

Лавикандия: Небо и долг

Плавания и сражения на море

(Справочник мореплавателя)

До сих пор в наших книгах и статьях мы фактически не обсуждали мореходство и морские сражения. В целом для нашей системы они не очень характерны, так как небольшая группа героев едва ли будет брать на абордаж вражеские суда. Однако существует целый класс модулей для катарир, прямо связанных с мореплаванием, да и в других сюжетах морское приключение может стать интересным элементом.

Одним словом это вынуждает нас хотя бы отчасти описать систему мореплавания и морских сражений.

Во-первых, оговорим, что (как и везде в нашей игре) важнейшие качества — это качества человека, а не предметов, которые он использует. Положительный модификатор оружия лишь слегка влияет на фехтование брэ, а результат битвы определяется прежде всего навыком бойца. Так же точно в случае мореплавания главное — это навыки капитана и штурмана, а качества корабля вторичны. Гениальный навигатор и на старом корыте обгонит посредственность на лучшем судне мира.

Во-вторых, мы не ставим перед собой задачу описать все типы судов империи. Это и невозможно, потому что а) их слишком много и б) каждый корабль обладает собственными уникальными свойствами, заложенными в него создателем и пережитыми приключениями. Мы условно выделили 7 типов судов. Мастер волен конструировать на их основе новые типы — некоторые возможные дополнения мы предложим ниже.

Любое судно характеризуется тремя параметрами: скоростью, маневренностью и вооруженностью.

В третьих, для морских сражений даже полуминутный раунд — небольшой отрезок времени. Вместо него мы вводим (только для таких ситуаций) новую единицу измерения — фазу. Фаза длится 10 раундов, т.е. 5 минут. Аналогичные фазы используются в тактических и оперативных боях. Подробнее о них вы можете прочитать в «Справочнике мастера».

Скорость

Первый параметр подразумевает навык «Штурман» и прибавляемый к нему модификатор скорости. В нормальной ситуации этот навык не бросается: мастер сам определяет, сколько времени вам нужно, чтоб добраться от одной точки до другой. Однако если два корабля соревнуются в скорости, то штурманы того и другого совершают бросок своего навыка, добавляют модификатор и получают результаты. Разница между этими результатами определяет, кто первый прибыл на место и какой запас времени у него есть. (В зависимости от ситуации мастер может приравнять одно очко разницы нескольким часам или даже дням).

Еще большее значение этот навык приобретает в случае боевого столкновения двух судов. Если оба корабля собираются сражаться — роль штурмана невелика. Но если (как это чаще всего бывает) один из кораблей решает сбежать с поля боя, то именно бросок штурманом его навыка определяет, насколько успешно у него это получается.

Пример: Катарир Тон Гу — прекрасный штурман, управляющий джонкой «Скумбрия» (навык 6, модификатор скорости джонки +4). Когда пиратское судно «Синий черт» дает предупредительный залп из катапульты и предлагает «Скумбрию» сдаться, капитан решает, что нужно бежать. Пираты слишком сильны. Теперь от Тона Гу зависит, сможет ли «Скумбрия» спастись.

Он совершает бросок $(4+6+6+2+2+2=)$ 22+модификатор 4 и получает результат 26.

Его соперник, штурман пиратского корабля, уступает ему в мастерстве (5 кубиков, и тяжелый корабль пиратов имеет модификатор +3). Он так же совершает бросок $(2+2+1+6+4=)$ 15 + модификатор 3 и получает результат 18. В этой фазе Тон Гу победил и «Скумбрия» отрывается от «Синего черта».

В принципе мастер сам может назначить число фаз, которые нужны одному кораблю, чтоб нагнать другой. Мы рекомендуем делать не больше 3 фаз, что не затягивать и без того неторопливый ход морского сражения. Чтобы начать догонять другой корабль достаточно выкинуть на 1 очко больше, чем его штурман, аналогично — чтоб начать отрываться.

Информация о кораблях			
Тип судна	Команда	Скорость	Описание
Джонка	От 5 до 20 матросов, до 40 пассажиров	x+4	Класс кораблей, объединенных небольшим размером и большой подвижностью. Рейс из Метрополии в Морор — их предел, вообще же они ходят в основном в прибрежных водах
Грузовой корабль	30 матросов, до 50 пассажиров	x+2	Обычный тип купеческого или пассажирского судна
Сторожевой корабль	30 матросов и 30-40 бойцов	x+3	50 шагов длиной, 5 мачт, весла — обычный имперский патрульный корабль, гонящийся за пиратами или крупное пиратское судно.

Корабль для перевозки войск	50 матросов, до 200 пассажиров	x	70 шагов длиной, 6 мачт, крупный транспортник или пассажирский корабль
Конский корабль	70 матросов, до 350 пассажиров	x-2	100 шагов длиной, 8 мачт, самый крупный тип транспортного корабля, как правило плавает под защитой других судов
Корабль-черепаха	50-60 бойцов и 70 матросов	x-4	45 шагов длиной, 2 мачты, обшивка из стальных пластин. Это лучшие корабли лавикандского флота — медленные, но мощные и маневренные
Корабль-сокровищница	300 человек матросов и до 1000 пассажиров	x-6	120 шагов длиной, 9 мачт — огромные корабли, сравниться с которыми могут только магические флагманы Фантаврской империи. Однако размер и крепость — их единственные преимущества

Корабль в бою

Второй и третий параметры прямо связаны с морским боем. В обоих случаях кидается навык «Управление кораблем в бою» - как правило этим навыком лучше всего владеет капитан корабля. Напомним, что хотя капитан часто владеет штурманскими навыками, на больших кораблях это все же два разных человека. Хотя бы ради того, чтоб они могли сменять друг друга.

Итак, если один корабль нападает на другой, то оба капитана совершают броски «Управления кораблем в бою». Это управление зависит от двух составляющих: маневров, совершаемых судами, и их вооружений. В бою сравнивается атака одного корабля (результат броска навыка «Управление кораблем в бою» + модификатор вооруженности) и защита другого (результат броска того же навыка + модификатор маневренности). Получается два разных числа. Вооруженность не сравнивается с вооруженностью, а маневренность с маневренностью! Только «крест-накрест».

Все это звучит мудрено, но на самом деле несложно. Приведем пример:

Пиратский корабль «Синий черт» доигрался: в этот раз ему встретилась не купеческая джонка, а краса и гордость лавикандского флота, корабль-черепаха «Неустрасимый». Конечно, штурман «Синего черта» пытается сбежать, но пока ему это не удалось, и капитану приходится принять бой.

С одной стороны выступает капитан «Синего черта» (7 пунктов в навыке + модификатор маневренности 2 или модификатор вооруженности 3). С другой — капитан «Неустрасимого», старый морской офицер, (8 пунктов в навыке + модификатор маневренности 4 или вооруженности 4).

Капитан «Неустрасимого» делает бросок, результат равен 30 и в атаке, и в защите (5+3+1+2+6+5+3+1=26+4).

Капитан «Синего черта» делает бросок, результат равен 23 в защите (6+2+4+1+1+3+4=21+2) и 24 в атаке (6+2+4+1+1+3+4=21+3).

Как мы видим, «Синий черт» не смог нанести урон «Неустрасимому» (24<30), а вот «Неустрасимый» «Синему черту» еще как смог (30>23).

Порадуемся за имперский флот. Но что же значит это повреждение?

Каждый корабль обладает определенной прочностью, измеряющейся в повреждениях, которые ему можно нанести. Повреждения делятся на пустяковые (менее 3 очков разницы), слабые (от 3 до 8 очков), сильные (от 8 до 15 очков) и фатальные (от 15 очков и выше).

Пустяковые повреждения можно игнорировать, так как никакого вреда кораблю они не приносят и их без риска можно сколько угодно. Три слабых повреждения складываются в одно сильное, три сильных — в одно фатальное.

В нашей конкретной ситуации разница между бросками капитанов «Неустрасимого» и «Синего черта» - 7 очков. Это значит, что корабль «Синий черт» получил 1 слабое повреждение.

Каждое сильное ранение снимает 1 кубик скорости и все положительные модификаторы маневренности, если они есть.

Суда разных типов могут выдержать разное количество повреждений. Все повреждения кораблям могут быть нанесены либо другими кораблями, либо военной техникой, либо драконами, либо магией круга свершений. Для обычного человека (даже брэ) повредить корабль хотя бы до «значительного» уровня — задача непростая и требующая большого времени.

Корабли в бою			
Тип судна	Маневренность	Вооруженность	Прочность
Джонка	x+3	x	1 фат., 2 сил., 6 слаб.
Грузовой корабль	x	x+1	1 фат., 3 сил., 9 слаб.
Сторожевой корабль	x+2	x+3	2 фат., 4 сил., 12 слаб.
Корабль для перевозки войск	x-2	x+2	2 фат., 5 сил., 15 слаб.
Конский корабль	x-4	x+3	2 фат., 6 сил., 18 слаб.

Корабль-черепаха	x+4	x+4	3 фат., 7 сил., 21 слаб.
Корабль-сокровищница	x-6	x+3	3 фат., 8 сил., 24 слаб.

Как несложно заметить, вся эта система боя довольно сильно напоминает систему боя, используемую в нашей системе в сражениях между героями или отрядами. Есть в корабельных боях и свой аналог точечных ударов, как в боях между героями. Он даже проще, чем в обычных сражениях:

Если среди героев (или важных мастерских персонажей) есть кто-то, кто владеет навыком артиллерии, он может сам, лично встать за одно из корабельных военных орудий — катапульту, осадный арбалет и т. п. В таком случае он может не просто наносить абстрактные повреждения вражескому судну, а определять конкретные места попадания.

В таком случае мастер может решить, какой именно вред нанесен вражескому кораблю, и как этот вред влияет на его способность продолжать бой и плавание вообще. Сложности такой артиллерийской дуэли определяются мастером по ситуации.

Как и в случае сражения людей, корабль, принимающий бой с несколькими противниками получает штраф к броску -3 за каждого из них.

Абордаж

И вот, наконец, корабли сошлись: с одного борта на другой летят крюки-«фелийские когти», трещат борта, абордажная команда перелезает на судно противника.

Как же надо обсчитывать такое столкновение?

Тут тоже есть два варианта. Первый — представить бой в виде серии стычек, в каждой из которых герои сражаются с некоторым количеством противников или даже один на один. В таком случае они дерутся по обычным правилам боевых столкновений. Для приключенческого сюжета этот вариант предпочтительнее.

Однако если герои не умеют или не хотят сражаться, а доверяют это корабельной команде, лишь отдавая ей распоряжения, то уместно будет подсчитать результат иначе.

В этом случае результат боя определяется бросками двух капитанов все того же навыка «Управление кораблем в бою». Бросается он аналогично тактике, и модификаторы тоже добавляются по тем же правилам, что модификаторы отрядов (см. Справочник мастера).

В случае, если на корабле помимо капитана есть старший офицер, руководящий людьми в абордажных боях, при высадках и т. п., капитан может ничего не кидать, а старший офицер может кинуть свой навык тактики с аналогичными добавлениями — по правилам тактических столкновений, описанным все в том же Справочнике мастера.

Абордажный бой как правило укладывается в 1 фазу, т. е. 10 раундов. На очень больших судах сражение может длиться дольше.

Так же во время абордажного боя можно использовать военную технику, установленную на корабле. Именно в такой ситуации особенно актуальны становятся осадные арбалеты.

В таблице ниже мы указываем обычное вооружение корабля. Мастер должен учитывать, что многие суда, особенно пиратские, вооружаются «с бору по сосенке» и имеют куда более разнообразный состав техники.

Вооружение судов стандартных типов	
Тип судна	Стандартное вооружение
Джонка	3 арбалета типа «Скорпион» - 2 на корме и 1 на носу
Грузовой корабль	6 арбалетов типа «Скорпион» - 2 на корме и по два на бортах
Сторожевой корабль	4 арбалета типа «Молния» на носу, 2 катапульты и 2 арбалета типа «Скорпион» на корме.
Корабль для перевозки войск	6 арбалетов типа «Молния» на бортах
Конский корабль	8 арбалетов типа «Молния»: 6 на бортах и 2 на корме, иногда - катапульта
Корабль-черепаха	8 арбалетов типа «Молния» на бортах, 4 на носу, 2 катапульты, иногда — паобао или огненная труба
Корабль-сокровищница	Обычно — катапульта и несколько арбалетов, но может быть установлен любой тип вооружения кроме огненной трубы

Если героя решат, что их корабль недостаточно вооружен, они могут за очки или деньги приобрести дополнительное вооружение, список которого приводится ниже.

Улучшение кораблей

Сам по себе корабль — слишком дорогая вещь, чтоб большинство героев смогли просто купить ее в процессе модуля. Поэтому мы предполагаем, что игрок, играющий капитана корабля, может получить его не тратя ни денег, ни пунктов, а просто как необходимое условие игры. В то же время важно помнить, что капитан и хозяин часто два разных человека. Т. е. капитан может распоряжаться судном, но не может, скажем, его продать и даже не всегда волен в выборе целей плавания. (Для мастера последний пункт интересен тем, что позволяет мотивировать команду простым указанием или просьбой хозяина судна).

Кроме того процессы ремонта и переоборудования корабля, которые позволят повысить его скорость и

маневренность, занимают несколько месяцев. Немногие модули длятся так долго, так что фактически в рамках модуля это сделать невозможно, хотя и возможно в рамках истории.

Поэтому мы выделили несколько типов улучшений для кораблей, которые могут братья игроком-капитаном за пункты во время создания персонажа — так же, как и ценные предметы, описанные в Справочнике мастера.

Каждое из этих улучшений позволяет повысить ту или иную характеристику судна. Одно и то же улучшение не может быть взято дважды, но эффекты от разных могут суммироваться. При этом каждая характеристика может быть повышена не более чем на три очка.

Двойное дно

Дополнительный слой бортовой и донной обшивки, оставляющий зазор между первым и вторым дном. Это не только делает судно более устойчивым к столкновениям и обстрелу (+1 возможное слабое повреждение), но и позволяет хранить контрабанду.

Стоимость: 3

Дополнительная мачта

Делает корабль значительно дороже, но за счет установки на ней парусов позволяет существенно повысить скорость (+3)

Стоимость: 3

Крепкие шпангоуты

Шпангоуты — это балки, составляющие остов судна. Как правило они делаются из дерева. Но могут быть укреплены более твердыми сортами древесины и металлом. Это повышает прочность корабля (+2 возможных слабых повреждения), но уменьшает его скорость (-2 к скорости).

Стоимость: 2

Открытая галерея на корме

На некоторых судах кормовая часть судна делает более открытой. Это повышает удобство использования руля и позволяет рациональней расположить ванты задней мачты. Все это повышает маневренность (+2) и скорость (+1) судна, но снижает его прочность (-1 возможное слабое повреждение).

Стоимость: 3

Открытый носовой отсек

В носу корабля имеется небольшой герметичный отсек, в который через специальное отверстие попадает вода. Потом через другие отверстия в нем же она выходит наружу. За счет этого уменьшается килевая качка. Это повышает скорость судна (+2) и облегчает жизнь пассажирам, страдающим морской болезнью. Отдельные умельцы прячут в носовом отсеке контрабанду.

Однако наличие этого отсека уменьшает прочность судна (-1 возможное слабое повреждение).

Стоимость: 2

Плавающий якорь

Выкидываемый за борт легкий якорь в виде корзины из прутьев, который не уходит на дно, а корректирует движение судна, помогая ему пережить шторм (+3 к броску штурмана против сложности бури). Кроме того плавающие якоря могут создать видимость малой скорости и маневренности, что активно используется пиратами против других пиратов: так можно сделать свой корабль кажущейся легкой добычей.

Стоимость: 1 (это одно из немногих усовершенствований, которые можно сделать и в процессе модуля — где-то за день игрового времени).

Поднимаемый руль

Практически все рули на больших лавикандских судах могут подниматься выше или ниже, чтобы увеличить его эффективность. Но только на некоторых кораблях руль может быть поднят над поверхностью воды и вытасчен на борт. Это позволяет ремонтировать его, не опускаясь под воду. Фактически это значит, что его ремонт может быть произведен в открытом море, а не в гавани.

Стоимость: 1

Шверты

Дополнительные выдвижные плавники, устанавливаемые по бокам корабля.

Маневренность +1

Стоимость: 1

Юлоу

Особый тип кормового весла, более удобный в использовании. Он позволяет повысить маневренность судна (+1).

Стоимость: 1

По своему усмотрению мастер может вводить и другие улучшения.

Военные усовершенствования

В отличие от обычных улучшений, многие военные усовершенствования могут быть сделаны в процессе модуля: не так сложно поднять на борт и установить еще один осадный арбалет или катапульту. В приведенном ниже списке этот принцип верен для всех случаев, когда не указано обратного.

Все орудия могут быть применены начиная с момента, когда расстояние между кораблями не превышает того, которое можно пройти за три фазы. (Столько же, сколько нужно, чтоб один корабль догнал другой). Исключений только два: чтоб использовать огненную трубу нужно подойти на расстояние в 1 фазу, а чтоб протаранить, разумеется, приблизиться вплотную.

Как и в случае абордажного боя, существует две механики подсчета действий военной техники. Первая предполагает, что установка каждого такого усовершенствования увеличивает модификатор вооруженности корабля на некую цифру. Этот модификатор прибавляется к броску капитана в каждую фазу - вне зависимости от того, стреляла ли данная единица техники или нет.

Второй вариант используется в случае, если кто-то из героев владеет навыком артиллерии и сам управляет одной из единиц техники. В этом случае мы снова вспоминаем о существовании раундов и используем таблицу сложностей стрельбы техники из Справочника мастера.

Каждый корабль помимо своего обычного вооружения может быть оснащен дополнительной техникой — но суммарный бонус вооруженности от этих дополнений не должен превышать 6 пунктов.

Поскольку военные усовершенствования могут быть не только установлены заранее, но и куплены в процессе игры, мы указываем их примерную стоимость. Бесплатно оснащен техникой может быть только военный корабль.

Таран

Устанавливается на нос корабля в момент постройки.

Успешность таранного удара определяется броском капитаном атакующего судна «Управления кораблем в бою» против аналогичного навыка капитана маневрирующего судна.

Модификатор вооруженности: +1

Стоимость: 1 пункт (только при постройке корабля)

Стационарный арбалет «Скорпион»

Осадный арбалет, состоящий на вооружении у имперских войск, выпускает за раунд три тяжелых болта и требует раунд на перезарядку. Помимо прочего может использоваться для абордажа.

Модификатор вооруженности: +1

Стоимость: 1 пункт, 2000 фанов или 1000 фанов на черном рынке.

Стационарный арбалет «Молния»

Более совершенная версия осадного арбалета, выпускающая за раунд 6 тяжелых болтов, но требующая 2 раундов на перезарядку. Помимо прочего может использоваться для абордажа.

Модификатор вооруженности: +1

Стоимость: 2 пункта или 2000 фанов (только на черном рынке)

Баллиста

Метательное устройство, отправляющее снаряд навесом, один выстрел в 20 раундов или две фазы соответственно. Прицельный выстрел из баллисты позволяет серьезно повредить корабль противника.

Модификатор вооруженности: +2

Стоимость: 2 пункта или 1000 фанов (только на черном рынке)

Катапульта

Метательное устройство, отправляющее прямолинейно большой снаряд (как правило — нечто вроде очень большого арбалетного болта, но и иногда и камни, и металлические снаряды). Помимо прочего может использоваться для абордажа. Прицельный выстрел из катапульты так же может серьезно повредить вражеский корабль. Один выстрел в 20 раундов или две фазы соответственно.

Модификатор вооруженности: +2

Стоимость: 3 пункта или 1500 фанов.

Пао-бао

Метательное устройство, отправляющее навесом несколько сотен болтов, аналогичным арбалетным.

Фактически, после этого на верхней палубе вражеского корабля живых и здоровых людей не остается. Пао-бао технически не может быть установлен на корабль меньше сторожевого. Стреляет 1 раз в 40 раундов или 4 фазы.

Модификатор вооруженности: +4

Стоимость: 6 пунктов или 25000 (двадцать пять тысяч) фанов на черном рынке.

Огненная труба

Труба, устанавливаемая на носу судна. Струя из нее поджигает все на своем пути и потушить этот огонь фактически невозможно. Стреляет 1 раз в 20 раундов (2 фазы), но струя огня бьет без перерыва два раунда подряд (если стреляющий не захочет прерваться, конечно). Установка огненной трубы на корабль — сложное дело и требует тщательности и осторожности. В противном случае при выстреле есть шанс поджечь собственное судно. Поэтому огненная труба может быть установлена на корабль только в момент постройки.

Модификатор вооруженности: +3

Стоимость: 6 пунктов