



ПАРУСА НА ГОРИЗОНТЕ!

Океан таит немало опасностей: гигантские волны так и норовят разнести в щепки корпус судна, безжалостные ураганы — переломить мачты и сорвать паруса, а древние чудовища — утянуть экипаж на дно, куда не достаёт солнечный свет. Но главная угроза остаётся неизменной, где бы ты ни был, — на суше или в море. Ведь люди есть везде.

Эти воды полнятся пиратами, работягами и прочими авантюристами, пытающимися любой ценой урвать свой кусочек славы и богатств. Если повезёт, можно встретить славных малых, но не теряй бдительности — это будет стоить тебе жизни.

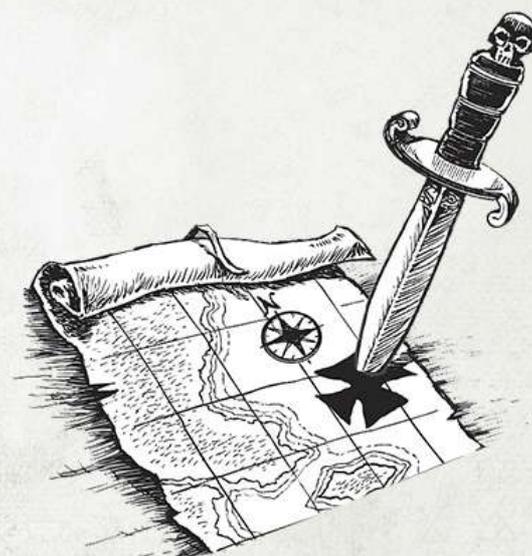
Свистать всех наверх, паруса на горизонте!

Название судна

к20	Название	Название
1	Бушующий	Лис
2	Грозный	Мститель
3	Вольный	Моряк
4	Ржавый	Каракатица
5	Парящий	Силуэт
6	Адский/Небесный	Дрожь
7	Гневный	Жокей
8	Говорящий	Мечь
9	Слепой	Скорпион
10	Восходящий	Лезвие
11	Королевский	Левиафан
12	Золотой	Корона
13	Счастливый/Несчастный	Собиратель
14	Черный/Белый	Посланник
15	Дерзкий	Пушкарь
16	Мертвый	Монархист
17	Веселый	Барон
18	Хохочущий	Зверь
19	Морской	Птица
20	Преступный	Призма

Тип судна

к6	Тип судна	Количество пушек	Экипаж
1	Флейт	10	6-60
2	Шлюп	12	8-75
3	Барк	16	12-70
4	Бриг	24	14-150
5	Фрегат	32	16-200
6	Галеон	40	20-250



Особенности судна

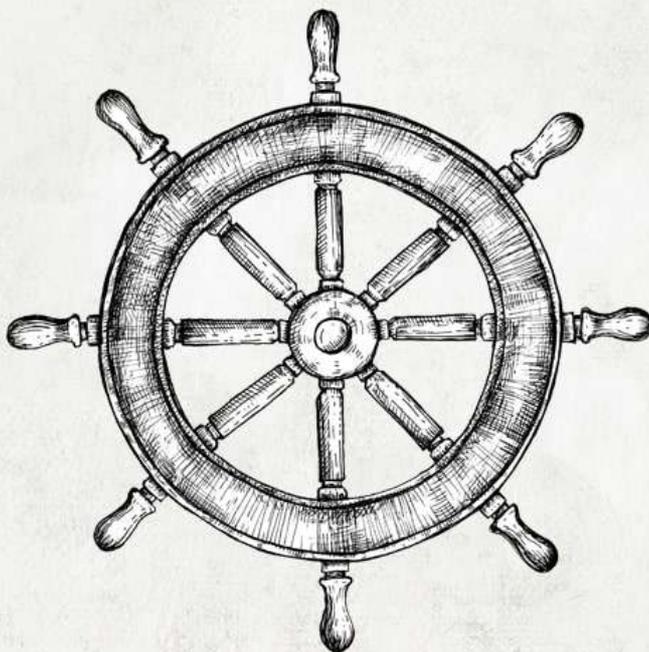
к20 Особенности судна

- 1 Подозрительный металл.** Участники этой команды известны во многих портах по необычной причине. Они никогда не принимают серебро в оплату. Золото, железо, медь — всё сгодится, что не серебро. В тавернах начинают ходить разные слухи...
- 2 Чужеземная команда.** Ни один купец в порту не смог понять, о чём говорят представители этого торгового судна. Да и выглядит оно слишком странно для этих краёв. Вероятно, это судно пришло из далёких земель. Интересно, заблудились ли они, или открыли новый торговый путь?
- 3 Хамелеон.** Люди всегда описывают этот корабль почти одинаково. Но в их рассказах всегда присутствует важное различие — цвет парусов. Оказалось, что на восходе паруса этого корабля белоснежные, а к закату они полностью чернеют.
- 4 Организованные пираты.** Говорят, что бывших военных не бывает. Экипаж этого судна состоит исключительно из бывших военнослужащих и жандармов. Только теперь они занимаются не установлением мирового порядка, а грабежами и рэкетом. Пират — это опасная угроза, но дисциплинированный пират...
- 5 Музыкальный механизм.** Моряки часто поют песни, чтобы взбодриться во время путешествий. Иногда даже приглашают бардов с собой в мореплавание. Но инженер этого судна пошёл дальше. К небольшой водяной мельнице подвезан механизм, который заставляет играть колёсную лиру в трюме. Теперь во время странствий моряки слушают прекрасную мелодию. Причем она меняется в зависимости от скорости корабля и высоты волн.
- 6 Команда последнего пути.** Есть такие рискованные дела, что на них не согласится пойти даже самый отважный морской волк. Что ж, этой команде уже нечем рисковать, ведь она полностью состоит из тех, кто уже чувствует дыхание смерти. Старики, больные и проклятые бороздят моря на этом корабле.
- 7 Герой войны.** Доски старые, штурвал поцарапан, но этот корабль по-прежнему стоит в целом состоянии. Поучаствовав в исторически важном сражении на востоке, это судно стало легендой.
- 8 Женская команда.** Говорят, что женщина на корабле — к беде. Что ж, экипаж этого судна успешно бороздит моря наперекор любым предрассудкам и даже держит в страхе несколько портов.
- 9 Двуносый корабль.** Кто сказал, что корабль может плыть только вперёд? Инженер этого судна пытался доказать обратное и спроектировал его с двумя носами: один спереди, а другой — сзади.
- 10 Команда с питомцами.** Любите домашних животных? Команда этого корабля тоже. Некоторых моряков возмущает правило, по которому только у капитана может быть свой питомец. На этом же корабле у каждого есть какой-нибудь любимец: попугай, кошка, крокодил, свинка, капибара и т.д.
- 11 Мусорщики.** Поразмыслив над значениями денежных трат на ядра, капитан корабля принял решение использовать в качестве снарядов подручные средства. Теперь залпы из пушек запускают черепа, панцири, кокосы и прочий мусор.
- 12 Команда охотников на чудовищ.** Легенды о морских чудовищах передаются в портах из уст в уста на протяжении поколений. Чем чаще говорят о каком-нибудь мистическом происшествии, тем больше вероятность, что экипаж этого корабля выдвинется на поимку. Они мечтают поймать хотя бы одного мифического монстра, чтобы самим стать морскими легендами.
- 13 Мистический огонь.** Байки и легенды — это часть моряцкой культуры. У каждого найдется жуткая история о чём-то мистическом. Это судно — специально или нет — зажигает цветные огни на палубе. Говорят, что на корабль с красными и зелеными огнями не посмеет напасть ни один пират.
- 14 Команда бывших капитанов.** К сожалению, не все капитаны становятся великими и знаменитыми. Некоторые даже не могут собрать свою команду. На этом судне собрались как раз такие люди. Бывшие капитаны, которые объединились в одну команду. В итоге они отказались от всякой иерархии и предпочитают принимать решения сообща.
- 15 Коллекционер флагов.** Этот корабль стал участником столько историй, что уже и сосчитать трудно. Каждый раз матросы судна меняют флаг корабля, который подходит к определенной ситуации. И за эти годы коллекция флагов скопилась внушительная: королевские, пиратские, торговые, рыбацкие — на любой вкус.
- 16 Молчаливая команда.** Каждый, кто хоть раз контактировал с экипажем этого судна в порту говорит, что чувствовал как мурашки пробегают по всему телу. Члены этой команды всегда молчат, будто им отрезали языки. Никто не знает почему из их уст нельзя услышать ни слова, да и не хочет узнавать...
- 17 Металлический корабль.** Находясь в порту, трудно не заметить это судно. Оно полностью выполнено из металла. Сверкающие мачты слепят глаза прохожих моряков. Как судно удерживается на плаву, да ещё и не ржавеет — загадка, которую команда вряд ли расскажет.
- 18 Рабовладельческое судно.** Грязные половицы и прогнивший корпус сначала заставляют подумать, что этот корабль давно заброшен, но спящие по палубе фигуры говорят об обратном. На носу виднеется ржавая клетка, а вместо снастей на судне используются цепи. Говорят, что трюм забит клетками человеческого размера... жуть.
- 19 Команда из одного человека.** Да, бывает и такое, что никто из друзей не поддержал твою авантюру стать моряком. Не беда. Капитан, а по совместительству канонир и штурман, этого судна решил, что справится в одиночку. Пожелаем ему удачи и попутного ветра.
- 20 Плавающий-магазин.** Торговые места на рынке стоят приличных денег, а вот стоянка в порту может обойтись вполне дёшево. Так и подумала группа торговцев и переделала этот корабль в настоящий торговый ряд. Вместо пушечных портов здесь можно обнаружить лавочные навесы, а на палубе и вовсе стоит несколько торговых точек.

Капитан

кто Капитан

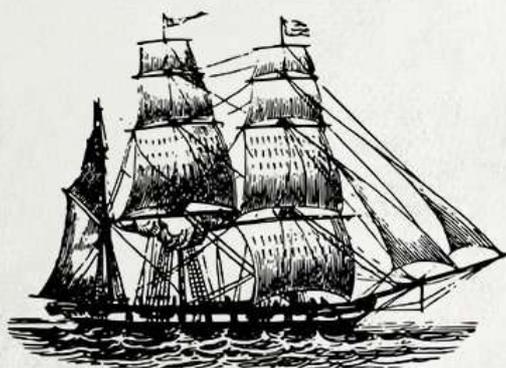
- 1 **Банкир.** С виду и не скажешь, что этот капитан является одним из самых богатых людей на всём побережье. Просто все свои накопления он привык закапывать в тихих бухтах и на отдалённых островах. Интересно, он запоминает места, где прячет сундуки, или у него есть их карта?
- 2 **Старец.** Много имён и прозвищ было у этого капитана: Молодой волк, Морской зверь, Опытный чёрт, Старый тритон, но теперь его называют Бессмертным. Всё потому, что он бороздит моря уже более семидесяти лет и на покой уходить вовсе не собирается!
- 3 **Модник.** Этого капитана видно издали. Его выбор одежды слишком необычен для этих краев. Три шляпы, камзол цвета лайма и даже золотая брошь в виде ложки. Некоторые считают его наряды нелепыми, но давайте признаем, едва ли у вас получится отыскать большего модника во всём открытом море.
- 4 **Параноик.** У любого может возникнуть скользкое ощущение слезки. Но у этого капитана оно постоянно, ему вечно кажется, что его хотят убить. Он меняет корабли, команды, одежду и прическу ради того, чтобы спастись от покушений. Интересно, плод ли это его воображения, или ему действительно есть за что опасаться?
- 5 **Пасынок фортуны.** Этот капитан славится тем, что потопил аж пять кораблей. Вот только своих... Набирать команду с каждым годом становится всё труднее, ведь фортуна, похоже, совсем не на его стороне.
- 6 **Оружейник.** Судно красят пушки, а моряка — сабля. По крайней мере так считает этот капитан. Его корабль оснащён модифицированными пушками, да и сам он вооружён до зубов. Говорит, что это дело полезной привычки, даже спать идёт при оружии.
- 7 **Лудоман.** Нужно ли капитану иметь два корабля? Возможно. Три? Ну, в определенных ситуациях. Но пять кораблей, на которых этот капитан даже ни разу не ходил!? Всё дело в том, что он является заядлым игроком. Выигрывать в азартных состязаниях корабли и даже команды — обычное для него дело.
- 8 **Призрак.** Капитанская каюта без окон, на дверях висят замки, а письма ему доставляют только в чёрных конвертах. Многие называют этого капитана Маской — в честь латунной пластины, которая всегда закрывает его лицо. Интересно, скрывает ли он его из-за шрамов или потому, что на самом деле известен миру под другим именем...
- 9 **Стратег.** Этот капитан — адмирал в отставке. Неудивительно, что из всех морских сражений он выходит победителем. Всё дело в необычных и неожиданных тактиках, которые он применяет. За это он даже получил прозвище «Ладья».
- 10 **Барон.** Барон Рауль фон Жан-Артес является младшим сыном местного феодала. Так как состояние его отца всё равно достанется старшему брату, Рауль решил исполнить свою мечту и стал бороздить моря. Благо с бюджетом на корабль, команду и припасы проблем не возникает.



Сокровище капитана

к12 Сокровище

- 1 Воронёная сабля.** Чёрное как ночь лезвие. Эта сабля почти не отражает света, поэтому непонятно как именно предыдущий владелец видел её в тёмное время суток. Но стоит лишь поднести эту саблю к факелу (или другому источнику огня), как она начинает испускать яркий свет на расстоянии 5 футов. Все существа, на которых падает этот свет, не могут быть ослеплены или лишены слуха.
- 2 Изогнутый свисток.** На первый взгляд этот свисток кажется просто игрушкой в форме волны. Но стоит подуть в него, как поднимается попутный ветер. Теперь понятно, как капитан всегда настигал своих врагов. Жаль, что работает лишь раз в день.
- 3 Бешеный компас.** Этот компас не указывает ни в сторону заветного желания, ни на север. Он просто хаотично крутит стрелкой в разные стороны. Но если хорошенько треснуть по нему — он вызовет кратковременную магнитную бурю, которая истощает всех живых существ поблизости. Рекомендую носить в чехле!
- 4 Инвертированная трубка.** Курительная трубка, которая позволяет не только пускать клубы дыма, но и совершать обратное. Пока трубка пустая, вы можете вдохнуть через неё любой дым, пар или туман в округе, развеивая их. Аккуратнее, не вдыхайте ничего ядовитого!
- 5 Жезл корсара.** Красивый резной скипетр из красного дерева с железным набалдашником. Бывший владелец использовал как модный аксессуар и даже не догадывался, что если стукнуть жезлом по штурвалу, то корабль сам повернёт в сторону ближайшего торгового маршрута!
- 6 Отвечающий попугай.** Много ли говорящих птиц вы повстречали? А сколько из них интриговали вас до мурашек, потому что говорили только загадками? Этот попугай — совсем другой случай. Он говорит отгадками. На любые словесные загадки и ребусы найдётся ответ. Жаль этот попугай не знает, где зарыт клад прежнего капитана...
- 7 Свеча туманов.** Коричневая, полупрозрачная свеча, изготовленная из древней смолы. Пока горит, источает зловонный запах жжёного мяса. Но если задуть её, то всё в округе покроется слоями сумрачного тумана. Говорят, что битва этого капитана и пирата с инвертированной трубкой длилась бы вечно.
- 8 Очищенный грог.** Этот грог может воспламениться даже от горячего взгляда, не то что от огня. Выпивший всего один глоток начинает видеть призраков, тайные проходы, кнопки, рычаги и прочие секреты, которые пытались скрыть от вас.
- 9 Повязка сирены.** Эта тёмно-синяя повязка на глаз не вызывает страха сама по себе, но её магический эффект... Одиннадцать невидимых духов будут вторить носителю повязки. Говорят, что создавший её капитан перерезал всех своих матросов за незнание слов его любимой песни. Теперь они вечно поют своими жуткими голосами с ним в унисон.
- 10 Чернила предвестника.** Лучше не тратить эти чернила на письма и список покупок. Нанеся чёрную метку на ладонь существа, вы обречёте его на неминуемую чёрную полосу в жизни. Ходят слухи, что полностью испачканная в чернилах ладонь олицетворяет скорую гибель носителя.
- 11 Зуб морского волка.** Аметистовый вставной зуб является не только главной изюминкой пиратского образа, но и магическим артефактом. Как только владелец окажется не в состоянии защищать себя, зуб рассеется розовым ядовитым туманом, который зависнет над носителем, оберегая его от недоброжелателей.
- 12 Карта архивариуса.** С виду обычная морская карта, даже немного испачканная по краям. Однако ночью она превращается в карту звёздного неба. На суше — в карту материка, а в подземельях — в карту катакомб.



Автор: Алан Виноградов
Вёрстка: [Long Story Short](#)
Обложка: [Brenda van Vugt](#)