

Крыса

Приключение для ДНД_5е. Возрождение. Ключевые слова: война, учёный, море.

Концепция

КонтоКлаава – ныне затерянный в океане вулканический остров, на котором расположен город Клаава. Некогда Клаава был одним из богатейших городов мира. Там находились крупный торговый порт, научные и магические университеты, библиотеки и музеи.

Однако настал день, когда величие Клаавы пошатнулось.

Это началось 50 лет назад. Неизвестно, открылся ли тот портал сам или это было делом рук какого-то ненавистника Клаавы - или то был результат неудачного эксперимента в одном из университетов - известно лишь, что врата на иной План открылись, и оттуда повалили ужасные создания. Они были ведомы лишь жестокостью и ненавистью, не шли на переговоры и не знали милосердия. А числом они превосходили всю армию Клаавы - едва город отбивался от одного нападения, как против него собиралось новое войско. То были Барлгуры - демоны из Бездны.

Десятилетиями Клаава сдерживала натиск демонов. Город снова и снова посылал на смерть своих воинов. Маги вновь и вновь пытались закрыть портал. Однако число Барлгуров возле него было слишком велико.

Поначалу близлежащие острова помогали Клааве, посылая на остров своих воинов, но годы спустя они отвернулись от соседа. КонтоКлаава погрязла в войне. Университеты готовили лишь воинов и боевых магов, театры и музеи пустели, а торговля сходила на нет – все просто боялись приплывать на остров..

Когда город находился на грани разрушения, в него прибыл человек, утверждавший, что может помочь - в обмен на щедрое вознаграждение. Человек этот назвался ученым и заявил, что имеет при себе магический артефакт, с которым легко одолеет демонов.

Правитель Клаавы, Пежиин, сразу же согласился. Он находился в отчаянии и был готов на любой шаг, чтобы вернуть Клааве былое величие.

Ученый, взяв с собой одного из городских магов, отправился к порталу, возле которого готовился к битве очередной легион демонов. Подойдя достаточно близко, он достал магический артефакт под названием “Золотая Крыса” и с помощью него наложил на демонов заклинание, погрузившее их в вечный сон. Маг, сумевший подойти к порталу, запечатал его.

Вернувшись в город, ученый потребовал у Пежиина исполнения его части договора. Но Пежиин обманул его. Сокровищница города давно опустела, и Пежиин не собирался растрачивать последнее золото. Тем более, что дело уже было сделано.

Рассвирепев, ученый вышел на городские улицы и вновь использовал Крысу - но на этот раз не против демонов, а против детей. Все они, от только рожденных до почти взрослых, погрузились в беспробудный сон. А сам ученый, даже имени которого никто так и не узнал, покинул остров.

Клаава пришла в упадок. Матери и отцы горевали над телами детей, не в силах разбудить их. Город лишился поколений работников - нынешних и будущих. Война с демонами была выиграна, но на КонтоКлааве не осталось никого, кто мог бы этому радоваться.

Лишь один ребенок в городе не попал под действие заклинания - Нуулар. Его отец, жестокий человек и пьяница, часто бил мальчика и запирали в железном ящике, чтобы не слышать, как тот плачет. Магия Крысы не смогла пробиться сквозь стены этого ящика.

20 лет спустя, когда Нуулар повзрослел и осознал весь ужас, через который прошли жители города, ему в голову пришел отчаянный план по возрождению Клаавы. Он решил разыскать ученого, выкрасть у него Крысу и вернуть к жизни погруженных в сон детей.

Ученый благодаря своим знаниям к тому времени стал успешным торговцем, известным под именем Ландер Брайтвуд. Он владеет огромным поместьем, в котором хранится его коллекция магических артефактов, и кораблями, осуществляющими перевозку разнообразных товаров по морю.

Нуулару удалось выкрасть артефакт, но это сразу привлекло внимание Брайтвуда. Его люди обыскали поместье и корабли в порту - за исключением принадлежащего Брайтвуду. Там Нуулар и спрятал Крысу, а сам устроился на корабль матросом.

Нуулар знал, что корабль будет проходить мимо Шумных рифов - отличного места для засады. Используя почтовых жуков, Нуулар сообщал о своих действиях соратникам, набранным на Клааве, и так они подготовили нападение на корабль, чтобы забрать себе Крысу.

Однако засада не удалась. Герои сместили баланс сражения в свою сторону. Жители Клаавы были перебиты, а Нуулар затаился на корабле. Теперь героям предстоит разобраться, зачем было совершено нападение, по кусочкам собрать историю падшей Клаавы и понять план Нуулара по ее возрождению.

Предыстория

Такая рамка означает, что этот текст нужно прочитать или пересказать игрокам

Брайтвуд - влиятельный торговец - собирает корабль в морское плавание с дипломатической миссией. Герои в поисках приключений вступают в команду этого корабля.

Возможные роли в команде для Игроков:

- Ассистент судового врача
(предпочтение персонажам с умением Лечение (Мдр.))
- Клерк - помощник секретаря
(предпочтение персонажам с умением История/Анализ (Инт.))
- Юнга - ученик Мастера парусов
(предпочтение персонажам с умением Акробатика/Ловкость рук (Лов.))

Если игра проводится для 4-х и более игроков, то распределяйте по несколько игроков на разные роли. Например, для 5-ти игроков: 2 ассистента, клерк, 2 юнги или ассистент, клерк, 3 юнги.

Игроки могут использовать временное умение "Морское дело" (Инт.), чтобы вспомнить что-то об устройстве корабля или о порядках и правилах на нем. Эти знания они получили, проходя обучение перед плаванием.

Такая рамка означает, что событие происходит без ведома игроков

Нуулар прячет Крысу в одном из ящиков с пушечными ядрами, которые погружают на корабль.

Также он вступает в команду под другим именем как матрос. Пробравшись в рубку штурмана, он узнает путь, по которому пойдет корабль, и отправляет соратникам место перехвата.

Вступление

Спрятавшись, Нуулар заклинаниями поджигает палубу и становится невидимым.

Плавание идет уже 2 недели. День пятнадцатый. Корабль проходит мимо “Шумных рифов”. Ваша вахта недавно завершилась. Вы находитесь на капитанском мостике вместе с капитаном. Погода отличная: море спокойное, солнце в зените. Как всегда очень холодно. На мостике еще несколько моряков занимаются своими делами.

- Капитан рассказывает историю:
 - Знаете, почему эти рифы названы Шумными? Если пройти между тех 2-х скал, то можно услышать, как злобно засвистит ветер... А еще, если напороться на риф, можно услышать хруст разваливающегося на части корабля! (громкий смех капитана)
- Тут позади раздаются несколько пушечных выстрелов. Снаряды со свистом пролетают мимо.
 - Сожрите меня адские псы! Откуда они взялись?
 - (кричит) Тревога! Свистать всех наверх! Дозорный, сколько пушек на том корабле?
- Ответа от дозорного нет.
- Вдалеке вы видите приближающийся корабль с грязно-серыми парусами.
- Новые снаряды проносятся рядом и падают в воду.
- Тут вы видите, как на носу вашего корабля вспыхивает большое пламя.
 - Откуда огонь?!
 - Поднять все паруса! Попробуем уйти.
 - (игрокам) А вы что встали? Разберитесь с огнем! Бегом! Потушите бак!
 - Где, сука, дозорный?!

Дайте игрокам отыграть, как они рвутся исполнить приказ и бегут к носу корабля.

Действие первое: Пожар

Игроки бегут через весь корабль к носу.

Испытание: Из трюмов выбегают матросы и бегут к корме. Игроки проталкиваются через толпу.

Спасбросок_КС10 по Ловкости (если пытаются проскочить мимо) или по Силе (если идут напролом). В случае провала: игрок падает ничком.

Вы добегаєте до носа и поднимаетесь на бак - деревянную палубу над носом корабля. Здесь и бушует пламя.

Чтобы потушить огонь обычными методами (на палубе есть 2 ведра и канаты), бросайте 1d6 при каждой попытке игроков вылить воду на огонь. Требуется набрать больше 18 очков.

Если игроки не набрали 18 очков за 6 бросков, то загорается парус фок-мачты. Теперь нужно набрать 28 очков, но броски не ограничены (дайте им это сделать).

Нуулар рубит канат.

Неожиданно рея с парусом падает.

Испытание: Рeya падает на игроков.

Спасбросок_KC10 по Ловкости. В случае провала: Урон 1d4 и падение ничком.

- До вас доносится крик капитана
 - Без фока не уйдем! Придется принять бой! Канониры, на пушки! Орудия на правый борт!
 - Встаем лагом!
- Корабль кренится на левый борт и медленно поворачивает направо.
 - Свернуть паруса! Плотников на нижнюю палубу! Контролируйте пробоины!

Действие второе: Абордаж

Корабль встает поперек курса. Матросы подкатывают пушки к орудийным портам. Противник продолжает вести по вам огонь.

Вам удастся рассмотреть вражеский корабль: довольно старое судно, флагов нет, на носу 2 пушки.

2 снаряда попадают в борт. Несколько матросов падают, крича от боли.

- Слышится крик капитана:
 - Огонь по готовности!

Ваши орудия дают первые залпы. Снаряды устремляются в противника. Многие проходят мимо - судно небольшое и идет быстро.

Канониры в спешке забивают пушки порохом. На палубе людей больше, чем когда-либо прежде: они тянут канаты и сворачивают паруса на реях.

Вражеский снаряд прилетает в носовую часть.

Испытание: В игроков летят щепки.

Спасбросок_KC10 по Ловкости. В случае провала: Урон 1d4.

Спустя некоторое время неприятель настигает ваш корабль и начинают делать маневр, чтобы встать бортом к борту. Когда он оказывается совсем близко, ваши орудия делают залп - и все ядра насквозь пробивают корпус.

Их корабль изрядно потрепан обстрелами - разбиты палуба и борта, в корпусе зияют дыры.

- Слышно команды капитана:
 - Это абордаж!
 - Приготовиться к бою!

Вы видите людей на том корабле. Несколько человек стоят за пушками. Матросы держат в руках оружие, топоры и крюки. Как только они поравнялись с вами, десяток крюков с канатами устремляются в воздух.

- Капитан отдает команду:
 - Прекратить огонь!
 - Рубите крюки!
 - К бою!

Крюки падают на вашу палубу, канаты тут же натягиваются. Вы слышите, как соприкоснулись корпуса кораблей.

- 2 седых воина перепрыгивают на нос вашего корабля.

Столкновение: 2 Головореза (Thug, Monster manual).

На корабле вовсю идет сражение. Часть ваших бойцов добивает абордажников здесь, а кто-то уже перепрыгнул на вражеское судно.

- Тут рядом с вами пролетает стрела - на той стороне 3 старика стреляют из арбалетов.

Столкновение: 3 Головореза (Thug, Monster manual, ХП снижено до 26, без доспехов КД 10).

Стрелки используют объекты на своем корабле как укрытия 75% (+5 КД), это должно вынудить игроков перепрыгнуть к ним, чтобы вступить в ближний бой.

Одержав победу, вы видите, что основной бой теперь идет здесь - на вражеский корабль вместе с вами перебрались Первый помощник и несколько других бойцов.

Вдруг вы видите человека, вылезавшего из трюма. Он одет в простенький фрак, в руках держит какую-то шкатулку. Он оглядывается и, увидев вас, бежит в сторону кормы.

Один из игроков может совершить одно действие.

Сбоку появляется громила с боевым топором и встает на вашем пути.

Человек во фраке, перепрыгивая через трупы и обломки корабля, забегает в рубку и захлопывает дверь.

Столкновение: Берсерк (Berserker, Monster manual, ХП снижено до 55).

Напомните игрокам про человека во фраке.

Человек во фраке быстро отправляет почтового жука Нуулару с сообщением о том, что у них нет шансов в этом сражении. Потом перелезает через окно на ярус ниже.

Действие третье: Крыса на корабле

Вы заходите в маленькую комнату. Тут никого нет. Справа большой стол, слева комод, позади приоткрытое окно.

1. Стол
 - a. Карта (**Раздатка №2**)
 - b. Шкатулка с записками (**Раздатка №3**)
2. Комод
 - a. Клетка с большими летающими жуками (6 золотистых жуков и 1 черный).
 - b. Клетка с приоткрытой дверцей (8 золотистых жуков).
 - c. Шкатулка с небольшими чистыми листами бумаги.

Когда герои найдут всё необходимое, в каюту ворвется матрос и скажет, что их разыскивает капитан. Матрос настаивает, чтобы они отправились к нему немедленно. Героям придется оставить поиски человека во фраке.

Выйдя из каюты, вы видите, что противник повержен. Несколько пленных связаны. Вы переходите на свой корабль.

- У входа в каюту стоит капитан и отдает приказы:
 - Пленных связать.
 - Проверьте трюмы: заберите питьевую воду и порох.
 - И уберите эти крюки с нашего корабля!
 - Вот вы где! Вы справились с пожаром на отлично! Что это у вас? (показывает на карту у вас в руках, забирает ее и разглядывает) Где вы это взяли? Все ко мне в каюту!
- Разворачивается и открывает дверь в каюту. Вы заходите.
- Капитан подходит к столу и кладет на него эту карту (**Раздатка №9**) - рядом с другой картой.
 - Это карта нашего маршрута, а это та, что вы нашли. Что думаете?

Игроки сравнивают карты.

1. Становится понятно, что нападавшим был известен маршрут корабля.

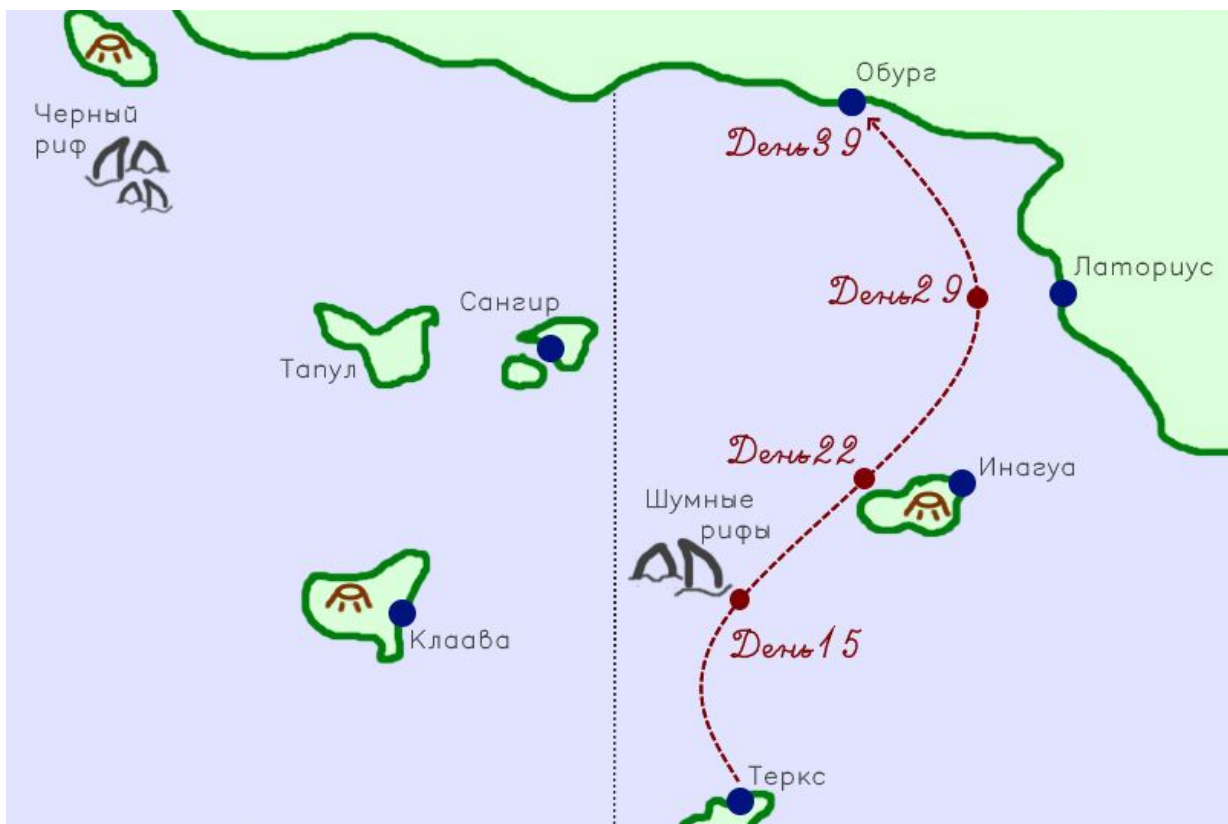
Игроки обсуждают с капитаном следующие темы:

1. Откуда у нападавших карта?
2. Почему загорелась палуба? - ведь ядра даже не попали в корабль.
3. Почему упала рея?

К концу диалога игроки должны понять, что на корабле есть существо, которое как-то отправляет кому-то информацию о маршруте.

Из-за большого количества повреждений где-то в трюмах с порохом вражеского судна вот-вот произойдет взрыв, который окончательно разрушит судно.

- Капитан подводит итог
 - Держите это в секрете! Не то пойдут слухи, и крыса может понять, что мы её ищем. И кто знает, что еще он подожжет.
 - Поручаю вам разобраться с крысой, так как только вы знаете об этих обстоятельствах.
- Тут вы слышите громкий взрыв, и в следующее мгновение корабль резко кренится налево.
- Капитан выбегает из каюты
 - Какого... опять происходит?!
- Выйдя из каюты, вы видите, что вражеский корабль горит и быстро тонет.
- Капитан быстро поворачивается к вам и говорит:
 - Мы закончили! Теперь помогите команде справиться с последствиями сражения. И не забывайте о своих обязанностях на корабле!
- Потом он отворачивается:
 - Команда, наши люди за бортом! Живее!



Свободная игра

Флэшбэк

Вы вспоминаете первый день на корабле.

- Вас встречает Секретарь:
 - Добрый день. Добро пожаловать на корабль.
- Вы идете по палубе. Матросы готовят судно. С берега грузят ящики и бочки, сматывают канаты и протягивают тросы.
 - Ваши обязанности, согласно моим записям, это Юнга, Ассистент и Клерк. Расскажу о вашей работе.
 - Корабль живет по вахтам. Вахта длится 4 часа. После вахты у вас четырехчасовые подвахта и сон. О смене вахты вы узнаете по удару в рынду.
 - Во время подвахты можно заниматься своими делами, но вы должны быть готовы прийти на помощь своим коллегам в случае аврала.
 - (Ассистенту) Рубка Доктора находится внизу у форпика.
 - (Клерку) Кабинет секретаря здесь, под шканцами.
 - (Юнге) Ну и паруса, думаю, найдете. Мастер парусов обычно на баке.
 - Камбуз и кубрик внизу, личные вещи можете сложить в кубрике в сетке у стен.
 - Вопросы?
 - Вот вам схема корабля на первое время (**Раздатка №1**).
 - Также мне нужен список ваших личных вещей и информация о родственниках, которым их нужно вернуть в случае вашей смерти.

Расписание

Вахта - дежурство на судне. Но также вахта - это часть команды, которая несет дежурство в одно время. Игроки состоят в третьей вахте.

Время	00:00 – 04:00	04:00 – 08:00	08:00 – 12:00	12:00 – 16:00	16:00 – 20:00	20:00 – 24:00
1-я вахта	вахта	подвахта	сон	вахта	подвахта	сон
2-я вахта	сон	вахта	подвахта	сон	вахта	подвахта
3-я вахта	подвахта	сон	вахта	подвахта	сон	вахта

Во время вахты игроки идут на свои “рабочие места” и могут выполнить профильные квесты: **“Осмотр трупов”**, **“Оценка расхода”**, **“Распутывание канатов”**. Решите, выдавать квесты всем игрокам одновременно в одну вахту или по очереди. В дальнейшем, когда профильные квесты закончатся, игроки могут “проматывать” вахту.

Сон работает как обычно. Если игрок несколько раз подряд игнорирует сон, то персонаж получает 1 уровень истощения.

Во время подвахты игроки могут свободно заниматься расследованием.

В этой таблице указаны события, которые будут происходить в течение плавания (см. главу “События”).

День	События
15	<i>битва (нападение около 15:00)</i>
16	<i>время на профильные квесты</i>
17	
18	
19	Невидимый убийца
20	
21	Испорченная еда
22	
23	
24	Экстренная остановка в порту (см. Испорченная еда)

Квест “Записки из шкатулки”:

Если Клерк изучит записки (проверка Истории) или проконсультируется с Секретарем, то узнает, что они написаны на древнем общем языке Торасс. Терминология на Торасс используется в документах и выписках в старых портах. Чтобы перевести одну записку, нужно провести 2 часа с документами в каюте Секретаря, сравнивая слова и восстанавливая их смысл.

Раздатка №4

Квест Ассистента: “Осмотр трупов”

На палубе в мешках лежат 4 трупа. Судовой врач поручает ассистенту произвести их осмотр и установить личности и причины смерти погибших.

Раздатка №5

Правильный ответ:

1. Филокал: боевое ранение.
2. Дэйдалос: боевое ранение.
3. Мамерк: непонятно?
4. Иазон: боевое ранение.

После квеста: Когда судовой врач узнает, что один из матросов погиб не в бою, а, возможно, из-за отравления, он поручает ассистенту узнать как можно больше о погибшем и выяснить, что с ним произошло (**Квест: “Что произошло с Мамерком?”**).

Квест Клерка: “Оценка расхода”

Необходимо понять, сколько ядер израсходовано в ходе сражения. В журнале приема есть все, что было принято на борт перед отплытием, а в артиллерийской кюйт-камере лежит все, что осталось после боя.

Раздатка №6

Квест Юнги: “Распутывание канатов”

В суматохе боя часть канатов запуталось, и Мастер парусов поручает своим юнгам распутать их.

Раздатка №7

После квеста: Юнга замечает, что канат, удерживавший упавшую рею, был разрублен.

Квест Ассистента: “Что произошло с Мамерком?”

Что говорят матросы

- Мамерк был дозорным наблюдателем на корабле, состоял в первой вахте.
- Мамерк выглядел очень уставшим в тот день.
- Никто не видел Мамерка во время вахты и во время боя.

Что случилось на самом деле

Мамерк был дозорным в день боя, поэтому Нуулар отравил его, подмешав яд в напиток во время обеда.

События

Невидимый убийца

Когда Ландер Брайтвуд возвращается к себе в каюту, он чувствует удар в затылок и падает. Падая, Брайтвуд вскрикивает, чем привлекает внимание стражника, который забегает к нему в каюту.

Что говорит Брайтвуд

- Думает, что на него напали. Нападавшего не видел, ударили со спины.

Что говорит стражник

- Скорее всего Брайтвуд просто ударился обо что-то, в каютах плохое освещение.
- Когда он забежал в каюту, то почувствовал толчок, как будто кто-то пробежал мимо и задел его. Но наверное ему показалось.

Что случилось на самом деле

Нуулар, выросший на историях о злом ученом, погубившем Клааву, и подстегнутый гибелью своих соратников, решает отомстить Брайтвуду. Он подстерегает его в каюте. Однако в последний момент вместо того, чтобы быстро прикончить Брайтвуда, он в гневе не сдерживается и нападает на него с кулаками.

Когда в каюту врывается стражник, Нуулар становится невидимым и сбегает.

Испорченная еда

На корабле заболевают и умирают несколько членов команды. Все они жалуются на сонливость и усталость. Судовой врач замечает у них посиневшие языки.

На корабле нарастает беспокойство. Члены команды уверены, что дело в испорченной еде, и требуют сделать **экстренную остановку** в ближайшем порту, чтобы закупить новые продукты.

Что говорит кок

- Все продукты свежие. Он бы заметил, если бы что-то было не так.

Что говорят члены команды

- Брайтвуд - злобный скряга. Наверняка закупил еду по дешевке. Сам Брайтвуд, кстати, питается отдельно от команды.

Что говорит судовой врач

- Симптомы не похожи на болезнь или отравление испорченными продуктами.
- Если причина в еде, то странно, что отравилась не вся команда.
- Он напоминает, что после боя был один погибший с посиневшим языком.

Что могут узнать игроки

Герои могут найти разбитую пустую склянку, валяющуюся где-то на продовольственном складе, которая странно пахнет.

Что случилось на самом деле

Нуулар, у которого дважды не получилось осуществить задуманное, решается на отчаянный шаг. Он подмешивает нескольким членам команды яд и распускает слух об испорченной пище, надеясь, что корабль сделает остановку в ближайшем порту, и там у него получится незаметно покинуть судно вместе с Крысой. На самом деле пища в порядке.

Слухи

Случайные факты, которые герои могут услышать от матросов.

- Авраам (кок). Болтун, постоянно рассказывающий о специях, которые можно приготовить из растений. Хвастается, что по запаху может узнать любое растение.
- Марк (матрос). Много времени проводит в одиночестве в кубрике, возится с какой-то банкой. Наверняка протащил на корабль жука или еще какую тварь.
- Ландер Брайтвуд. У него что-то украли до начала плавания, и он приказал досмотреть чужие корабли.
- Гурдис (солдат). Матерая воительница, повидавшая в жизни не одну битву. Сражалась с целым войском демонов!
- Килдрак (матрос). Побывал в большем числе плаваний, чем все члены команды, вместе взятые. Вечно ноет о том, какие новые порты ужасные - не то, что раньше.
- Ландер Брайтвуд. Поговаривают, что он нажил состояние нечестным путем. Замешан в каких-то темных делишках - убил кого-то или подставил.
- Дракип дуВонг (капитан). Хороший человек и капитан. Печется о корабле и команде, знает каждого ее члена по имени.
- Калдиш (профос). Старик, вроде как, библиотекарь, а на корабле следит, чтобы матросы не гадили, где ни попадя.

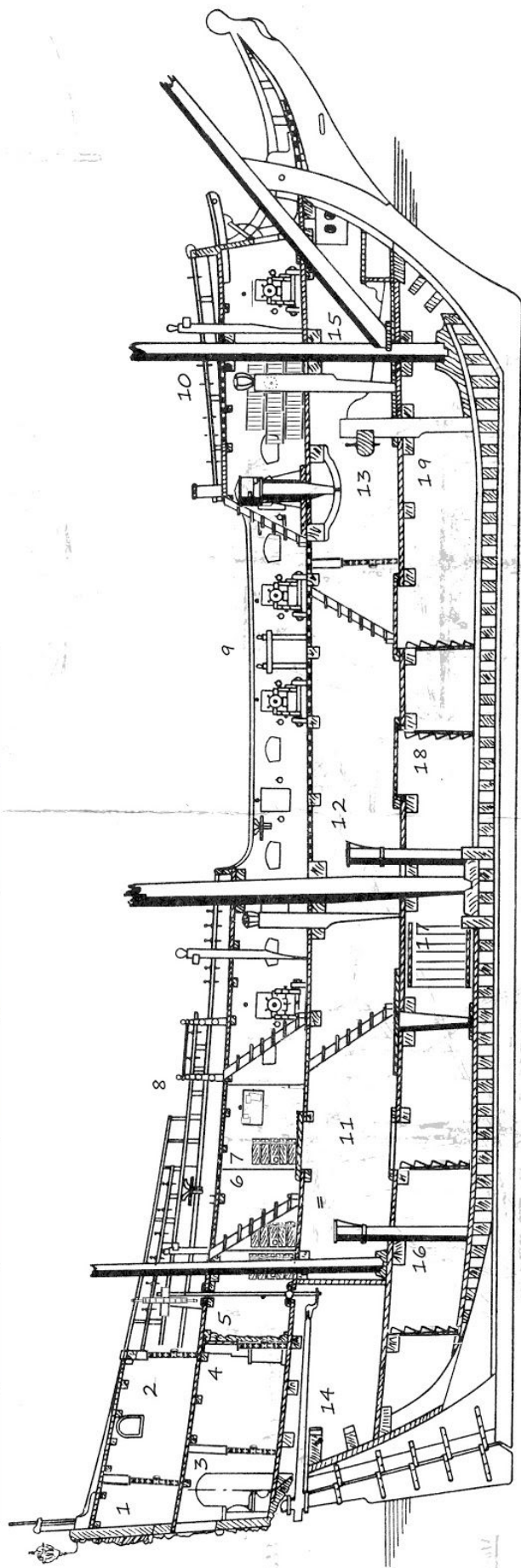
Что могут рассказать NPC

- Дракип дуВонг (капитан).
 - Плохо знает Брайтвуда. Хорошо знает членов команды.
- Наурицу (секретарь).
 - Торасс - древний язык. У него нет словаря, но есть документы в каюте на этом языке.
 - Ведет учет всего.
- Осборн (парусный мастер).
 - Знает, как работают паруса, как ими управлять и ремонтировать.
- Хуан (судовой врач).
 - Отличный хирург, но мало смыслит в ядах и болезнях.
- Марк (матрос).
 - Почтовые Жуки сильные и выносливые. Самцы пролетят тысячи миль, чтобы вернуться к самке. Самцов оборудуют упряжками, в которые вставляют записки. Обитают на вулканических островах.
- Авраам (кок).
 - По запаху определяет множество растений.
 - "Синий дьявол" - растущее на вулканических почвах успокоительное, при передозе останавливающее сердце.
 - Марк просит у него корешки и стебли от овощей.
- Бургелл (штурман).
 - Владеет полной картой (**Раздатка№10**).
- Калдиш (профос).
 - Библиотекарь. Устроился на корабль, чтобы побывать на островах, которые изучал.
 - Клаава был богатым городом. 50 лет назад случилось нападение демонов. Война продлилась 30 лет. Множество воинов и магов пали в сражениях, погибли все дети. Сегодня страна почти не контактирует с миром.
- Гурдис (солдат).
 - Была наемницей.
 - Лет 35 назад её наняли для защиты Клаавы.
 - Жестокость демонов снится ей в кошмарах.
- Килдрак (матрос).
 - Новые порты дешевые и грязные. Раньше это были главные места в городе.
 - Лучший порт - порт Клаавы. Бывал там лет 70 назад. Потрясающие пристани. Дворцы университетов словно сияли.
- Ландер Брайтвуд (владелец корабля)
 - Купил корабль, чтобы приумножить богатство. Что может быть важнее?
 - Жители Клаавы сами виноваты в том, что произошло. Он спас их от смерти, а они плюнули ему в лицо.
- Нуулар (Плут)
 - Заклинания: "Невидимость", "Маскировка", "Усыпление".
 - Если будет пойман, то расскажет свою историю, рассчитывая на милость героев.

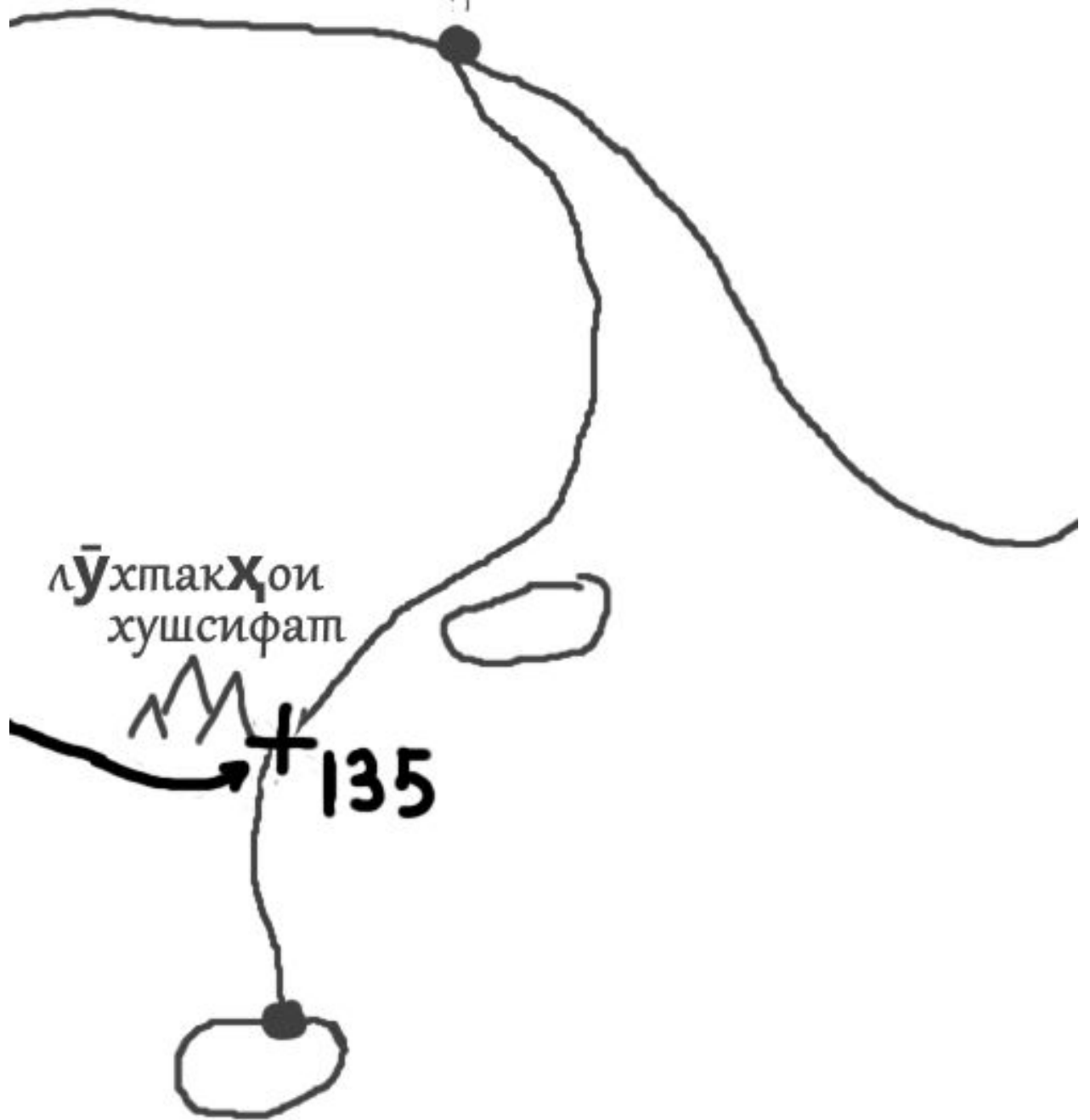
Раздатка №1

- | | | | |
|----|-------------------------|----|-----------------------------|
| 1 | каюта Штурмана | 11 | камбуз |
| 2 | Рубка Штурмана | 12 | кубрик |
| 3 | Каюта Капитана | 13 | Рубка врача |
| 4 | Рубка Капитана | 14 | Рулевая рубка |
| 5 | Каюта Старших Офицеров | 15 | Форпик |
| 6 | Каюта Важных пассажиров | 16 | Продовольственный склад |
| 7 | Каюта Секретаря | 17 | Место заключения |
| 8 | Шканцы | 18 | Общий склад |
| 9 | шкафут | 19 | Артиллерийская скрыт-камера |
| 10 | Бак | | |

Время	00:00 – 04:00	04:00 – 08:00	08:00 – 12:00	12:00 – 16:00	16:00 – 20:00	20:00 – 24:00
1-я вахта	вахта	подвахта	сон	вахта	подвахта	сон
2-я вахта	сон	вахта	подвахта	сон	вахта	подвахта
3-я вахта	подвахта	сон	вахта	подвахта	сон	вахта



Раздатка №2



Раздатка№3. Записки из шкатулки:

Ман ўро дўст медорам. Ман онро дорам. Акнун ман роҳи ҳустуҳўро меҳўям.

Маро ҳустуҳў кунед, вале ман киштиро мебинам, ки ба он намефаҳмам

Ман онро дар киштӣ пинҳон мекунам. Ға наздикӣ ба шумо як ҳой ва вақтеро
фиристонед, ки ба шумо мефиристад

Агар ҳизе ба ман рӯй диҳад: он дар қуттии бо морҳо дар ҳабе аст

Мо дар лўхтакҳои ҳушсифат дар давоми рӯз 135 рӯз мегузарем. Ман дар патрули
ҳастам. Шумо метавонед бедор шавед.

Вақте ки шумо ҳамла кардед, ман киштиро дар оташ гузоштаам. Онҳо
наметавонанд оташгирӣ кунанд, шумо бартарии ҳудро доред

Раздатка№4. Перевод записок из шкатулки:

Я найти её. Она у меня. Теперь я искать способ уехать.

Ман ўро дўст медорам. Ман онро дорам. Акнун ман роҳи ҳустуҳўро
меҳўям.

Меня искать, но я найти корабль, где меня не будут искать

Маро ҳустуҳў кунед, вале ман киштиро мебинам, ки ба он намефаҳмам

Я спрятать её на корабль. Скоро отправить вам место и время, где вы нас
перехватить.

Ман онро дар киштӣ пинҳон мекунам. Ға наздикӣ ба шумо як ҳой ва вақтеро
фиристонед, ки ба шумо мефиристад

Если со мной кто-то слугится: она есть в ящике с ядрами в трюме

Агар ҳизе ба ман рӯй диҳад: он дар қуттии бо морҳо дар ҳабе аст

Мы проплывать мимо шумных рифов в 135 день. Я убирать дозор. Вы
можете подойти незамеченными.

Мо дар лўхтакҳои ҳушсифат дар давоми рӯз 135 рӯз мегузарем. Ман дар
патрули ҳастам. Шумо метавонед бедор шавед.

Когда вы нагать атаку, я поджигать корабль. Они не смогут справиться с
огнем, у вас есть преимущество

Вақте ки шумо ҳамла кардед, ман киштиро дар оташ гузоштаам. Онҳо
наметавонанд оташгирӣ кунанд, шумо бартарии ҳудро доред

Раздатка №5.

Квест Ассистента судебного врача: Осмотр трупов

Вы осмотрели трупы и составили описания:

1. Человек, мужчина, рост средний (1.7 м), очень худой, возраст 25-35.
Резаная рана в груди, ушибы и синяки на ногах.
2. Человек, мужчина, рост ниже среднего (1.6), худой, возраст 25-35, тату на ноге.
Колотая рана в животе, резаные раны на руках и теле, ушибы на лице.
3. Человек, мужчина, рост высокий (1.8), мускулистый, возраст 25-35.
Ушиб на правой ноге, язык синего цвета
4. Человек, мужчина, рост средний (1.7), крепкое телосложение, возраст 30-40, тату на руке.
Резаная рана на шее, колотая рана в животе, ушиб на правой ноге

Заполните бирки на мешках с трупами:

1. Имя _____ Причина смерти _____	2. Имя _____ Причина смерти _____
3. Имя _____ Причина смерти _____	4. Имя _____ Причина смерти _____

Методичка судебного врача.

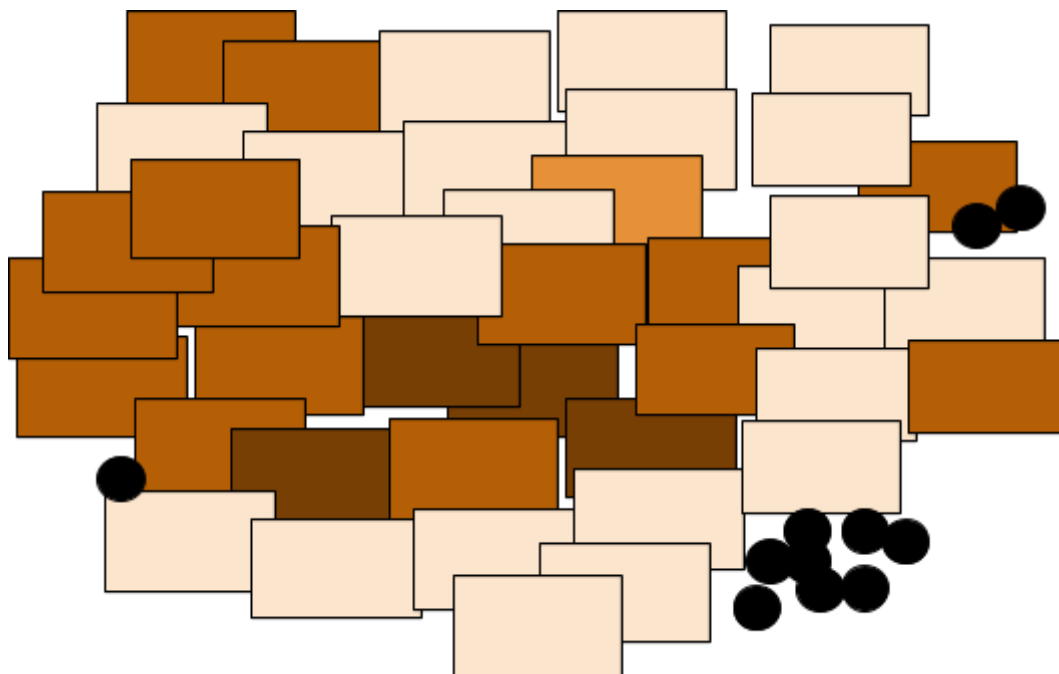
Часть 1 - Причины смерти

1. Болезнь - смерть от болезни или недуга
Внешние признаки: опухоли, сыпь, истощенный организм, гноения, отравления, перекошенное лицо, паралич.
2. Трудовая оплошность - смерть как несчастный случай при выполнении работы.
Внешние признаки: ушибленные раны, переломы костей, следы от тросов и канатов.
3. Боевое ранение - смерть от ран и увечий, полученных в бою.
Внешние признаки: колотые раны, резаные раны, ушибленные раны, рубленые раны, оторванные конечности, открытые переломы костей.

Квартирмейстеры и майор составили список отсутствующих членов экипажа:

Должность	Имя	Возраст	Пол	Раса	Вторая функция	Внешность
Солдат	Дэйдалос	31	М	человек	матрос	Низкий (1.5-1.6), худой, рубаха, короткие брюки, рабочие ботинки, бандана, короткая стрижка, гладко выбрит, тату на ноге.
Солдат	Иазон	30	М	человек	матрос	Средний (1.7), коренастый, рубашка, большие брюки, рабочие ботинки, берет, лысый, небрежная щетина, тату на руке.
Матрос	Мамерк	31	М	Человек	-	Высокий (1.8), мускулистый, балахон, короткие брюки, нет обуви, теплая шапка, средние лохматые волосы, гладко выбрит.
Матрос	Тиберий	25	М	Человек	-	Ниже среднего (1.6), коренастый, жилетка, короткие брюки, нет обуви, рваная теплая шапка, лысый, небрежная борода, тату на ноге.
Матрос	Филокал	24	М	человек	-	Средний (1.7), очень худой, две рубашки, большие брюки, грязные ботинки, берет, средние лохматые волосы, короткая борода.

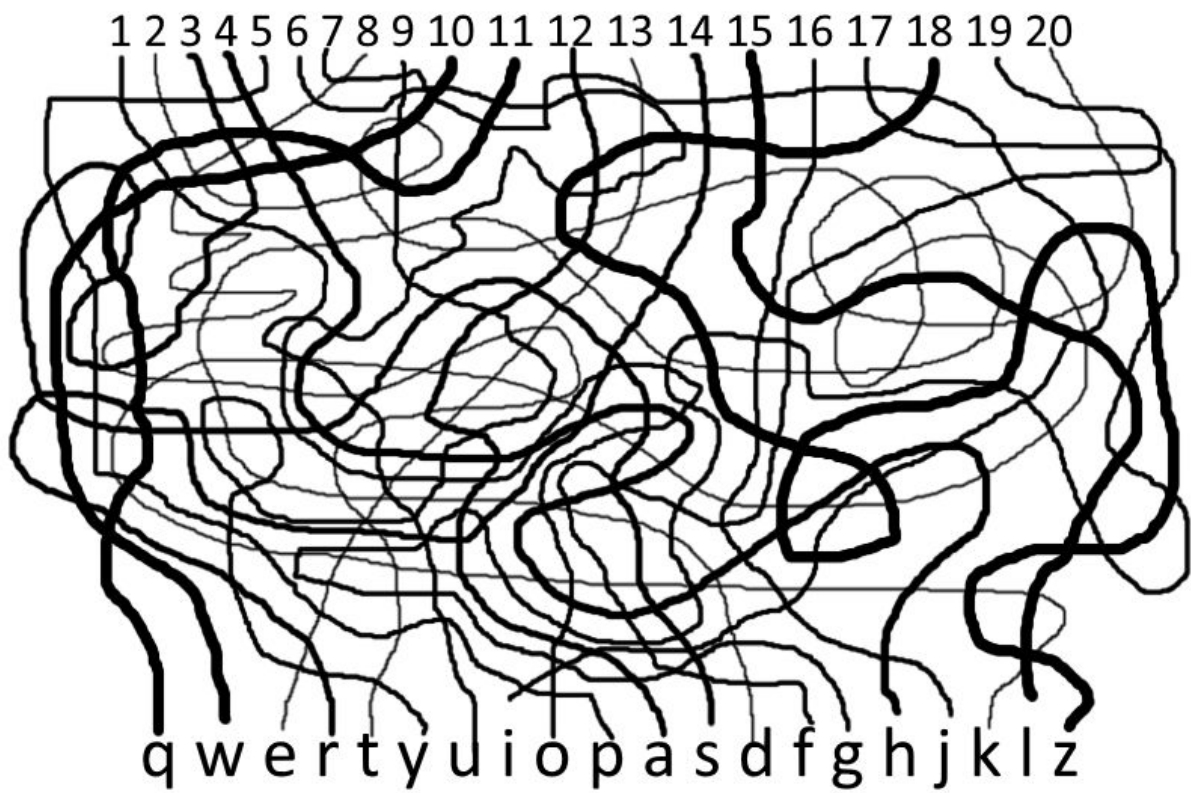
Раздатка №6. Квест Клерка: Оценка расхода



Журнал:

Пушка "северная мортира"	9 шт	Ящик с ядрами	9 ядер
Бочка с порохом	20 шт	Ящик с ядрами	9 ядер
Бочка с порохом	11 шт	Ящик с ядрами	9 ядер
Бочка с порохом	15 шт	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Бочка с порохом	5 шт
Ящик с ядрами	9 ядер	Бочка с порохом	5 шт
Ящик с ядрами	9 ядер	Бочка с порохом	5 шт
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Ящик с ядрами	9 ядер
Ящик с ядрами	9 ядер	Бочка с порохом	5 шт

Раздатка№7. Квест Юнги: Распутывание канатов



Раздатка№8. Артефакт: Золотая крыса



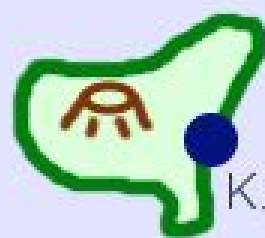


Черный
риф



Танул

Сангур



Клава