

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРСАРЫ КАПИТАНА ФЛАРИЭЛЯ



◆ Руководство по жестоким морским псам и пиратам-налётчикам ◆



ИМПОРТАЗАМЕЩЕНО! НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО РАСПРОСТРАНЕНИЯ! ЧИСТО ПОЧИТАТЬ И ПОИГРАТЬ!

Инкунабула Старого Вейрде.....	4
ШАБЛОНЫ РАЗВИТИЯ МОРСКИХ НАЛЁТЧИКОВ.....	6
Тёмные эльфы.....	6
Налётчик-капитан.....	6
Старший помощник.....	6
Корсар.....	6
Экипаж корабля.....	7
Гребец.....	7
Вперёдсмотрящий.....	7
Зверолов.....	7
Колдунья друкай.....	7
ШКОЛА ТЁМНОЙ МАГИИ.....	8
ЭКИПАЖ «КОГТЯ ХИЩНИКА».....	9
Капитан Ахет Флариэль.....	11
Колдунья Ракария Дран.....	12
Зверолов Корвиан Сабет.....	13
Цинвра.....	14
СЦЕНЫ С «НАЛЁТЧИКАМИ ФЛАРИЭЛЯ».....	15
Охотники за реликвиями.....	15
Соревнования на палубе.....	16
Приморский налёт.....	17
СВОДКА ТАЛАНТОВ И ЧЕРТ МОРСКИХ НАЛЁТЧИКОВ.....	18



КОРСАРЫ КАПИТАНА ФЛАРИЭЛЯ



В ночи, когда луна стыдливо прячется за облака, а море накрывает пелена тумана, словно змеи, из глубин выплывают изящные суда тёмных Эльфов. Словно тени, корсары в плащах перескакивают на вражеские палубы или крадутся в тихие прибрежные деревушки, разнося в воздухе злобный хохот, предвещающий кровавую жатву. Ищут они золото и невольников, чтобы предать их вечному страданию в ледяных землях Наггарота.

Корсары капитана Флариэля — морские волки тёмных эльфов, наводящие ужас на берега Старого Света. Сам же капитан Флариэль — безжалостный авантюрист, для которого нет ничего важнее азарта и риска. Колдунья Ракария рыщет в поисках древних эльфийских реликвий, чтобы укрепить своё положение в коварном городе Гронд. В мрачных трюмах «Когтя хищника» несчастные пленники готовят бунт против жестокого надзирателя Корвиана Сабета... но без поддержки им не вырваться из лап судьбы.

Это дополнение расширяет возможности вашей игры, представляя небольшие группы врагов или сомнительных союзников. Внутри вы найдёте всё о тёмных эльфах-корсарах, а также советы по использованию «Налётчиков Флариэля». Бонусом идёт профиль тёмноэльфийского вороньего корабля, полностью совместимого с правилами из «Моря Когтей».

Перед тем, как использовать «Налётчиков Флариэля», решите, что ваши игроки знают о друкай. Считайте, что эльфийские персонажи в курсе истории Раскола и знают,

кто такие тёмные эльфы. А вот обычные люди, гномы и полурослики Старого Света вряд ли что-то о них слышали. Конечно, могут быть исключения: моряки, учёные, ветераны или исследователи, возможно, сталкивались с друкай или хотя бы что-то о них знают. Раздел Старого Вейрде в этом дополнении демонстрирует понимание одного сообразительного человека-учёного, хотя следует отметить, что альтдорфский мудрец осведомлён гораздо лучше обывателей. Можно предположить, что среднестатистический селянин или горожанин с трудом отличает эльфийские культуры, если вообще когда-либо встречал представителей этих народов.

Это дополнение включает в себя описание тёмных эльфов для **Warhammer Fantasy Roleplay**, а также шаблоны для создания морских головоуловов. Комбинируя их с бестиарием из «WFRP: Книга Правил», вы сможете создавать разнообразных неигровых персонажей: от свирепых норсканских моряков и бретонских буханьеров, до гоблинских пиратов и других безжалостных налётчиков, терроризирующих моря и прибрежные поселения грабежом и убийствами.

Наконец, здесь представлены профили Капитана Флариэля и ещё трёх ключевых фигур с «Когтя хищника». Между «Налётчиками Флариэля» существуют напряжённые отношения... скрытые конфликты, которые могут перерасти в насилие или бунт, особенно если изобретательная группа персонажей нарушит хрупкое равновесие.



Уркунабула Старого Вейрге



Время от времени я покидаю свой очаг, чтобы насладиться напитками в постоялом дворе «Резвый морской козёл», что расположена у морских доков во Флоттенлигеплац. Недостаток приличий и целых конечностей у посетителей более чем восполняется татуировками морских змей и гигантских кракенов, а также невероятными историями о морских приключениях.

Во время недавнего посещения я услышал байку от нордландца, угрюмого господина с весьма ощутимым амбре. Пока дождь яростно бил в окна, он рассказал о галере под полными парусами, которую прибило к бухте Кридеклиппе за два дня до Миттерфруля. Корабль шёл с сильным креном, и никто не ответил на отчаянные призывы держаться подальше от рифов. Когда же несчастье случилось, и галера разбилась о риф, спасателям открылась леденящая кровь картина. Палуба была залита кровью, но, кроме капитана, на борту никого не оказалось. Несчастный ещё дышал, пригвождённый к мачте зазубренными стрелами, его тело было зверски изувечено, а разум — помрачён.

Затянувшись трубкой, первый помощник с купеческого судна из Бросовых Земель кивнул, выпуская дым. Он видывал вещи и пострашнее. Всё это проделки эльфов, но не тех горделивых созданий, что можно встретить в Альтдорфе и Мариенбурге, и не их лесных сородичей, обитающих в ледяных землях к северу от Люстрии. В жителях Лаурелорна и Атель Лорена мало человеческого. Вестерландец прошептал об их жестоких сородичах — «Тёмных Эльфах», что разоряют побережья и нападают на корабли со своих чёрных, словно ночь, судов.

Мои исследования этих корсаров столкнулись с непреодолимыми трудностями. Исторические хроники повествуют об их появлении в Старом Свете из плавающих крепостей-гигантов, держащихся на воде силой могучей магии. Эти чудовищные эдифиции извергают

потоки тёмных кораблей и морских чудовищ, несущих разрушение и опустошение всему живому. О населяющих эти флоты существах известно крайне мало, и эльфы, как я убедился, крайне неохотно делятся информацией на эту тему.

Несмотря на это, мне удалось собрать крупницы информации от Аббата Брюггемана из Манансхайма, моего доброго приятеля Профессора Киккерта из Колледжа Барона Генрика в Мариенбурге и Великого Магистра Хрофила Хальфдана из Ордена Сынов Мананна. Поступающие с севера свидетельства единодушны: одетые во всё чёрное, в плащах из кожи рептилий, налётки нападают на удалённые прибрежные поселения, сея смерть и порабощая выживших. К тому времени, как местные власти собираются с силами для отпора, тёмные эльфы уже скрываются в морской дали. Печальным примером тому служит злосчастная деревня Дебниетц, с чьих жителей заживо содрали кожу и прибили к скалам.

В любом исследовании, касающемся эльфов, я неизменно обращаюсь к «Человеку среди эльфов» Альгнара. Он повествует о давнем расколе, произошедшем в эльфийском народе, когда обитатели северных земель их сказочного острова преклонились перед тёмными силами и восстали против своего законного короля. Они были изгнаны или отступили в ледяные земли к северу от Люстрии. В имеющихся у меня человеческих трудах больше ничего об этом нет... как всегда, я упираюсь в ограниченность прежних исследований. Я решил попросить одного знакомого асура пролить свет на этот вопрос.

Однажды, в туманный вечер месяца Эрнтецайт, я отправился на встречу с Хранительницей знаний Иллисией Путешественницей из Саферийского посольства, чтобы обсудить интересующий меня вопрос за изысканным ужином в закуской «Новый Свет».

Беседа оказалась не слишком продуктивной. Хотя хранилища знаний выглядят как женщина вдвое моложе меня, её манера общения отличалась чрезмерной снисходительностью, чем походила на общение с моим дедом, когда я сам был еще юн.

Иллиссия приступила к подробному объяснению «раскола», используя соль и перец в качестве наглядных пособий, опасаясь, что мой, очевидно, слабый человеческий разум затеряется в этом захватывающем путешествии откровений. Я чуть было не заявил ей, что, будучи одним из ведущих учёных Альтдорфа, вполне способен понять основы эльфийской истории и культуры, но вовремя передумал. Ибо её безграничные знания и высокомерное превосходство, дарованные бессмертием, делают любую попытку спорить с ней верным путём к полному интеллектуальному унижению.

Она продолжала в том же духе, всячески подчёркивая, что Ултуан яростно выступает против тёмных эльфов. Иллиссия чувствовала моё раздражение, но не спешила его успокоить. Она криво усмехнулась и с раздражающе ясным и осторожным тоном объяснила, что обе ветви эльфийского народа, населяющие островной континент Ултуана и те, кого они презрительно именуют друкаи, хоть и имеют общие корни, но теперь разительно отличаются друг от друга. Я честно пытался понять все эти тонкости, но, несмотря на тонны информации о богах, принципах, военных стратегиях и вооружении, для меня всё сводилось к одному: они просто по-разному одеваются.

Я вернулся домой в дурном расположении духа, и лишь тёплые объятия фрау Вейрде смогли хоть немного развеять мою мрачность. Однако, похоже, той ночью сам Ранальд был ко мне милостив, ибо я получил письмо от Кайи, одной эльфийской попутчицы, которая оказалась куда более словоохотливой, чем её саферианская кузина. Через несколько дней мы встретились в небольшом постоялом дворе на Бруктинском тракте, поскольку Кайя избегает городской суеты. После обмена любезностями, воспоминаний о общих друзьях и прошлом, окрашенном розовым цветом ностальгии, я задал ей вопрос о тёмных эльфах. Она на миг замерла, а затем поведала мне всё, что знала об их культуре и происхождении.

«Друкаи? Это не секрет. Мы не скрываем позор, которым покрыли себя наши сородичи. Но мы не обязаны объяснять что-либо людям, вам все равно этого не понять. Это не просто мутанты или те из людей, кто отвернулся от света, встав под знамена великого врага. Проще всего, пожалуй, рассматривать этих «Тёмных Эльфов» как на нашу тёмную, дику, необузданную сторону. То, во что мы можем превратиться, потеряв равновесие и подавшись своим самым низменным желаниям».

«Тысячи лет назад одному эльфийскому князю было отказано в праве на Трон Феникса. Поначалу он и его последователи приняли это решение, но тайне затаили обиду и, спустя много веков, попытались захватить корону силой. Наш прародитель, Асуриан, не позволил свершиться его злему умыслу, и тогда князь восстал и обратился к тёмным богам, внушавшим страх и отвращение большинству эльфов. Этот князь познал запретные искусства и стал могущественным колдуном; ныне мы знаем его как короля-колдуна. Он и его приспешники развязали братоубийственную войну, вошедшую в нашу историю под именем Распри Родичей».

«Потерпев поражение, король-колдун привёл свой народ в Наггарот, где они и живут до сих пор, всё больше погружаясь в пучину ненависти и озлобления».

«Их жертвами становятся не только низшие народы, но и сами эльфы. Чёрные Ковчег были оторваны от самой земли Ултуана, и теперь они бороздят моря, чтобы грабить для короля-колдуна. Он правит из ледяной земли Наггарота, далеко на западе. Его подданные ценят убийства и соревнуются в жестокости, чтобы получить власть друг над другом. Их выживание в их мрачной земле требует подневольного труда и бесконечных жертвоприношений богам, поэтому налётчики отправляются через Великий Океан, чтобы увести людей в свою проклятую землю. Как я уже сказала, они — худшее, во что мы могли бы превратиться...»

Я заметил, что Кайя принадлежит к эонир, и она говорила мне раньше, что не питает любви к Ултуану. Она согласилась с этим, и добавила, что высокомерие асуров по отношению к её народу вызывает неприязнь, однако злодеяния друкаи гораздо хуже.

«Набеги на ваше побережье совершают с чёрных ковчегов, где флотоводец властвует над множеством более мелких судов-даников. Одни корабли друкаи — зловещее отражение флота высших эльфов, быстрые и управляемые опытнейшими моряками. Другие — кошмар на волнах, морские колесницы, которые тащат морские драконы и глубинные чудовища. Командуют ими звероловы-друкаи, подчинившие себе диких тварей суши и моря. А есть и те, кто использует запретную магию, мечтая приручить самые тёмные силы ради власти и завоеваний своего народа».

Кайя замолчала, погрузившись в размышления об этих серьёзных вещах. Я решился задать вопрос: «Чего же хотят эти друкаи?»

«Помнишь, как ты водил меня в Имперский зверинец?» Кайя скривилась — воспоминания об этой прогулке были ей неприятны. «Мы видели, как молодому скорбногорскому клыкачу скормили живого козлёнка, и как зверь забавлялся со своей добычей. Им надо есть, но они получают настоящее удовольствие от охоты и страданий, которые испытывает жертва, прежде чем её убьют. Так вот, друкаи хотят не просто убивать и поработать эльфов и людей, они хотят сначала поиздеваться над нами. Хорошо, что сейчас они грызутся между собой, потому что объединись они — и миру людей и эльфов пришел бы конец».

Я выразил Кайе благодарность за её искренность и поинтересовался, откуда она обладает такими обширными знаниями по этому вопросу.

«Я не могу говорить об этом». Её взгляд на мгновение упал на шрам на левой руке, который прежде ускользал от моего внимания. Возможно, это была руна, изуродованная сплетением рубцов... Кайя не желала продолжать эту тему, и я счёл благоразумным оставить свои расспросы.

Я окончательно решил впредь избегать побережья после наступления темноты.



ШАБЛОНЫ РАЗВИТИЯ МОРСКИХ НАЛЁТЧИКОВ

Представленные ниже шаблоны помогут ведущим создавать свирепых налётчиков тёмных эльфов для своих кампаний, или модифицировать профили людей и других существ, превращая их в отъявленных морских головорезов. В их число могут войти налётчики норсов, людские корсары, гоблины-пираты и даже пираты-нежить. Приложив немного усилий, ведущий сможет создать разношёрстную компанию морских головорезов.

ТЁМНЫЕ ЭЛФЫ

Более пяти тысяч лет назад братоубийственная война разделила эльфийский народ, событие, вошедшее в историю как Раскол. После поражения тёмные эльфы нашли убежище в ледяных землях Наггарота, где их сердца ожесточились, а души были отравлены злобой. Ныне друкаи ведомы неутолимой ненавистью, толкающей их на немислимые зверства, а их души испепеляет презрение к своим собратьям – высшим эльфам – и ко всем прочим народам.

ТЁМНЫЙ ЭЛЬФ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	40	40	30	30	50	40	40	40	40	30	13

Черты: ненависть (к высшим эльфам), оружие +7, сумеречное зрение

Дополнительные черты: броня 3, магический дар (любая школа), незаметность, стрельба +9 (60), ярость

НАЛЁТЧИК-КАПИТАН

Капитаны кораблей-налётчиков сами по себе являются опытными воинами. Они подчиняют себе команду страхом и обещанием добычи и славы. На суше или на море, налётчик-капитан должен доказывать свою доблесть, иначе рискует столкнуться с бунтом своего опасного экипажа.

НАЛЁТЧИК-КАПИТАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+20	+20	+10	+10	+10	+20	+20	+10	+10	+20	+20	

Навыки: атлетика +15, гребля +10, запугивание +15, интуиция +15, лазание +5, лидерство +15, наблюдательность +15, ориентирование +10, плавание +10, рукопашный бой (два любых) +15, стойкость +10, стрельба (любая) +15, уклонение +10, хладнокровие +15, хождение под парусом +15, язык (любой) +20

Таланты: быстрая реакция, воодушевление, грамотность, грозный вид, двойная атака, кошачья лёгкость, мореплаватель, оратор, отличный пловец, полный контакт, рулевой, свирепый натиск

Имущество: 2 ручных оружия, кожаная или кольчужная броня, оружие (любое дистанционное)

СТАРШИЙ ПОМОЩНИК

Каждый налётчик-капитан полагается на доверенного прихвостня, чтобы подкреплять свои приказы и усмирять недовольных при малейших признаках бунта. Название должности может быть разным – старший помощник, первый офицер, боцман или жалкий прихвостень, но все они служат для поддержания власти капитана и выполнения порученных им задач.

СТАРШИЙ ПОМОЩНИК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+15	+10	+10	+10	+15	+15	+10	+5	+10	+15		

Навыки: атлетика +10, гребля +10, запугивание +10, интуиция +10, лазание +5, лидерство +5, наблюдательность +10, ориентирование +10, плавание +10, рукопашный бой (два любых) +10, стойкость +10, стрельба (любая) +10, уклонение +5, хладнокровие +10, хождение под парусом +15, язык (любой) +20

Таланты: грамотность, грозный вид, двойная атака, мореплаватель, оратор, отличный пловец, полный контакт, рулевой, свирепый натиск

Имущество: 2 ручных оружия, кожаная или кольчужная броня, оружие (любое дистанционное)

КОРСАР

Корсар сочетает в себе мастерство моряка с навыками и храбростью бойца. Они возглавляют abordажные схватки и сражаются в рейдах на берегу. Тёмные эльфы-корсары известны своей жестокостью. Люди-корсары происходят из различных морских культур, из Старого Света, Арабии, Сартозы или из более отдалённых мест. Они часто вооружены оружием, характерным для их родной земли. Во время морских сражений именно они управляют пушками и баллистами.

КОРСАР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+10	+5	+5	+5	+10	+5	+5			+5	+5	

Навыки: атлетика +5, гребля +5, лазание +5, ориентирование +5, плавание +5, рукопашный бой (основное) +10, стрельба (любая) +10, уклонение +10, хладнокровие +10, хождение под парусом +5

Таланты: двойная атака, мореплаватель, полный контакт

Имущество: 2 ручных оружия, кожаная или кольчужная броня, оружие (любое дистанционное оружие)

ПЛАЩ ИЗ МОРСКОГО ДРАКОНА

Тёмные эльфы-корсары облачены в плащи, сшитые из чешуи морских драконов. Эти одеяния подчёркивают их положение в обществе и защищают от стихии и врагов. Вы можете дать налётчикам-капитанам друкаи, старшим помощникам и корсарам плащ из морского дракона, дарующим дополнительно 2 класса брони в зону торса, с соответствующим изъёмом неполная. Владельцы обязаны регулярно пропитывать свои плащи специальной слизью рептилий. Если этого не делать, через неделю плащ начнёт распадаться. Новая порция слизи восстанавливает плащ.



ЭКИПАЖ КОРАБЛЯ

Это не пользующиеся уважением матросы, которым не хватает боевых навыков корсаров, хотя в abordажной схватке они могут за себя постоять. Эти матросы – коварные пройдохи и отъявленные мерзавцы, вечно недовольные своей мизерной долей добычи, они сохраняют лояльность лишь из страха перед капитаном и корсарами.

ЭКИПАЖ КОРАБЛЯ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+5	+10			+5	+5	+10	+5			

Навыки: гребля +5, кутёж +5, лазание +5, музицирование (любое) +5, ориентирование +5, плавание +10, рукопашный бой (основное) +5, стойкость +5, сценическое искусство (пение или сказительство) +5, уклонение +5, хождение под парусом +10

Таланты: мореплаватель, морской волк, отличный пловец, рулевой

Имущество: ведро, верёвка, нож

ГРЕБЕЦ

Галеры и ладьи с вёслами часто встречаются среди налётчиков. Налётчики-капитаны заставляют своих рабов или пленников грести, прикованных к скамьям, подгоняемых неустанным боем барабана и страхом перед кнутом.

ГРЕБЕЦ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
			+10	+5						+5	

Навыки: гребля +20, стойкость +15, уклонение +5, хладнокровие +5

Таланты: каменный суп, мореплаватель, морской волк, сильная спина

Имущество: обноски, цепи

ВПЕРЕДСМОТРЯЩИЙ

Зоркие члены экипажа выступают в роли впередсмотрящих, прочёсывая море в поисках добычи с вороньего гнезда или продвигаясь вперёд в качестве разведчиков на берегу. Они проворны, внимательны и стараются избегать стычек с остальными налётчиками. Тёмные эльфы-впередсмотрящие выдвигаются впереди отрядов налётчиков, чтобы выявлять возможное сопротивление. Среди людей-налётчиков впередсмотрящими обычно являются самые молодые члены экипажа, которых подгоняет страх перед кнутом...

ВПЕРЕДСМОТРЯЩИЙ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
					+10	+5	+5				

Навыки: лазание +10, наблюдательность +15, плавание +10, скрытность (дикая природа) +5, стрельба (любая) +5, уклонение +10, хождение под парусом +10

Таланты: мореплаватель, морской волк, поспешное бегство

Имущество: нож, оружие (любое дистанционное оружие)

ЗВЕРОЛОВ

Отряды налётчиков могут включать в себя дрессировщиков, которые натравливают своих зверей охотиться и валить жертв на берегу. Тёмные эльфы-звероловы известны своими чудовищными подопечными, такими как гидры или харибды. Менее знатные друкаи тренируют стаи боевых псов и получают садистское наслаждение, спуская их на пленников. Звероловы норсов разводят слюнявых волков, жаждущих плоти. Существуют рассказы и об арабских пиратах, тренирующих злобных обезьян для сражений на своей стороне.

ЗВЕРОЛОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+5	+10			+5	+5		+5	+5		

Навыки: верховая езда +15, вождение +10, выслеживание +10, дрессировка +15, запугивание +5, обращение с животными +10, рукопашный бой (основное) +10, стрельба (ловчее) +10, усмирение животных +15, хладнокровие +5

Таланты: грамотность, родство с животными, щелчок кнутом

Имущество: кнутовище или кнут, сеть

КОЛДУНЯ ДРУКАЙ

Сестры тёмного пакта – могущественные колдуньи, владеющие одной из самых сильных магий в мире. Они пользуются огромным уважением в обществе тёмных эльфов, и если они изволят сопровождать корсаров для достижения своих целей, то мало кто осмелится им перечить.

КОЛДУНЯ ДРУКАЙ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+5				+10	+5	+5	+20	+20	+10	

Навыки: запугивание +15, знание (магия +20, тёмная магия +20), интуиция +20, концентрация +20, лидерство +10, наблюдательность +15, рукопашный бой (основное) +10, уклонение +20, хладнокровие +20, язык (магический) +20

Таланты: безупречная дикция, второе зрение, грамотность, привлекательность, простейшая магия, шестое чувство, школа магии (любая), эфирный унисон

Имущество: диадема, мантия, ручное оружие

Заклинания: выберите 5 заклинаний из списка простейших заклинаний и 7 заклинаний, взятых из любой комбинации заклинаний из школ цветной магии, школы ведьмовства или школы тёмной магии (стр. 8)





ШКОЛА ТЁМНОЙ МАГИИ

Колдуньи тёмного пакта — зловещее подобие магов асуров. Они также овладели Ветрами Магии, но их колдовство не знает границ. Они плетут заклинания из чистой тёмной энергии, с большей ловкостью, чем люди, балующиеся магией.

Представленные ниже заклинания дают лишь малое представление о возможностях школы тёмной магии. Полный список появится в последующих дополнениях. В основном это примеры боевых заклинаний, но тёмная магия включает в себя гораздо больше, чем открытое насилие.

ЧЁРНЫЙ УЖАС АРНЗИПАЛА

Порог сотворения: 13

Дальность: [сила воли] ярдов (или случайный вихрь)

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Колдунья разрывает границу между миром и эфиром, и чёрное облако бурлящей энергии стремительно проносится по земле, оставляя за собой слизистые щупальца, которые хватают несчастных жертв и уносят их в неизвестность. Все, кто попадает в область воздействия, должны **пройти трудную (-10) проверку силы**, чтобы избежать 3 урона. Провалившие проверку должны потратить **пункт судьбы**, чтобы не быть утешенными в эфир, что может стоить им жизни. Вихрь перемещается на $1d10 + 5$ ярдов в случайном направлении каждый ход — применяйте правила случайного вихря, приведенные на страницах 20-21 книги «Ветра Магии», если они доступны, в противном случае определите направление произвольно по своему усмотрению.

РОКОВАЯ СТРЕЛА

Порог сотворения: 7

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Колдунья вызывает к имени потустороннего чудовища и высвобождает его богохульную энергию в виде стрелы чистой тьмы. Это магический снаряд с **уроном +8**, увеличенным на +4, если заклинатель успешно проходит дополнительную **сложную (-20) проверку знания (магия)**. Проваленная дополнительная проверка приводит к броску по **таблице сильной магической отдачи**.

Любая цель, получившая урон от заклинания школы тёмной магии, испытывает на себе злобу колдуньи. В дополнение к избытку магии, при любом успехе в 3+ УУ над порогом сотворения, цель получает 2 х УУ дополнительных попаданий в зону торса с уроном, равным базовому порогу сотворения заклинания, который игнорирует класс брони.

ПЛАЩАНИЦА ОТЧАЯНИЯ

Порог сотворения: 8

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Колдунья выполняет сложные жесты, призывая зловещий покров тьмы, который обрушивается на её врагов. Удушающая тьма окутывает все цели в области действия, высасывая их волю и жизненные силы. За каждый УУ при сотворении заклинания, жертвы получают 1 **пункт усталости**, а те, кто не сможет противостоять отчаянию провалив **серьезную (-0) проверку хладнокровия**, получают **состояние в панике**.

СЛОВО БОЛИ

Порог сотворения: 7

Дальность: [сила воли] ярдов

Цель: область воздействия ([рейтинг силы воли] ярдов)

Длительность: [рейтинг силы воли] раундов

Когда колдунья произносит кощунственное имя, тела врагов корчатся в муках, изгибаясь и ломаясь под воздействием нестерпимой боли. Цели в **области воздействия** должны пройти **трудную (-10) проверку хладнокровия**, вычитая из результата все УУ проверки сотворения заклинания колдуньи. В случае провала, уменьшите все их **проверки рукопашного боя и стрельбы** на такое же количество УУ.



ЭКИПАЖ «КОГТЯ ХИЩНИКА»

Капитан Флариэль и его экипаж бороздят моря на вороньем корабле друкаи, «Когте хищника», одном из многих судов во флоте флотоводца Дуриата Погибели. Флотоводец управляет своей флотилией прямо из «Храма злобы» - древнего чёрного ковчега, отторгнутого от берегов Ултуана во времена раскола. Сцена с «Когтем хищника» станет суровым испытанием для любого мореплавателя, но даже он меркнет в тени колоссальной мощи чёрного ковчега Погибели.

Храм Злобы — это плавучая цитадель, бороздящая океаны с помощью ужасной магии. В его огромном каменном корпусе размещается целая армия тёмных эльфов и морских чудовищ, принуждённых сражаться за Погибель и тащить его корабли смерти. Флотоводец правит советом капитанов корсаров, колдуний и владык ужаса, которые, в свою очередь, командуют его флотом и легионами. Каждый из советников имеет право грабить и плавать, где пожелает, до тех пор, пока Погибель не потребует от них повиновения. Они - жестокие соперники, стремящиеся превзойти друг друга в разорении человеческих поселений, захвате рабов и истязании асур.

Капитан Флариэль обеспечил себе место в совете, проявив невероятную отвагу в битве у отмелей Делота, где он потопил три орлиных корабля из флота высших эльфов. «Коготь хищника» в последние годы грабил суда и прибрежные поселения в Море Когтей, от Лионесса до Кислева, вдоль берегов Норски и вплоть до туманного Альбиона. Флариэль — интриган и индивидуалист, ему ненавистны приказы Дуриата Погибели. Флотоводец планирует нападение на форпост высших эльфов Тор Элитис, надеясь не только разграбить его, но и воздвигнуть на его костях мощную твердыню. Капитан Флариэль не желает участвовать в этой затее и ищет возможности покинуть службу Погибели.

И, кажется, у него появился шанс. Колдунья Ракария прибыла на «Коготь хищника» с целью поиска эльфийских руин и артефактов вдоль берегов Старого Света. Флариэль надеется, что, получив поддержку от Гронда, он сможет вырваться из-под власти Погибели. Однако, взаимопонимание между капитаном и колдуньей оставляет желать лучшего, а искры между ними только и ждут, чтобы воспламениться.

Состав

На борту «Когтя хищника» 41 тёмный эльф и 30 рабов-гребцов.

- Капитан Флариэль управляет кораблем, а его правой рукой является Медуз Ветрорез (шаблон старшего помощника). Экипаж слушается Флариэля, пока он ведёт их к наживе и острым ощущениям. Верность у тёмных эльфов никогда не бывает безусловной, и Флариэль с Ветрорезом должны быть всегда настороже, чтобы вовремя заметить признаки надвигающегося мятежа.
- Хотя колдунья Ракария не занимает официальной должности в иерархии корабля, её положение в Тёмном Пакте делает её привилегированной гостьей и почётным офицером. Она проводит время в своей каюте или осматривает побережье, когда «Коготь хищника» проплывает недалеко от берега. В качестве служанки Ракарии назначена Кхана из экипажа корабля. Кхана надеется заручиться покровительством колдунии и перейти к ней на постоянную службу.
- 20 корсаров. Эти головорезы грабят и уничтожают всё на своём пути под предводительством Флариэля. Они проводят abordаж и совершают набеги, возвращаясь на корабль с награбленным добром и пленными. Возглавляет их Кхиландра Тенешип (шаблон корсара + черта воителя), чья жестокость не знает границ и отличается особой изобретательностью.
- 15 членов экипажа корабля и 2 остроглазых вперёдсмотрящих имеют более низкий статус, чем корсары. Каждый член экипажа выполняет множество функций на борту для поддержания работы корабля: управляют судном, готовят еду, прислуживают Флариэлю и его офицерам, а также осуществляют ремонт. Матросы, в отличие от корсаров, не питают особых симпатий к Капитану Флариэлю, а свою злость и обиду срываю на несчастных пленниках.
- Зверолов Корвиан является надзирателем над пленниками (шаблон гребца). Эти несчастные души тянут вёсла и становятся объектом садистских развлечений для экипажа друкаи. Среди них есть люди из самых разных уголков мира: Бретонии, Бросовых Земель, Империи, Норски и даже туманного Альбиона. Группа из четырёх пленных гномов с мрачным упорством вынашивает свою ненависть.



«Коготь хищника»

Судно Флариэля - вороний корабль. Это наиболее распространённые военные корабли во флотах друкай, и «Коготь хищника» представляет собой классический пример этого класса. Его корпус покрыт изящной резьбой и выступающими шипами, а дерево выкрашено в чёрный цвет, как и паруса, словно корабль соткан из самой тьмы. На носу - фигуры двух морских драконов, а кормовой замок защищён колючими зубцами. На двух мачтах развеваются геральдические символы Флариэля (клыкастая пасть с перекрещенными крюками), родного порта Каронд Кар (гарпия с кинжалом) и личный символ Дуриата Погибели (змеевидный инфернальный дракон).

По бортам «Когтя хищника» установлены две батареи жнецов. Эти баллисты способны вести огонь очередями, выпуская сразу несколько болтов. Используйте характеристики, указанные на странице 100 в книге «Море Когтей», и добавьте достоинство залп (6).



Название корабля	Экипаж	Парус Ск (Э)	Вёсла Ск (Э)	Манёвр	Размер	В	Зд	Вместимость	Черты и улучшения
«Коготь хищника»	65	10 (18)	4 (30)	+1 УУ	50	75	180	350	Бронированный, летучий кливер

Мундир

Корсары носят плащи, сшитые из шкур Морских Драконов, а также шарфы и плотную одежду, чтобы защититься от ледящих морских ветров. «Налётчики Флариэля» предпочитают практичную и мрачную цветовую гамму: тёмно-зелёные и серые ткани. В арсенале каждого корсара - острый палаш, кастет и многозарядный ручной арбалет.

Внешний вид щитов

Корсары - проворные воины, участвующие в абордажах и стремительных атаках. Они отказываются от щитов в пользу второго оружия.

Боевой клич

В бою «Налётчики Флариэля» не издают боевых кличей, предпочитая шипеть молитвы Кхейну и Матланну, сближаясь с врагом.

Тактика

При нападении на врагов «Налётчики Флариэля» делают ставку на скрытность и внезапность, заручившись темнотой, как союзником. Они пользуются своим сумеречным зрением, получая преимущество над людьми, и наслаждаются страхом, который вызывают, стремительно выскальзывая из мрака к своей добыче.

Перед атакой прибрежного поселения Капитан Флариэль высылает вперёд разведчиков для оценки обстановки. В их состав входят несколько корсаров в сопровождении наиболее опытных матросов из экипажа. Они выявляют наиболее уязвимые места и по возможности уничтожают всех, кто может выдать их присутствие, стараясь не поднимать шума. Когда Капитану Флариэлю наскучивает командование или им движет внезапный порыв, он лично ведёт отряд разведчиков.

Флариэль проявляет расчетливость, выбирая для атаки лишь уязвимые цели. Если шансы на победу кажутся незначительными из-за численного превосходства противника или тактической ошибки, он без промедления отступает. Во время нападения эльфы не прибегают к грубой силе, а полагаются на свою скорость и ловкость, чтобы застать врага врасплох и оставить его в замешательстве. После того как вражеские воины уничтожены или деморализованы, Корвиан собирает оставшихся в живых и отправляет их, как скот, на «Коготь хищника».

В морских просторах «Коготь хищника» охотится на лёгкую добычу, используя тактику внезапности и стремительности. Ракария может призвать морской туман, чтобы скрыть приближение, а опытный рулевой выводит корабль друкай на выгодную позицию для абордажа, в то время как экипаж корабля обрушивает на врага град стрел из жнецов. После сближения Капитан Флариэль приказывает выпустить абордажные крюки и спустить сходни, позволяя корсарам высадиться на вражеское судно и убить всех, кого они там найдут. Если другой корабль встречает атаку пушечным огнём, «Коготь хищника» отступает, чтобы перегруппироваться и нанести новый удар из-за пелены тумана.

ЩЕПА ЗА ЩЕПОЙ

Дрок Серомолот не проронил ни слова жалобы о своей участи, даже в разговорах с другими пленными гномами. Он упорно гребёт, молча съедает свою скудную пайку и ловит обрывки сна, когда это возможно. Отчаяние наделило Дрока единственной целью – проделать дыру в трюме «Когтя хищника», чтобы увлечь в пучину и себя, и своих мучителей. Каждый день, исподтишка, он тянется под свою скамью и скребет несколько щепок с досок сломанной ложкой, которую прячет там же. На это ушли годы, но теперь дерево поддается. Если другие пленники узнают о тайной одержимости Дрока, помогут ли они ему или предадут, рассказав всё Корвиану, в надежде спасти свою жизнь?



КАПИТАН АХЕТ ФЛАРИЭЛЬ

Фларизель – командир «Когтя хищника» и восходящая звезда в постоянно меняющейся иерархии совета Дуриата Погибели. Он производит эффектное впечатление: чёрные локоны, развевающиеся на ветру, и дьявольская ухмылка на лице.

Фларизель – сорвиголова. Его манит азарт и развлечения, подпитанные жестокостью. Скука – его злейший враг, лишись он командования вороньим кораблём, и его поглотит пучина пьянства и разврата. Он направляет свою жажду острых ощущений в лихие авантюры.

Дуриат Погибель предоставляет неукротимому Фларизелю больше свободы, чем другим капитанам и владыкам ужаса, находящимся под его командованием, потому что он доказал, что является изобретательным налётчиком и убил нескольких соперников в зрелищных дуэлях. Фларизель давно мечтает вырваться из-под власти Погибели, и известие о готовящемся флотоводцем разграблении Тор Элитис лишь подстегнуло его решимость покинуть службу.

Капитан Фларизель находит забаву в том, чтобы мучить других, играя на их чувствах, а затем ошеломлять либо ужасающей жестокостью, либо неожиданным помилованием. Ракария, с её надменным характером, одновременно раздражает и притягивает Фларизеля. Мрачная и жестокая натура Корвиана претит его жажде развлечений, и зверолову он доверяет ещё меньше, чем остальным друкаим.

АХЕТ ФЛАРИЭЛЬ ТЁМНЫЙ ЭЛЬФ, НАЛЁТЧИК-КАПИТАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	65	60	40	40	75	65	50	50	60	50	18

Навыки: атлетика 80, гребля 50, запугивание 55, интуиция 90, лазание 45, лидерство 65, наблюдательность 90, ориентирование 85, плавание 50, рукопашный бой (основное) 80, стойкость 50, стрельба (арбалет) 75, уклонение 75, хладнокровие 75, хождение под парусом 80, язык (Рейкшпиль) 70

Таланты: быстрая реакция, воодушевление, грамотность, грозный вид, двойная атака, кошачья лёгкость, мореплаватель, оратор, отличный пловец, полный контакт, рулевой, свирепый натиск

Черты: броня 3 (7), незаметность, ненависть (к высшим эльфам), оружие (меч) +8, стрельба (одноручный арбалет) +7 (10), сумеречное зрение

Имущество: кинжал, кольчуга, меч, одноручный арбалет, плащ из морского дракона

НОЖИ ДЛЯ ФЛАРИЭЛЯ

Один из матросов «Когтя Раптора» – убийца под прикрытием. Эзрон Ночной Скиталец был нанят Капитаном Оуллой, соперницей Фларизеля в совете флота Погибели. Репутация Фларизеля мешает её амбициям, и Оулла решила, что проще устранить его, чем договариваться. Эзрон неотступно следует за Фларизелем на берегу, изучая его привычки и выжидая удобный момент для нападения. Если персонажи встретят Фларизеля, есть большая вероятность, что Эзрон будет рядом...





КОЛДУНЬЯ РАКАРИЯ ДРАН

Тёмный пакт — это сестричество колдуний друкаи, которым из города Гронд управляет Морати. Их общество погрязло в интригах и борьбе за власть, которую всячески поощряет королева-ведьма, предпочитающая, чтобы её ученицы доказывали свою силу и амбиции в непрерывных схватках друг с другом. После долгих веков, проведённых в этой атмосфере постоянной вражды, Ракария Дран устала от бесконечного соперничества со своими «сёстрами». Решив на время покинуть Гронд, и присоединиться к «Когтю хищника» под покровительством Дуриата Погибели.

Ракария — темноволосая эльфийка поразительной, хотя и суровой внешности. Она носит изысканный головной убор и одеяния колдуний, чтобы напоминать экипажу о своём статусе. Она держится отстранённо и разговаривает лишь с Флариэлем, Звероловом Корвианом и своей служанкой Кханой, да и то ограничивается краткими фразами.

Ракария наслаждается жизнью вдали от Гронда, хотя и понимает, что влияние Тёмного Пакта простирается далеко, и рано или поздно ей придётся вернуться. Но она намерена вернуться не просто так, а с богатой добычей — артефактами из эльфийских колоний, существовавших до Раскола, и, в идеале, представляющих особую ценность для самого короля-колдуна. Именно поэтому она ведёт поиски затонувшего города Атель Торалиен — бывшей столицы Малекита, разрушенной гномами в ходе Войны Бороды.

Ракария всячески поддерживает Флариэля на публике, убеждая его экипаж в том, что только совместными усилиями они смогут добиться успеха. Однако, втайне её терзают сомнения и недоверие. Каждый из них подозревает другого в коварных замыслах, и эти подозрения небеспочвенны. Она боится, что интриги Гронда настигнут её и здесь, и уверена (ошибочно), что Корвиан действует по указке другой колдунии, чтобы отнять у неё все найденные в Старом Свете сокровища и избавиться от неё самой.

РАКАРИЯ ДРАН ТЁМНЫЙ ЭЛЬФ, КОЛДУНЬЯ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	45	40	30	30	60	45	45	60	65	40	15

Навыки: запугивание 45, знание (магия 80, тёмная магия 80), интуиция 90, концентрация 85, лидерство 50, наблюдательность 75, рукопашный бой (основное) 50, уклонение 65, хладнокровие 90, язык (магический 90, Рейкшпиль 80)

Таланты: безупречная дикция, второе зрение, грамотность, интриган, магическое чутьё, привлекательность, простейшая магия, шестое чувство, школа магии (тёмная магия, тени), эфирный унисон

Черты: магический дар (простейшие заклинания, школа тёмной магии, школа теней), незаметность, ненависть (к высшим эльфам), оружие (меч) +7, сумеречное зрение

Имущество: изысканная диадема, мантия, меч, тёплые меха

Простейшие заклинания: вспышки, звуки, ловкие руки, магический компас, магический огонёк

Общие заклинания: обездвижение (тёмная магия или тени), оберег (тени), цепной разряд (тёмная магия или тени), эфирный доспех (тени)

Заклинания школы теней: иллюзия (Часто используется для создания «туманов» — хотя, если у вас есть «Люстрия», лучше использовать покров тумана со страницы 81)

Заклинания школы тёмной магии: плащаница отчаяния, роковая стрела

СДЕЛКА С ДРУКАИ

Клауд Боргис из Ферлангена — корабельщик, колесящий между городами Остланда и северными областями Империи. Он предлагает щедрые суммы за эльфийские реликвии, но только если те подлинные (его не проведёшь), и, если продавец, под строжайшей клятвой молчания, расскажет, где их раздобыл. Недавно подозрительное богатство и внезапная страсть Клауда к реликвиям привлекли внимание Наядарин Морозную Вязь, эонир-торговца эльфийскими артефактами. И подозрения Морозной Вязи оказались не напрасны — два года назад Боргис повстречался с Ракарией Дран на продуваемом всеми ветрами побережье. Она даровала ему жизнь, потребовав в обмен снабжать её артефактами, щедро одаривая золотом за каждую находку.



ЗВЕРОЛОВ КОРВИАН САБЕТ

Корвиан — садист-дрессировщик гончих и надзиратель за пленниками на «Когте хищника». У него в подчинении стая свирепых эльфийских боевых псов, используемых для охоты на людей на берегу и для поддержания дисциплины и страха среди гребцов на корабле.

Щенятники — это самая низшая ступень среди звероловов у тёмных эльфов, которым не доверяют управление по-настоящему опасными существами, такими как гидры. Корвиан склонен винить окружающих в своём незавидном положении, а затем вымещать свою злобу на пленниках. В отличие от Флариэля, для которого жестокость — это игра, и Ракарии, равнодушной к чужим страданиям, Корвиан активно ищет возможности причинить боль другим.

Корвиан вооружён кнутом и одет в искусно украшенные лёгкие доспехи, свойственные звероловам. На его шее красуется знак Кхейна — Корвиан особенно предан Владыке Убийств и Анат Раеме, Богине Свирепой Охоты. В часы, свободные от истязаний беспомощных жертв, Корвиан слагает угрюмые вирши во славу этих богов. Легкомыслие Флариэля и отстраненность Ракарии приводят Корвиана в бешенство. Если бы Флариэль исчез, Корвиан мог бы захватить «Коготь хищника» и использовать его в качестве трамплина для продвижения по иерархии звероловов, и, возможно, даже получить командование над одним из inferнальных драконов флота.

КОРВИАН САБЕТ ТЁМНЫЙ ЭЛЬФ, ЗВЕРОЛОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	45	50	30	30	55	45	40	45	45	30	13

Навыки: верховая езда 60, вождение 55, выслеживание 65, дрессировка 60, запутывание 35, обращение с животными 55, рукопашный бой (основное) 55, стрельба (ловчее) 60, усмирение животных 60, хладнокровие 50

Таланты: грамотность, сродство с животными, щелчок кнутом

Черты: броня 3 (6), ненависть (к высшим эльфам), оружие +6, стрельба (кнут) +5 (6), сумеречное зрение

Имущество: кнут, кольчужная рубаха, нож, ожерелье с руной Кхейна, сеть

БОЕВЫЕ ПСЫ

Тёмные эльфы вывели жуткую породу чёрных псов, покорность которых достигается лишь жестокостью и насилием. Корвиан содержит стаю из четырёх таких животных. Для характеристик используйте профиль собаки со страницы 317 (**WFRP: Книга Правил**), добавив следующие **черты:** дрессированный (боевой, прирученный, сторожевой), размер (средний), следопыт.



ЦИНВРА

Два года назад Цинвра из клана Алван жила простой и мирной жизнью в Мориене, что на Альбионе. Пасла овец, почитала землю и стойко переносила все тяготы существования на этом далеком, пронизанном ветрами и дождями острове. Но однажды, возвращаясь с пастбища со своим стадом, она наткнулась на жуткое зрелище. Воины клана были зверски перебиты и валялись в грязи, а ее родные, скованные одной цепью, жались друг к другу под надзором изящной фигуры, травившей их стаей диких псов.

Цинвра находится в плену на «Когте хищника» и обречена грести в трюме. Неволя истязала её тело, но разум оставался ясным, а дух - несгибаемым. Она находит утешение в вере, переданной ей правдоверниками её родной земли: в том, что Семь Богов Света всегда будут бороться с силами тьмы. Видя, как её земляки становятся жертвами садизма Корвиана, она прониклась стальной ненавистью к друкай. Со временем она нашла союзников среди других пленных и теперь строит планы восстания против своих жестоких поработителей, делясь ими лишь шёпотом. Ей нужен лишь удобный момент.

ЦИНВРА ЧЕЛОВЕК, ГРЕБЕЦ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	40	35	30	30	30	30	30	35	13

Навыки: гребля 60, стойкость 50, уклонение 35, хладнокровие 35

Таланты: каменный суп, мореплаватель, морской волк, сильная спина

Черты: оружие +6, предубеждение (к эльфам)

Имущество: грубая заточка (спрятана под скамейкой), обноски, цепи





СЦЕНЫ С «НАЛЁТЧИКАМИ ФЛАРИЭЛЯ»

Сцены с Капитаном Флариэлем и его эльфами не всегда означает бой, хотя насилие всегда где-то рядом. Если персонажи встретятся с ними в море, битва со всем экипажем «Когтя хищника» станет серьёзным испытанием, но при грамотном подходе и достаточной огневой поддержке у них есть шанс на победу. На суше группа может столкнуться с небольшими отрядами «Налётчиков Флариэля», что открывает возможности для социального взаимодействия и даже союза — хотя это будет временным и почти неизбежно закончится предательством. Если в группе есть высшие эльфы, то вероятность избежать схватки крайне мала, ведь захваченные асуры представляют большую ценность в Нагароте.

Альтернативно, группа может быть захвачена налётчиками и вынуждена стать гребцами. Встреча с Цинврой и другими пленниками может привести к приключению, в котором они планируют одолеть своих жестоких хозяев, прежде чем их отправят в Нагарот.

ОХОТНИКИ ЗА РЕЛИКВИЯМИ

Простая сцена

Данное событие может произойти в любом прибрежном регионе, особенно там, где есть древние эльфийские развалины или легенды о затопленных поселениях. Ракария возглавляет небольшую экспедицию в поисках эльфийского артефакта, спрятанного где-то в этих краях. Они стараются не привлекать внимания, но не остановятся перед насилием, если местные жители станут препятствием.

Ракария выходит на поиски в сумерках, используя сумеречное зрение, чтобы облегчить незаметное передвижение. Она осматривает местность, используя простые заклинания, чтобы определить своё точное местонахождение и опознать важные ориентиры, упоминаемые в древних эльфийских рукописях.

В случае встречи партии с отрядом Ракарии, колдунья, обладая острым умом, не станет начинать с насилия — ей нужны сведения для исследования этих чужих берегов. Пока её воины-корсары занимают оборонительные позиции, Ракария властным жестом приказывает им оставаться на месте и кратко отдаёт распоряжение на друхире (диалекте эльтарина).

Если партия покажется ей немощной или среди них окажутся высшие эльфы, она попытается захватить их, рассчитывая под пытками выведать местоположение эльфийских руин. В противном случае она предложит переговоры. Ракария обращается к партии на рейкшпиле с явным акцентом (или на местном языке) и спрашивает, известны ли им какие-либо приметные места в округе, особенно о тех, что построены «её сородичами». В обмен она может предложить им плату — мешочек с 25 золотыми монетами из разных стран Известного Мира.

Если персонажи решат атаковать, Ракария вступит в бой, обрушив на них магию, в то время как корсары бросятся в наступление, открыв огонь из одноручных арбалетов. Если дело примет дурной оборот, тёмные эльфы отступят к «Когтю хищника», воспользовавшись заклинанием иллюзии.

Если группа предложит информацию или захочет заключить соглашение, Ракария согласится, при условии, что это приведёт их к эльфийскому месту. Характер этого места определяется ведущим — это может быть разрушающаяся башня в глубине леса, фундамент берегового форта, выступающий из песчаных дюн, или ряд монолитов, поросших мхом.

В выбранном месте окопалась банда звероловов (или иных созданий), превосходящая Ракарию и её отряд числом. Колдунья предложит персонажам 5 дополнительных золотых монет, если они помогут ей зачистить это место. Как только Ракария захватит контроль над руинами, партия ей больше не понадобится, и она сделает всё, чтобы никто не узнал об этой встрече. В кульминационный момент любого сражения она попытается перевернуть ситуацию против группы и уничтожить их вместе со зверолодами.

Эта сцена не должна представлять особой сложности для большинства групп, ведь их численный перевес над Ракарией и её отрядом очевиден. Однако им нужно быть начеку, так как колдунья тёмных эльфов гораздо хитрее, чем обычный противник.

Отряд Ракарии состоит из:

- Ракария Дран.
- Два тёмных эльфа-корсара, вооружённые одноручными арбалетами и двумя мечами.
- Кхана, из экипажа тёмных эльфов, вооружена мечом. Она будет находиться рядом с Ракарией в случае боя.





СОРЕВНОВАНИЯ НА ПАЛУБЕ

Средняя сцена

Если персонажи находятся в открытом море или стоят на якоре в укромной гавани, вы можете усложнить им жизнь, подстроив эту сцену, которая развернётся в ходе абордажного боя и позволит сполна ощутить непредсказуемый нрав Флариэля и его корсаров. Однако она подходит только для персонажей, чьи корабли не превосходят по размерам «Коготь хищника».

«Коготь хищника» может молниеносно быстро сближаться с вражескими кораблями, предпочитая подкрадываться под покровом ночи, используя заклинание иллюзии Ракарии, чтобы создать «морской туман» для сокрытия приближения.

Если все сложится удачно, корабль друкаи сближится с жертвой, поражая своей стремительностью. Он возникнет словно из ниоткуда, выйдя из тумана прямо рядом с кораблём персонажей. Два матроса из экипажа корабля откроют огонь из жнецов, чтобы выкосить ряды защитников. Капитан Флариэль поведёт абордажную команду из 10 корсаров, обстреливая врага из одноручных арбалетов, а затем вступит в рукопашную схватку, орудуя мечами. С подавлением сопротивления тёмные эльфы не станут убивать всех без разбора - сегодня Флариэль жаждет иных забав и требует немедленно доставить к нему капитана корабля.

Капитан Флариэль желает развлечься, поиграв со своими пленниками. Он бросает вызов персонажам, предлагая соревнование между ними и его командой. В случае победы в двух из трёх состязаний, он обещает оставить всех в живых. Однако в случае поражения налётчики принесут

половину экипажа в жертву Матланну, а оставшиеся будут вынуждены служить в Наггароте до самой смерти. Флариэль предлагает следующие три состязания:

- **Дуэль** между одним из корсаров и выбранным чемпионом группы. Схватка один на один состоится в круге, начерченном мелом прямо на палубе корабля. Победу одержит тот, кто убьёт или покалечит своего противника. Если корсар проиграет, но останется жив, Флариэль собственноручно лишит его жизни. Победителю Флариэль выразит свои искренние поздравления.
- **Соревнование в ловкости.** Два назначенных участника должны взобраться на главную мачту корабля персонажей и прикрепить лоскут цветной ткани наверху. Флариэль назначает одного из своих вперёдсмотрящих, чтобы соревноваться с тем, кого выберут персонажи. Используйте правила лазания со страницы 165 (WFRP: Книга Правил), чтобы определить, кто поднимется быстрее; кто первым поднимется на 30 ярдов, тот и побеждает. При этом любые средства для достижения цели не возбраняются...
- **Состязание в искусстве.** Флариэль настаивает, что его народ - ценители прекрасного, и предлагает продемонстрировать искусство. Участник от группы должен устроить представление - сыграть на инструменте или «показать сцену из одной из тех таррадашских драм, о которых столько говорят». Однако корсары настаивают, что для сценического искусства следует использовать жуткий реквизит: настоящую кровь, костюм из ободранной кожи, музыкальный инструмент, сделанный из костей и черепа. Флариэль выбирает одного из матросов (экипаж корабля), который исполняет жалобную погребальную песнь на раковине, обмотанной кожей и сухожилиями. Это встречающая проверка сценического искусства/музицирования, а победителя выберет лично Флариэль. Если представитель Флариэля проиграет, он признает победу противника, заявив, что лишь варвары способны прибегнуть к подобному мошенничеству в столь утончённом состязании.

Если персонажи предложат свои варианты состязаний, Флариэль с готовностью согласится, если будет уверен в своей победе. Пока все увлечены состязаниями, один из вперёдсмотрящих тёмных эльфов пробирается в трюм, чтобы тайно вылить в бочки с пресной водой флакон экстракта корня мандрагоры (WFRP: Книга Правил, стр. 306) - на всякий случай, если корсары Флариэля потерпят поражение. У персонажей будет шанс заметить это, если они будут достаточно внимательны.

В случае победы, экипаж «Когтя хищника» захватит оставшихся в живых членов экипажа, убьёт половину из них и присвоит себе все ценности. В случае поражения, корсары учтиво вернутся на свой корабль, выжидая, когда корень мандрагоры сделает своё дело.

Группа соревнований на борту состоит из:

- Капитан Флариэль.
- 12 тёмных эльфов-корсаров.
- 2 корсара обеспечивающих огневую поддержку со жнецов на борту «Когтя хищника».





ПРИМОРСКИЙ НАЛЁТ

Сложная сцена

В этом сценарии «Налётчики Флариэля», жаждущие новых развлечений, начинают масштабное нападение на ничего не подозревающую человеческую деревню на побережье Империи или Бретонии. Их цель - вдоволь поиздеваться над местными жителями, выкрадв всё ценное, захватить население, чтобы увезти его в «Храм злобы», наслаждаясь сеянием ужаса и хаоса среди представителей низшего народа, которые вызывают лишь презрение.

Капитан Флариэль подходит к выбору жертв с холодной расчетливостью. Его не интересуют деревни с населением более 75 душ, хорошо укрепленные или находящиеся под защитой значительных военных сил. Бросив якорь в ближайшей бухте, друкаи отправляются к берегу на закате, послав вперёд разведчиков для оценки обороны поселения. С наступлением темноты корсары и матросы крадутся к деревне, убивая всех, кто оказался за пределами частокола (или иного укрепления). Затем, используя арбалеты, они бесшумно устраняют часовых, после чего Флариэль выкрикивает, что он и его команда сотрут деревню с лица земли, убив каждого, кто посмеет сопротивляться захвату.

Корсары не спешат начинать штурм, желая вдоволь насладиться паникой, охватившей жителей деревни. Корсары и матросы окружают деревню плотным кольцом, а Ракария, Корвиан и Флариэль распределяют позиции на периметре таким образом, чтобы обеспечить максимальный контроль. Любой, кто попытается покинуть деревню, будет убит или взят в плен. Тех, кто захочет войти в деревню, ждёт еще более ужасная судьба... На рассвете в деревню ворвётся повозка, управляемая немногими выжившими из числа тех, кто пытался вырваться на свободу несколько дней назад. С каждым часом тёмные эльфы будут ставить все более ужасающие представления, чтобы сломить дух сопротивления и заставить жителей сдаться.

Персонажи могут оказать помощь осаждённой деревне разными способами. Если игроки предпочитают военную конфронтацию (действуя изнутри или снаружи поселения), они могут попытаться организовать оборону, собрав разрозненные отряды местного ополчения и дать отпор немногочисленному, но более сильному и опытному тёмному эльфам. (Ведущие, у которых есть доступ к «Архивам Империи, Том II», могут использовать правила массовых сражений для организации битвы.) Однако существуют и более хитрые способы решения проблемы.

Стратегия Флариэля, направленная на затягивание осады, вызывает ярость у Корвиана и наиболее кровожадных моряков, желающих немедленной резни. Если представится шанс, они готовы предать капитана и избавиться от него. Ракария присоединилась к набегу, но с течением времени потеряет всякий интерес к происходящему и может вернуться на корабль или использовать образовавшуюся возможность для устранения Корвиана.

Вернувшись на «Коготь хищника», можно обнаружить, что Флариэль опрометчиво оставил на корабле лишь семь матросов и Медузу Ветрореза для охраны и присмотра за пленными. Если персонажи обладают достаточной скрытностью, они могут незаметно подплыть к кораблю, освободить гребцов и спровоцировать восстание под предводительством Цинвры, дав пленникам шанс отомстить своим обидчикам из числа друкай.

В нескольких милях от деревни находится прибрежный маяк. Если персонажи зажгут его, они привлекут внимание проходящего мимо имперского волчьего корабля, на борту которого находятся морские пехотинцы и отряд храмовников, Сынов Мананна.

Отряд налётчиков состоит из:

- Капитан Флариэль в сопровождении 8 корсаров и 1 вперёдсмотрящего.
- Ракария в сопровождении 6 корсаров и 5 членов экипажа корабля.
- Корвиан со своими 4 гончими, 6 корсарами, 3 членами экипажа корабля и 1 вперёдсмотрящим.
- На борту «Когтя хищника» остаются:
- Медузу Ветрорез (старший помощник) и 7 членов экипажа корабля.
- 30 пленных гребцов.



СВОДКА ТАЛАНТОВ И ЧЕРТ МОРСКИХ НАЛЁТЧИКОВ

ТЁМНЫЕ ЭЛЬФЫ

Ненависть (к высшим эльфам): при встрече с высшими эльфами, персонаж должен провести проверку хладнокровия. Провал проверки влечёт за собой применение эффекта ненависти. В конце каждого последующего раунда, персонаж может совершить проверку хладнокровия для отмены эффекта ненависти. Под действием ненависти персонаж обязан атаковать цель наиболее быстрым и смертоносным способом, и получает +1 УУ всех боевых проверок против этой цели. Также, персонаж становится невосприимчив к эффектам страха и запугивания, производимым целью.

Сумеречное зрение: при наличии тусклого источника освещения персонаж видит в темноте на 20 ярдов, или он может видеть на 20 ярдов дальше, чем обычно видит персонаж с источником света.

КОЛДУНЫ ДРУКАИ

Эфирный унисон: персонаж не получает магической отдачи, если при успешной проверке сотворения заклинания выпадает дубль.

Школа магии: персонаж может использовать заклинания школы магии.

Привлекательность: если персонаж пытается повлиять на того, кому он нравится, и успешно проходит проверку обаяния, он может выбрать: использовать результат проверки или считать УУ число, выпавшее на игральной кости единиц.

Безупречная дикция: персонаж не получает магической отдачи, если при успешной проверке языка (магический) выпадает дубль.

Простейшая магия: персонаж может получить доступ к простейшим заклинаниям.

Грамотность: персонаж может читать и писать.

Второе зрение: персонаж может ощущать Ветра Магии.

Шестое чувство: персонаж обладает способностью предчувствовать опасность. Приближаясь к опасной ситуации, он может провести проверку интуиции, получив таким образом предупреждение. В случае успешного прохождения проверки интуиции, персонаж получает иммунитет к состоянию застигнут врасплох.

ГРЕБЦЫ

Морской волк: персонаж, находясь в море, не получает негативных модификаторов к своим проверкам из-за плохих погодных условий. Кроме того, при расчёте минимального количества членов экипажа на корабле, он считается за двух моряков.

Мореплаватель: персонаж не страдает от морской болезни в обычных условиях и не должен проходить никаких проверок. В экстремальных условиях персонаж игнорирует все модификаторы, связанные с попытками избежать морской болезни.

Каменный суп: персонаж способен выживать, потребляя лишь половину необходимого количества пищи. При этом проверки сопротивления голоду проводятся для него раз в 3 дня, вместо обычных 2.

Сильная спина: персонаж добавляет +1 к УУ к встречным проверке силы и может переносить 1 пункт веса больше, чем обычно.

ЭКИПАЖ КОРАБЛЯ

Морской волк: персонаж, находясь в море, не получает негативных модификаторов к своим проверкам из-за плохих погодных условий. Кроме того, при расчёте минимального количества членов экипажа на корабле, он считается за двух моряков.

Рулевой: в случае провала проверки при прохождении опасных вод, персонаж может перевернуть её результат, если это принесёт ему успех. Впрочем, в данном случае УУ не может быть выше +1.

Мореплаватель: персонаж не страдает от морской болезни в обычных условиях и не должен проходить никаких проверок. В экстремальных условиях персонаж игнорирует все модификаторы, связанные с попытками избежать морской болезни.

Отличный пловец: персонаж добавляет 1 к своему рейтингу выносливости при задержке дыхания.

КОРСАРЫ

Двойная атака: если персонаж держит в обеих руках по оружию, в качестве действия он может провести двойную атаку. Сначала нужно пройти проверку атаки оружием в основной руке. В случае попадания атака наносит урон как обычно, но результат проверки нужно запомнить или записать — он ещё пригодится. Подведя итог атаки первым оружием, переходи ко второму. Целью атаки вторым оружием можно выбрать любого доступного противника, но вместо второй проверки атаки нужно взять перевёрнутый результат первой. Эта вторая атака совершается с модификатором -20 (штраф за оружие в неосновной руке), который снимается при наличии у персонажа таланта амбидекстр. Если первая атака причиняет противнику травму, значения кубиков не переворачиваются. Вместо этого для определения попадания вторым оружием используется выпавшее значение на таблице травм. Персонаж, который предпринимает двойную атаку, до начала своего следующего хода получает -10 к проверкам защиты. Преимущество персонаж получает только в том случае, если оба оружия попали в цель.

Полный контакт: персонаж не получает штрафов за бой с противником, вооружённым более длинным оружием. Если используются правила для полного контакта со страницы 297 (WFRP: Книга Правил), персонаж получает модификатор +10 к попаданию.

Мореплаватель: персонаж не страдает от морской болезни в обычных условиях и не должен проходить никаких проверок. В экстремальных условиях персонаж игнорирует все модификаторы, связанные с попытками избежать морской болезни.

ВПЕРЕД СМОТРЯЩИЙ

Поспешное бегство: скорость персонажа при бегстве увеличивается на 1.

Морской волк: персонаж, находясь в море, не получает негативных модификаторов к своим проверкам из-за плохих погодных условий. Кроме того, при расчёте минимального количества членов экипажа на корабле, он считается за двух моряков.

Мореплаватель: персонаж не страдает от морской болезни в обычных условиях и не должен проходить никаких проверок. В экстремальных условиях персонаж игнорирует все модификаторы, связанные с попытками избежать морской болезни.



ПЕРВЫЙ ПОМОЩНИК

Двойная атака: если персонаж держит в обеих руках по оружию, в качестве действия он может провести двойную атаку. Сначала нужно пройти проверку атаки оружием в основной руке. В случае попадания атака наносит урон как обычно, но результат проверки нужно запомнить или записать — он ещё пригодится. Подведя итог атаки первым оружием, переходи ко второму. Целью атаки вторым оружием можно выбрать любого доступного противника, но вместо второй проверки атаки нужно взять перевёрнутый результат первой. Эта вторая атака совершается с модификатором -20 (штраф за оружие в неосновной руке), который снимается при наличии у персонажа таланта амбидекстр. Если первая атака причиняет противнику травму, значения кубиков не переворачиваются. Вместо этого для определения попадания вторым оружием используется выпавшее значение на таблице травм. Персонаж, который предпринимает двойную атаку, до начала своего следующего хода получает -10 к проверкам защиты. Преимущество персонаж получает только в том случае, если оба оружия попали в цель.

Свирепый натиск: один раз за раунд, если персонаж попал по противнику в бою, он может потратить преимущество или своё перемещение, чтобы совершить дополнительную атаку.

Полный контакт: персонаж не получает штрафов за бой с противником, вооружённым более длинным оружием. Если используются правила для полного контакта со страницы 297 (WFRP: Книга Правил), персонаж получает модификатор +10 к попаданию.

Грозный вид: персонаж получает +1 УУ при использовании навыка запугивания.

Рулевой: в случае провала проверки при прохождении опасных вод, персонаж может перевернуть её результат, если это принесёт ему успех. Впрочем, в данном случае УУ не может быть выше +1.

Оратор: при использовании обаяния под влияние публичного выступления персонажа попадает в 5 раз больше лиц.

Грамотность: персонаж может читать и писать.

Мореплаватель: персонаж не страдает от морской болезни в обычных условиях и не должен проходить никаких проверок. В экстремальных условиях персонаж игнорирует все модификаторы, связанные с попытками избежать морской болезни.

Отличный пловец: персонаж добавляет 1 к своему рейтингу выносливости при задержке дыхания.

ЗВЕРОЛОВ

Сродство с животными: существа с чертой зверь спокойны в присутствии персонажа, если у них нет причин для иного поведения.

Щелчок кнутом: если контролируемое персонажем животное убегает или бежит, оно получает +1 к перемещению, если персонаж использует кнут.

Грамотность: персонаж может читать и писать.

НАЛЁТЧИК-КАПИТАН

Кошачья легкость: при подсчёте урона от падения или прыжка с большой высоты персонаж должен пройти проверку атлетики. В случае успеха высота падения уменьшается на [1 + УУ] ярдов.

Быстрая реакция: при определении очередности хода показатель инициативы персонажа увеличивается на 10 пунктов за каждый уровень этого таланта.

Двойная атака: если персонаж держит в обеих руках по оружию, в качестве действия он может провести двойную атаку. Сначала нужно пройти проверку атаки оружием в основной руке. В случае попадания атака наносит урон как обычно, но результат проверки нужно запомнить или записать — он ещё пригодится. Подведя итог атаки первым оружием, переходи ко второму. Целью атаки вторым оружием можно выбрать любого доступного противника, но вместо второй проверки атаки нужно взять перевёрнутый результат первой. Эта вторая атака совершается с модификатором -20 (штраф за оружие в неосновной руке), который снимается при наличии у персонажа таланта амбидекстр. Если первая атака причиняет противнику травму, значения кубиков не переворачиваются. Вместо этого для определения попадания вторым оружием используется выпавшее значение на таблице травм. Персонаж, который предпринимает двойную атаку, до начала своего следующего хода получает -10 к проверкам защиты. Преимущество персонаж получает только в том случае, если оба оружия попали в цель.

Свирепый натиск: один раз за раунд, если персонаж попал по противнику в бою, он может потратить преимущество или своё перемещение, чтобы совершить дополнительную атаку.

Воодушевление: когда капитан использует навык лидерства во время сражения, то количество лиц, на которых он может воздействовать, увеличивается в 5 раз.

Полный контакт: персонаж не получает штрафов за бой с противником, вооружённым более длинным оружием. Если используются правила для полного контакта со страницы 297 (WFRP: Книга Правил), персонаж получает модификатор +10 к попаданию.

Грозный вид: персонаж получает +1 УУ при использовании навыка запугивания.

Рулевой: в случае провала проверки при прохождении опасных вод, персонаж может перевернуть её результат, если это принесёт ему успех. Впрочем, в данном случае УУ не может быть выше +1.

Оратор: при использовании обаяния под влияние публичного выступления персонажа попадает в 5 раз больше лиц.

Грамотность: персонаж может читать и писать.

Мореплаватель: персонаж не страдает от морской болезни в обычных условиях и не должен проходить никаких проверок. В экстремальных условиях персонаж игнорирует все модификаторы, связанные с попытками избежать морской болезни.

Отличный пловец: персонаж добавляет 1 к своему рейтингу выносливости при задержке дыхания.