

# Суда Зостеров

**Т**о, что начиналось как скромная семейная мастерская по ремонту лодок, быстро превратилось в полномасштабное судостроительное предприятие. Рекордный рост компании Суда Зостеров, которой владеют и управляют Зостеры на протяжении десятилетий, может показаться предпринимательским чудом. Однако те, кто осведомлён о происходящем в сухих доках верфи, понимают, как всё обстоит на самом деле.

Городская суета не сравнится с бурей активности, бушующей в доках в любое время суток. Соль и крики наполняют воздух — лоточники рекламируют изделия из морского стекла и шпажки с жареной рыбой, квартирмейстеры зазывают потенциальных новобранцев на свои корабли, а в тених бродят мутные типы.

Среди этого хаоса гордо возвышается самое большое здание в доках — Суда Зостеров. Это одно из крупнейших судостроительных предприятий на побережье, но почти невозможно поверить, что этот бизнес начинался как скромная лодочная мастерская. Сегодня строго охраняемая гавань перед зданием Судов Зостеров всегда полна кораблями, а в сухих доках позади внушительного фасада строится ещё больше.

Когда вы входите внутрь, вас поражает окружающая роскошь. Не ожидаешь увидеть в суровых доках обитые бархатом стулья и дорогие произведения искусства, украшающие приемную. Из-за стойки сквозь небольшие круглые очки на вас смотрит необычайно высокий и широкоплечий полуэльф с синеватыми волосами и кожей. «Добро пожаловать к лучшим кораблям в городе. Я Дёрден Зостер, у вас назначена встреча?».

## Тёмная история

Дёрден Зостер — второй владелец верфи, унаследовавший компанию от своего отца, Гатри Зостера. Гатри, основавший компанию, сколотил своё состояние не только продажей кораблей, но и сделкой с дьяволом — точнее, с жестоким пиратом-оборотнем — капитаном Мако.

Гатри был неразговорчивым полуэльфом; он разбирался в кораблях лучше, чем в социализации. Слухи о его мастерстве быстро разлетелись, и дела пошли в гору. Но зарождающаяся слава привлекла внимание не только потенциальных клиентов.

К Гатри обратился человек с коварной улыбкой и холодными, невесёлыми глазами и сделал ему заманчивое предложение: «Сдайте мне и моим ребятам в аренду одну из ваших задних комнат. Вы закроете глаза на некоторых своих новых, более грубых „клиентов“, и мы оба сможем извлечь из этого небольшую прибыль». Гатри никогда открыто не признавался своему сыну, что пошёл на сотрудничество с пиратом из страха, настаивая на том, что они оба были «деловыми партнерами». Но до своего ухода на пенсию он постарался почаще предупреждать Дёрдена, чтобы тот не переходил дорогу капитану Мако по прозвищу «Пи́ла».

## Стремительное расширение

После того, как судостроительный бизнес Гатри встал на ноги благодаря частным сделкам Мако, в Суда Зостеров хлынул огромный поток клиентов и средств. Быстро переросший своё тогдашнее помещение, Гатри стремился расширить свою компанию. Он обнаружил, что его соседи охотно продают недвижимость по удивительно низкой цене. Мако никогда не упоминал о влиянии на успешные сделки, а Гатри знал, что лучше не спрашивать. С тех пор как прибыли Мако и его команда, пропал не один любопытный сосед.

Со временем компания расширилась до владения частной гаванью для размещения готовых кораблей, сухим доком для текущих работ и большим, просторным зданием с множеством комнат для встреч с клиентами и частными гостиницами для важных лиц (заинтересованных как в заказе кораблей, так и... других вещах).

## Дёрден Зостер

После 30 лет управления бизнесом, Гатри устал от напряжения и ответственности, связанной с поддержанием своей огромной компании и отношений с пиратами Пилы.

Выйдя на пенсию молодым (для полуэльфа) и имея больше золота, чем ему было необходимо, Гатри передал дела своему сыну, Дёрдену. В отличие от отца, у Дёрдена были десятилетия, чтобы подготовиться и научиться управлять огромной судостроительной империей, такой как Суда Зостеров. Хотя он и был замкнутым подобно отцу, Дёрден принял управление компанией, как морские эльфы встречают волну.

Он так же любит работать над судами, чему научился у отца ещё в юном возрасте, но Дёрден гораздо более подкован в бизнесе, чем его предшественник. Под его руководством Суда Зостеров продолжили расширяться и отвоевывать всё большую часть рынка. Переход власти от Гатри к Дёрдену также повлиял на отношения с капитаном Мако и его бандой головорезов. Хотя Дёрден по-прежнему соблюдает договоренность между пиратом и своим отцом, он более несгибаем, и в прошлом даже открыто враждовал с Мако.

## Капитан «Пи́ла» Мако

Урожденный Фредерик Хоторн, капитан «Пи́ла» Мако явно питает страсть ко всему, связанному с акулами. В юном возрасте Мако попал на пиратский корабль, капитан которого был акулой-оборотнем или веракулой. Он же в итоге обратил и его, посчитав, что Мако достаточно злобен, чтобы прославить их вид. Мако использовал обретенную силу, чтобы жестоко расправиться с капитаном и присвоить себе его пиратов Пилорылов.

Предпочитая страх любви, капитан Мако держит свою команду в ежовых рукавицах. С несогласными он расправляется свирепо и публично, чтобы показать пример остальным членам команды. Несмотря на склонность к насилию, Мако — не глупый верзила. Он холоден, расчётлив и хитер, о чём свидетельствуют его деловые отношения с компанией Зостеров. Мако понял, что небольшой бизнес имеет большой потенциал в привлечении моряков, как честных, так и не очень. Он прекрасно осознаёт, что Дёрден не так податлив, как его отец, и это его не устраивает.

## Команда Пилорылов

Пираты обладают многими качествами, но скрытность не относится к их числу. Гавань возле Судов Зостеров находится под постоянным наблюдением пиратов Пилорылов (**бандитов, головорезов, ветеранов** и т.д.) Любого, кто приходит сюда с просьбой встретиться с «капитаном», ведут в комнату ожидания в задней части здания, вдали от основного помещения. Вскоре после этого в комнату заходит высокопоставленный член Пилорылов, чтобы оценить потенциальных покупателей. Если разговор с ними не сочтут пустой тратой времени, их проводят обратно в сухие доки за зданием для встречи с капитаном Мако и его помощниками.

### Тайна Кракена

В то время как в сухих доках обычно кипит работа, и постоянно прибывают корабли разной степени целостности, «Тайна Кракена» — многопалубный наполовину законченный галеон — как будто стоял здесь ещё с начала времён. Корабелы заняты в сухих доках, но они редко говорят или даже смотрят на тех, кто обслуживает «Тайну Кракена». «Мастера» на её палубе выглядят более сурово, и многие носят татуировки в виде акулиных плавников, зубов или челюстей.

Строительство «Тайны Кракена» никогда не закончится, так как это секретное место встречи большой сети пиратов, воров и контрабандистов капитана Мако, которые контролируют чёрный рынок города. Потенциальные клиенты спускаются в недра недостроенного корабля, чтобы вести свои делишки. В наши дни капитан Мако всё больше времени проводит на суше, полагаясь на свой флот, который постоянно доставляет сокровища, контрабанду и захваченные суда для продажи на чёрном рынке.

## Подпольные делишки

Клиенты, получившие аудиенцию у капитана Мако или его помощников, могут купить ряд запрещенных товаров: от магических предметов до оружия и наркотиков. Сеть Мако обширна, его люди не боятся проломить несколько черепов, чтобы заполучить то, что нужно клиенту. Капитан Мако всегда готов иметь дело с карьеристами, авантюристами, охотниками за головами или наемниками: он считает их надёжными постоянными клиентами — при условии, что они не задают слишком много вопросов.

## Волшебные предметы

Если персонаж хочет купить у пиратов определённый волшебный предмет, бросьте кб и сверьтесь с таблицей ниже, чтобы узнать время, необходимое для его приобретения:

### кб Время на приобретение

- 1-3 **1к4 недели.** Пилорылам придётся покинуть город или отправиться в плавание, чтобы найти этот предмет, и они потребуют от покупателя предоплату.
- 4-5 **1к4 дня.** Пилорылам нужно время, чтобы приобрести предмет в городе или у посредника.
- 6 **В наличии.** Запрашиваемый предмет уже находится в распоряжении Мако и может быть куплен прямо сейчас.

\* Для приобретения любого очень редкого (и реже) магического предмета автоматически требуется **1к4 недели** и предоплата.

## Зацепки

### Эй, это мой корабль!

Юстис Фэрфилд, человек-моряк средних лет, едва спас свою жизнь после жестокого нападения пиратов. Его корабль и груз были украдены, и, насколько ему известно, он — единственный выживший. Несколько недель спустя Юстис пережил потрясение всей своей жизни. Его корабль «Танцующая морская звезда», полностью отремонтированный и пригодный для плавания, стоял на верфи Судов Зостеров, готовый на продажу.

Юстис бродил по местным тавернам в поисках того, кто его бы послушал, но от него в основном отмахивались. Те, кто верил ему, слишком боялись Пилорылов, чтобы что-то предпринять. Около половины кораблей, ожидающих продажи Дёрденом и его командой, были «пожертвованы» пиратами в обмен на долю от выручки.

Если герои решат помочь Юстису восстановить справедливость в отношении его погибшей команды, они могут напрямую обратиться к Дёрдену с претензиями. Дёрден будет спокойно отрицать какие-либо связи с Юстисом или его бывшей командой. Если персонажи проявят настойчивость, успешная проверка Харизмы (Запугивание или Убеждение) с УС 15 заставит полуэльфа познакомить группу с капитаном Мако, чтобы договориться о возвращении корабля Юстису. Капитан будет готов расстаться с кораблём, но в обмен на услугу.

### Сделка с дьяволом

Местная стража, знать или знакомые персонажей устали от пиратов, делающих в доках всё, что им вздумается. Они разрабатывают план наступления на Мако и его команду, но нуждаются в дополнительной информации об их убежище и обороне.

Персонажей нанимают, чтобы те выдали себя за потенциальных покупателей редкого волшебного артефакта, и дают средства для его приобретения. Героям придётся взять на себя роль отпетых негодяев, чтобы заслужить аудиенцию у Мако. Или, наоборот, им может показаться более заманчивым проникнуть в Суда Зостеров после окончания рабочего дня, чтобы провести ночную разведку. Мако всегда держит нескольких охранников, которые рыщут по гавани и сухому доку в любое время суток.

## Новое руководство

Дёрден узнаёт о героях либо по одному из описанных выше сценариев, либо благодаря их известности (или дурной славе). Уже некоторое время Дёрден считает, что Суда Зостеров больше не нуждаются в Пилорылах, компания достаточно успешна, чтобы продолжать самостоятельную законную деятельность. Однако капитан Мако впился мёртвой хваткой. Никто в городе не желает помочь Дёрдену избавиться от его настойчивого «делового партнера». Но отважная группа авантюристов, недавно прибывших в город, может оказаться именно тем, что нужно Дёрдену.

Если персонажи помогут полуэльфу убрать капитана Мако и его пиратов из бизнеса и доков, они станут друзьями Дёрдена и его корабелов на всю жизнь. Возможно, им даже подарят новый корабль, что позволит им отправиться на поиски ещё большего количества приключений.

## Приложение: новый монстр

В этом приложении находится блок характеристик для нового монстра, упомянутого выше — акулы-оборотня.

### Акула-оборотень

*Средний гуманоид (человек, перевёртыш), хаотично-нейтральный*

**Класс защиты** 10 в форме человека, 12 (природная броня) — в форме акулы и гибрида.

**Хиты** 135 (18к8 + 54)

**Скорость** 30 фт. (плавающая 40 фт. в форме акулы или гибрида)

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

**Навыки** Восприятие +6

**Иммунитет к урону** дробящий, колющий или рубящий от немагического не посеребрённого оружия

**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивное Восприятие 16

**Языки** общий

**Опасность** 6 (2 300 опыта)

**Перевёртыш.** Оборотень может действием превратиться в большую охотничью акулу или большой гибрид акулы и гуманоида или же принять свой истинный облик гуманоида. Все его характеристики, за исключением КЗ, остаются одинаковыми во всех обликах. Всё несомое и носимое им снаряжение не превращается. Он принимает свой истинный облик, если умирает.

**Амфибия.** Оборотень может дышать и воздухом и под водой.

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

**Тонкий нюх.** Оборотень совершает с преимуществом проверки Мудрости (Восприятие), полагающиеся на обоняние.

### Действия

**Мультиатака.** Оборотень совершает две атаки, только одна из которых может быть укусом.

**Укус (акуля или гибридная форма).** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 15 (2к10 + 4) колющего урона. Если цель — гуманоид, она должна преуспеть в спасброске Телосложения с УС 14, иначе получит проклятие акульей ликантропии.

**Секира (гуманоидная или гибридная форма).** Рукопашная атака оружием: +7 к попаданию, досягаемость 5 футов, одна цель. Попадание: 10 (1к12 + 4) рубящего урона.

**Автор:** [Glass Pelican Games](#)

**Перевод:** [Long Story Short](#)

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. Notice of Open Game Content: This product contains Open Game Content, as defined in the Open Game License, below. Open Game Content may only be Used under and in terms of the Open Game License.

Designation of Open Game Content: The Open content in this book includes the goblin monster, spells, and mechanics. No other portion of this work may be reproduced in any form without permissions.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
3. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
4. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
5. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
6. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
7. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
8. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
9. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
10. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
11. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
12. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwab, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson. Chesterfield Investigative Services., Copyright 2022, John Olsen. Edited by Kaity Olsen. Template design by Laura Hirsbrunner  
[https://www.dmsguild.com/product/311458/Simple-5E-Microsoft-Word-Template-Beginners-Guide?affiliate\\_id=1650578](https://www.dmsguild.com/product/311458/Simple-5E-Microsoft-Word-Template-Beginners-Guide?affiliate_id=1650578)  
END OF LICENSE