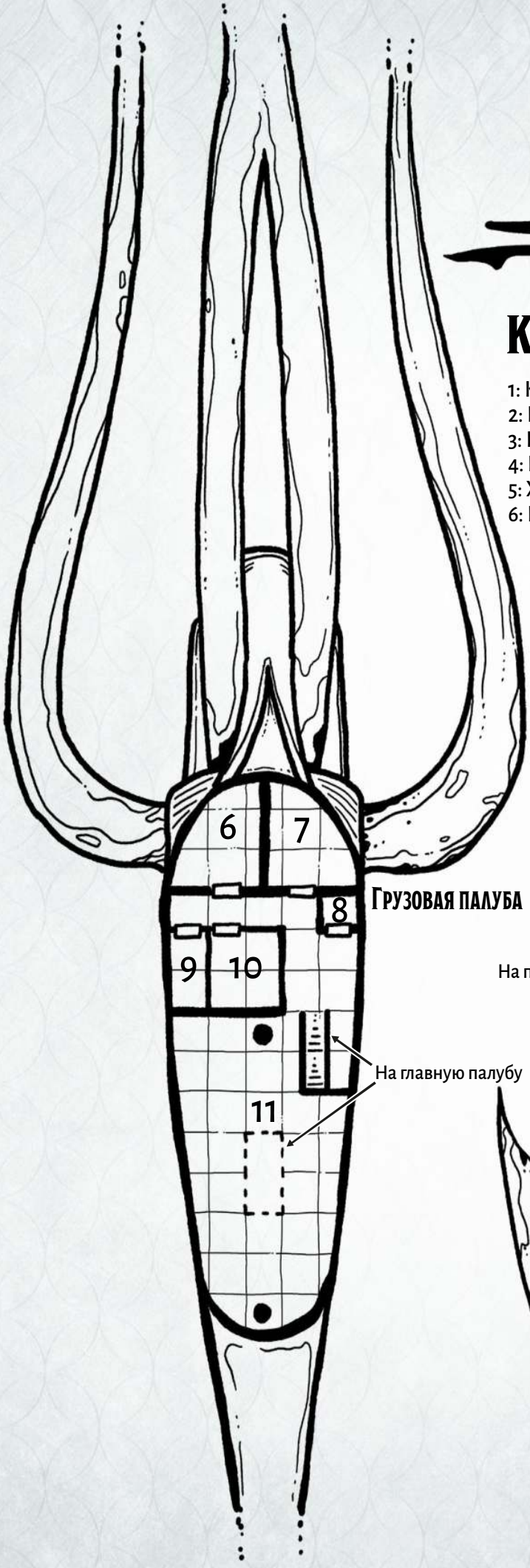
Кормчий корабля может совершить данную атаку при столкновении с другим объектом или с Громадным размером существом (см. раздел «Крушение» в главе 2 *Руководство Астрального Искателя Приключений*).

Протаранить. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, дистанция 0 фт., один объект или Громадное размером существо. *Попадание:* 88 (16к10) колющего урона. Кальмар получает половину урона и останавливается как вкопанный. *Промех:* Атака не наносит урона, цель перемещается в ближайшее незанятое пространство вне пути кальмара. Корабль может продолжить движение, если у него осталось перемещение.



КАЛЬМАР

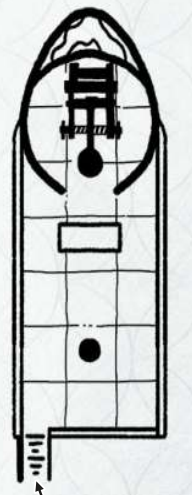
- 1: Кабельтаг
- 2: Каюта капитана
- 3: Камбуз и кают-компания
- 4: Кладовая провизии
- 5: Ходовой мостик
- 6: Кубрик
- 7: Каюты офицеров
- 8: Гальюн
- 9: Баталёрка
- 10: Каюта кормчего
- 11: Трюм и такелажная



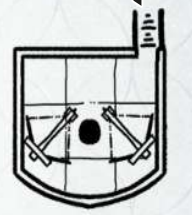
Главная палуба



Полубак



Ют



1 квадрат = 5 футов

Космос Королевств

Космос Забытых Королевств (Realspace) - это система Космических Пустошей включающая в себя восемь миров-планет, вращающихся вокруг желтого солнца, как показано на прилагаемой карте. Расстояния на карте и в таблице Космоса Королевств предполагают использование корабля, оборудованного *волшебным кормилом* (см. Как происходят космические путешествия в главе 2 *Руководство Астрального Искателя Приключений*).

Во всех мирах Космоса Королевств обитают существа и растения того или иного вида. Торил больше всего похож на Землю Солнечной системы, в то время как более удаленные от солнца миры (Глит, Сад и Х'Ката) наиболее противоположны принятым стандартам.

КОСМОС КОРОЛЕВСТВ

Планета	Типы Миров	Расстояние до Границы Системы
Анадия (Anadia)	Сферическое земное тело	3150 миллионов миль (31½ дня пути)
Колиар (Coliar)	Сферическое воздушное тело	3100 миллионов миль (31 день пути)
Торил (Toril)	Сферическое земное тело, с вращающейся вокруг одной луной (Селуна) и скопления астероидов (Слезы Селуны (Tears of Selune))	3000 миллионов миль (30 дней пути)
Карпри (Karpri)	Сферическое водное тело	2900 миллионов миль (29 дней пути)
Чандос (Chandos)	Сферическое водное тело	2800 миллионов миль (28 дней пути)
Глит (Glyth)	Сферическое, окруженное кольцом астероидов земное тело с вращающимися вокруг тремя лунами	2200 миллионов миль (22 дня пути)
Сад (Garden)	Скопление из семи земных тел, удерживаемых вместе колоссальным растением, вокруг которого вращаются 11 лун	2000 миллионов миль (20 дней пути)
Х'Ката (H'catha)	Дискообразное водное тело с вращающимися вокруг двумя лунами	1600 миллионов миль (16 дней пути)

Локации Космоса Королевств

На карте Космоса Забытых Королевств отображены следующие локации.



Анадия

Поверхность Анадии представляет собой бескрайние просторы пустошей и лишенных растительности балок, за исключением полюсов, где на пологих холмах появляется более плодородная почва, заросшая лесами перемежаемая участками лугов. Полярные области населены общинами полуросликов, а бесплодные пустоши принадлежат чудовищным хищникам и падалыщикам.

Колиар

На этом газовом гиганте множество островов земли и воды, вращающихся вокруг его центра среди бурных ветров. Острова заселены в основном ааракрами, людоящерами и драконами. В частности, для людоящеров, торговать с представителями космических держав довольно привычное дело.

Торил

Торил, родина Забытых Королевств, является самым многонаселенным миром в Космосе Королевств и домом для некоторых из самых могущественных личностей этой планетной системы. Здесь поддерживаются регулярные и плодотворные контакты с различными нациями и фракциями Космических Пустошей, в которых расположена планета.

Единственная большая луна Торила - Селуне, имеет пригодную для дыхания атмосферу и населена изолированными друг от друга группами местных обитателей. Представители общин из космоса на Ториле обычно останавливаются в скоплении астероидов, следующим за Селуной по той же самой орбите. В этом скоплении астероидов, называемом Слезам Селуны, расположены многочисленные поселения, среди которых самым известным является Скала Брал (описанная в *Руководстве Астрального Искателя Приключений*).

Карпри

Полюса этого водного мира покрыты льдом, а воды экваториальных областей прочным ковром зарослей буйно разросшихся водорослей. Между ними, по обе стороны от экватора, простирается бесконечная гладь океана, в котором нет ничего, кроме воды. Большинство местных обитателей планеты имеют водный подтип и обитают в тропическом саргассовом море, так как на планете нет суши, которая могла бы поддерживать жизнь.

Чандос

Ещё один большой водный мир с тысячами плавучих островов, которые часто сталкиваются друг с другом, делая эту планету далеко не идеальным местом для постоянного поселения. Под островами, в глубинах океана Чандоса, живут всевозможные биолюминесцентные водные существа.

Глит

Волшебные корабли, известные как наутилоиды (представлены в *Руководстве Астрального Искателя Приключений*), патрулируют пространство в радиусе 100 миллионов миль от Глита и прячутся за тремя лунами планеты. Это неудивительно, так как непрерываемыми хозяевами планеты Глит являются иллиитиды. Воздух планеты не ядовит, но напоминает зловоние склепа. Поверхность планеты представляет собой бескрайние пустоши, под которыми находится лабиринт подземных пещер, населенных колониями пожирателей разума.

Сад

Скопление из семи планет внутри общей воздушной оболочки, каждая из которых связана с другими корнями невообразимо большого растения, иногда называемого Дитя Иггдрасиля. Странники и путешественники Космических Пустошей иногда посещают Сад для пополнения запасов пищи, воды и воздуха.

Сад является убежищем для космических пиратов, скрывающих свои волшебные корабли в лабиринтах переплетений между Дитем Иггдрасиля и планетами или в кратерах и каньонах на любой из одиннадцати лун Сада.

Х'Ката

Х'ката - это парящее в космосе дискообразное водное тело, с находящейся в центре единственной большой горой, называемой Веретено. Водяной диск сужается к своим краям, образуя своеобразный обод. Веретено имеет 200 миль в поперечнике у основания и вершину на высоте 1000 миль над поверхностью воды. Пещеры внутри Веретена являются домом для пяти враждующих разновидностей бехолдеров.

Ознакомительные Задания

ВСЕ КАДЕТЫ: ПОЛУЧИТЬ НАБОР НОВИЧКА
В АДМИНИСТРАЦИИ

ВСЕ КАДЕТЫ: ПОЛУЧИТЬ У КВАРТИРМЕЙСТЕРА
СПАЛЬНОЕ МЕСТО

ВСЕ КАДЕТЫ: ПРИБЫТЬ В НЕБЕСНЫЙ ДОК ДЛЯ
ЗНАКОМСТВА С ВОЛШЕБНЫМ КОРАБЛЕМ

ТОЛЬКО ДЛЯ КАДЕТОВ КОРПУСА: ПОЛУЧИТЬ ВООРУЖЕНИЕ
У МИСТЕРА БЛИПА НА СКЛАДЕ

ТОЛЬКО ДЛЯ КОРМЧИХ: ПРИБЫТЬ НА КОРАБЛЬ НЕКСУС
ДЛЯ БАЗОВОЙ ТРЕНИРОВКИ

ВСЕ КАДЕТЫ: ПРОЙТИ ОБУЧАЮЩУЮ ПОЛОСУ ПРЕПЯТСТВИЙ

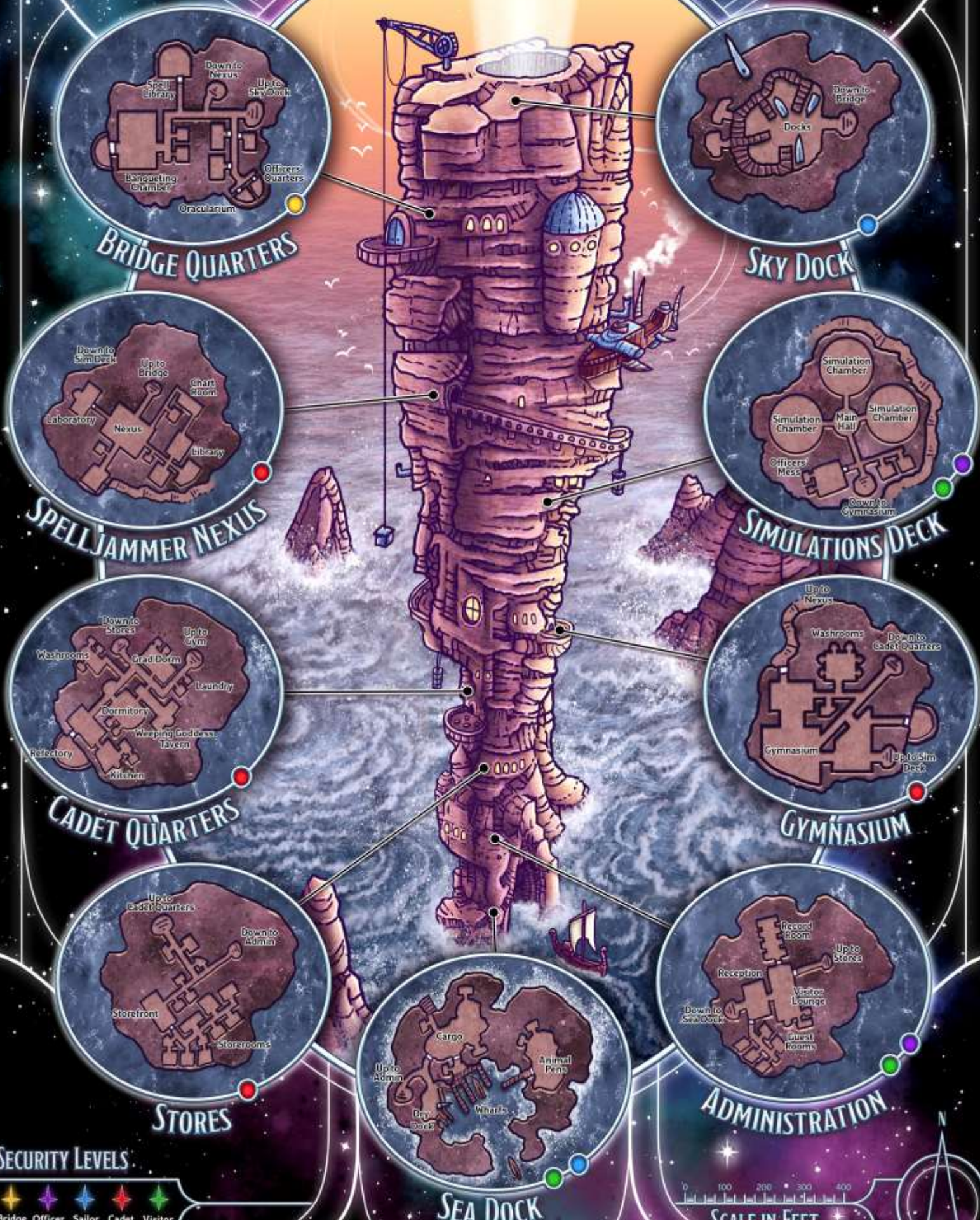
Лист Оценки

- Прокладка курса с первой попытки: 1 балл
- Смягчение ущерба от грозы с первой попытки: 1 балл
- Вход в скопление астероидов без повреждения корабля: 1 балл
- Выход из скопления астероидов без повреждения корабля: 1 балл
- Победа над вражеским кораблем или его отступление: 4 балла.
- Остановка для помощи другому кадетскому отряду: 2 балла

Очки, необходимые для успеха: 6 или более

Всего заработанных баллов: _____

SPELLJAMMER ACADEMY



BRIDGE QUARTERS

SKY DOCK

SPELLJAMMER NEXUS

SIMULATIONS DECK

CADET QUARTERS

GYMNASIUM

STORES

ADMINISTRATION

SEA DOCK

SCALE IN FEET

SECURITY LEVELS

- ★ Bridge
- ★ Officer
- ★ Sailor
- ★ Cadet
- ★ Visitor

0 100 200 300 400

