

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В СТАРОМ СВЕТЕ



◆ СТРАННЫЙ СТУК ◆



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

Краткое описание.....	3
Начинаем приключение.....	3
Предзнаменование	3
Истории с берега реки – слухи	4
Событие: Брошенная патрульная баржу	5
Событие: Странствующий шаман.....	5
Евгений Досталь.....	6
Часть первая: Странный стук.....	7
Разговор с нежитью	7
Добро пожаловать на борт.....	8
Дальнейшее общение с нежитью.....	9
Клара фон Хольгау	10
Тень	10
Остальные приведения	10
Зрение Мёртвых.....	11
На остров	13
Череп Кровавого Клааса	13
Часть вторая: Остров.....	14
«Призрачный Кай»	14
Встречи и опасные ситуации	14
Поселение пиратов.....	14
Знакомство с Мейнардом Линксом	16
Злодей, речной капитан Мейнард Линкс	17
Уничтожение черепа	17
Побег от пиратов.....	18
Пираты	18
Погоня!	18
Жуткая кавалерия.....	19
Прощание	19
Новый день	19
Награды опытом	19



♦ СТРАННЫЙ СТУК ♦



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

В течение последних семи лет один из участков реки подвергается таинственным нападениям пиратов. Находят дрейфующие, со следами побоища, баржи, лишенные груза и экипажа. Несмотря на патрули и несколько расследований, местным речным стражникам так и не удалось обнаружить виновников. Более того, недавно исчезла большая группа стражников, а палуба их дрейфующего судна оказалась залита кровью.

За этими нападениями стоит культ речных пиратов под предводительством Мейнарда Линкса, набожного последователя Кхейна. Линкс владеет зачарованным черепом печально известного пиратского капитана Кровавого Клааса. Благодаря тёмной магии черепа, жилище и корабль пиратов скрыты от посторонних глаз. Из-за всех убийств в этом районе скопились и застыли ветра Шаиша и Дхара, удерживая множество душ, не имеющих возможности отправиться дальше. Они так и остаются в этом районе в виде неживых существ. Та же магия накладывает на убежище пиратов пелену непроглядной тьмы и не дает возможности нежитьи отомстить за себя.

Однажды ночью персонажи слышат шум от стука в корпус их судна. Они должны выявить источник шума — это нежить - и найти способ общения с мстительными сущностями. После установления связи и взаимного доверия, персонажей просят найти остров пиратов и предать их суду. Нежить предлагает свою помощь, но сначала герои должны добраться до самого сердца пиратского поселения и уничтожить проклятый череп, в результате чего они оказываются в западне и в окружении пиратов-убийц. Смогут ли они противостоять пиратам достаточно долго, чтобы их неживые союзники успели добраться до них, пока не стало слишком поздно?

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Этот сценарий опирается на предзнаменования. Слухи и короткие сцены, произошедшие во время недавних приключений, помогают узнать про таинственные исчезновения и предлагают способы взаимодействия с нежитью. Эти идеи помогут Ведущему и описаны в разделе **Предзнаменование**.

Пункты отправления в это приключение могут быть самыми разными, но лучше выбрать участок реки, который достаточно хорошо проходим, но при этом относительно удален от крупных поселений. Персонажи могут быть

хорошо знакомы с этим районом и его репутацией (по предыдущим приключениям или предзнаменованиям), но в то же время он может быть для них совершенно новым. Лучше всего, если они сами являются владельцами судов, поскольку убедить других принять участие в приключении может быть непросто (впрочем, для определенных групп — напротив, увлекательно). Персонажи могут быть профессиональными речными стражниками, или окажутся наняты местными властями для выяснения обстоятельств здешней проблемы. Вполне возможно, что персонажи игроков сами являются речными пиратами, но действуют с помощью хитрости и добросовестного воровства, либо стремятся найти для себя укромное место.

ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Существует два вида предзнаменований: слухи и события. Если Странный Стук используется как побочное приключение в рамках более крупной кампании, например, Смерть на Рейке, то у вас будет достаточно возможностей для того, чтобы добавить их то тут, то там, в начале кампании. Приберегите некоторые из них для этого сценария на случай, если персонажи отправятся на поиски подсказок или народной мудрости после того, как впервые услышат стук. Кроме того, если вы разыгрываете этот сценарий в качестве самостоятельного, для введения в приключение можно использовать одно из событий.





ИСТОРИИ С БЕРЕГА РЕКИ – СЛУХИ

Речные жители любят истории о привидениях, как никто другой, и многие готовы поведать о своих встречах с ними, если их, конечно, попросят. Большинство из них суеверны и верят в существование приведений, но кое-кто предпочитает обыденные объяснения любым явлениям. Разговоры о стуках и вообще о сверхъестественном приводят к появлению историй о привидениях, в некоторых из которых описываются способы общения с мертвыми, этикет взаимодействия, риск и даже возможная польза.

Если игроки участвуют в прохождении более масштабной кампании, то было бы неплохо, чтобы они узнали о некоторых из этих слухов во время сессий, предшествующих этому приключению. Эти слухи можно смешивать со слухами из основной кампании и поднимать их всякий раз, когда герои останавливаются в городе, на речном постоялом дворе или встречают путешественников на Рейке.

Если приключение проводится в качестве самостоятельного, эту информацию можно передать через людей, встреченных в ходе событий. Особенно важно снабдить команду знаниями о том, что с приведениями реки можно общаться.

☛ «На этой реке часто пропадают люди. Мы находим баржи, дрейфующие или вставшие на мель, но на борту никого нет – только кровь и ограбленные трюмы. Иногда пропадают даже печи и мебель. В прошлом году исчезла свадебная баржа, переполненная знатью – целый малый знатный род! Стригане в том числе, возможно, их пропало гораздо больше, чем нам известно, но мы подробностей не знаем, они нас не шибко жалуют. Изредка попадают изуродованные тела, которые удаётся связать с конкретным судном, но в основном люди просто исчезают. Прошло шесть, а может быть и семь лет, но преступники до сих пор не найдены. Можно даже поверить, что здесь действуют привидения!» (Рассказывает речной стражник).

☛ «Раньше в центре реки находился остров, где хоронили мёртвых, так говорят. Чтобы защитить мёртвых от волков, смекаете? Не знаю, где он находился – возможно вверх по течению, а возможно и вниз. Он просто испарился, смекаете? Однажды ночью речной туман просто поглотил его, и с тех пор его никто не видел. Жуть! Когда это произошло? Всего полдюжины лет тому назад. Если поспрашиваете у местных, то возможно сможете найти людей, которые там останавливались». (Рассказывает старый травник).

☛ «Да, я помню тот остров посреди реки. Однажды туманным днём я причалил к нему и осмотрелся. Неровная земля, маленькая часовня Морра в его центре, а также, старые надгробия. Не думаю, что это место по-прежнему используется. Самое интересное, что я прошёл этот участок вдоль и поперек, и теперь его там просто нету. Может быть, на старости лет я помутился рассудком. Кто знает, может быть, это был всего лишь мираж. Или, возможно, он был посреди другой реки». (Рассказывает хозяин баржи из Марненбурга)

☛ «На этом участке реки не стоит останавливаться в излучине у ив. И уж тем более ночью. В воде происходит что-то неладное. Там что-то такое слышится. Что именно? Я точно не знаю. Сам никогда там не был. А ночью – тем более». (Рассказывает молодой рыбак)

☛ «Что-то стучит по корпусу судна? Скорее всего, это дрейфующая коряга. Или спящие рейкские черепахи. Не обращайте внимания на всю эту чепуху, связанную с приведениями. Их не существует. А вот ходячий труп я однажды видел. Не стоило мне за него выходить замуж!» (Рассказывает оскорблённая лодчица)

☛ «Вы тоже это слышали? Какой-то стук по корпусу судна под водой? Это утонувшие дети, представляете? Пытаются найти своих матерей. Бедные крошки. Зажгите для них свечу». (Рассказывает молодая знахарка в косынке)

☛ «Вы когда-нибудь видели в воде светящиеся огоньки? Не на воде, а в ней самой, в глубине. И вы избегали их, не так ли? Это привидения, речные привидения. Стоит только приблизиться, и они утянут тебя за собой!» (Рассказывает сирота).

☛ «Приведения – не самая опасная напасть. Куда страшнее и опаснее – мертвяки! Раздувшиеся и голодные! Перелезают через борта, с присосавшимся к их бледной коже пиявками. И с угрями на языках!» (Бормочет пьяный в стельку)

☛ «Множество приведений обитает в реке. Утопленники, жертвы несчастных случаев, а также убиенные. Есть еще Янни Вердтфанг и наяды. Правда, на борт они не поднимутся, если только вы сами их не пригласите. Главное, не лезьте в воду. Не стоит доверять даже шлюпкам. Они тебя там достанут». (Рассказывает повар-полурослик)

☛ «Один стук – «да», два стука – «нет». Три стука – «не знаю». Можно использовать и пламя в закрытой лампе, просто следите за его свечением. Одно мерцание означает – «да»...» (Рассказывает гадалка, за несколько пенни)

☛ «Да, приведения могут забраться на борт вашего корабля, если их даже не приглашали. Хотя, они не смогут утащить вас, вы просто будете слышать медленные шаги и скрип досок. Порой на палубе остаются мокрые следы. Если хотите поговорить с ними, говорят, надо пригласить их на борт». (Рассказывает «врач» без лицензии)

☛ «Если вы пригласили их на борт, то значит, они являются гостями и должны вести себя прилично. Существуют правила, понимаете? Конечно, существует множество разногласий по поводу того, что из себя представляют эти правила...» (Рассказывает стриганский торговец).





СОБЫТИЕ:

БРОШЕННАЯ ПАТРУЛЬНАЯ БАРЖУ

Герои замечают дрейфующую баржу, которая явно принадлежит к числу судов речной стражи. Признаков жизни на борту нет, но на палубе размазаны капли запёкшейся крови. В бортовом журнале указан порт базирования судна (безграмотным поможет герб на обложке), причем это должно быть достаточно крупное место, чтобы в нем мог находиться собственный речной патруль (если вы проходите приключение **Смерть на Рейке**, то наиболее вероятным портом базирования является Альтдорф - пункт базирования речного патруля на Рейке). В журнале содержатся подробные сведения о ведущемся в настоящее время расследовании случаев исчезновения речных судов на этом участке реки.

Журнал заляпан кровью, а также пропитан влагой, большая часть записей не читаема, однако одна из последних гласит: *«Вчера ночью снова был слышен стук. Сегодня мы разговаривали с одной странствующей торговкой, которая утверждает, что она и её семья тоже часто слышат этот стук. Она уверяла нас в том, что эти звуки издают духи утопленников. По её словам, возможно, существует способ поговорить с этими духами с помощью ритуалов Морра или неких приспособлений, однако она не обладает такими возможностями. Я молю Морра, чтобы он забрал этих неуспокоенных мертвецов прежде, чем мне придется с ними разговаривать!»*

За возвращение судна в родной порт персонажи получают вознаграждение в размере 5 золотых крон. Это хорошая отправная точка для приключения: немедленно, или в будущем, сержант речной стражи попросит персонажей негласно исследовать участок реки, где были обнаружены дрейфующие баржи, и, в случае если они не умеют читать, поделится с ними подробностями из бортового журнала.

СОБЫТИЕ:

СТРАНСТВУЮЩИЙ ШАМАН

Необычный боевой клич возвещает героев о том, что на реке происходит какая-то возня. Они замечают высокого худого человека в лодке, который борется за свою жизнь с каким-то подводным зверем, например с болотным осьминогом. Предполагая, что персонажи придут на помощь и отгонят зверя, они станут друзьями лодочника Евгения Достая. Он родом из далеких земель Кислева. Евгений имеет привычку называть выходцев из Империи чеганами. Персонаж, прошедший **тяжёлую (-20) проверку языка (господарский)**, поймет, что степные кочевники используют этот термин для обозначения «никчемных людишек». Если персонажи на это обижаются, то он смеется и от души хлопает их по спине. Несмотря на такую привычку, Евгений вполне дружелюбен и признателен персонажам за оказанную помощь. Если его спросить, что заставило его уехать так далеко от дома, он объяснит, что шаман его племени Дафа сказал ему, что в этой далекой стране его ждут важные дела. Он рассказывает, что был не только могучим воином, но также являлся подмастерьем шамана и умеет общаться с духами.

Эта встреча может произойти до начала этого сценария, после чего Евгений пойдет своим путём. Персонажи смогут разыскать его позже. Либо, эта встреча может произойти в начале сценария.





ЕВГЕНИЙ ДОСТАЛЬ

Этот высокий худощавый лодочник родом с обширных травянистых равнин, простирающихся к северо-востоку от Кислева. Он гордится своими титулами: Отличный наездник! Великий воин! Подмастерье великого шамана Дафа! А также рассказами о своих удивительных приключениях.

Почему он оказался именно здесь? Дафа сказал Евгению, что его здесь ждут важные дела, вот поэтому он и здесь. Этих дел было множество: «Сразись с летучей рыбой», «Послушай, как шумит вода», «Заведи друзей! Возможно, когда-нибудь нашим землям понадобится чеган» и подобные странные затеи.

Многие считают Евгения довольно шумным и раздражительным, однако, при этом скучают по нему, когда он уходит. Кроме того, что у него крепкая рука, он немного разбирается в духах и мёртвых. В культурном плане он более терпим к привидениям, относится к ним с осторожностью, но не боится.

Евгений предлагает руку помощи и познания о мире духов - слухи об общении с приведениями могут исходить и от него, хотя он сформулирует их на несколько ломаном рейкшпиле, упорно придерживаясь термина «вайдук», а не приведения, а также он не владеет знаниями о ритуалах Морра.

ЕВГЕНИЙ ДОСТАЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	42	35	35	40	35	30	30	40	12

Черты: броня (кожаная куртка) 1, стрельба (лук) +6, оружие (сабля) +8, оружие (копье) +8

Навыки: обращение с животными 35, атлетика 48, обаяние 48, усмирение животных 33, кутёж 37, уклонение 47, стойкость 42, сплетничество 44, торговля 43, интуиция 40, язык (боевой арг 32, рейкшпиль 35), рукопашный бой (основное 45, древковое 37), знание (кислев 33, магия 38, степные кочевники 45, нежить 48), выживание 37, наблюдательность 37, стрельба (Лук) 35, верховая езда (лошадь) 55, гребля 48, плавание 49

Таланты: рыбак, общительность, выездка, Второе Зрение, ходок (болота), отличный пловец

Имущество: лук, крытая гребная лодка, кожаная куртка, сабля, копье



Часть первая: Странный стук

События сценария происходят глубокой ночью. Персонажи причалили на своем судне к берегу одинокой реки, а до ближайшей рыбацкой деревни полдня пути. Возможно, они хорошо осведомлены о репутации этого места, однако альтернативой является путешествие в темноте (если они решат плыть дальше, то всё равно в скором времени услышат стук).

В момент, когда хотя бы часть персонажей будет спать, попросите всех провести проверку наблюдательности (слух). Для находящихся под палубой проверка будет **лёгкой (+40)**, если они бодрствуют, или **заурядной (+20)**, если они спят. Для тех, кто находится на палубе и, возможно, дежурит, проверка будет **трудной (-10)**, если они бодрствуют, но если они в этот момент спят, то она становится **сложной (-20)**. Если у всех персонажей не получилось справиться с проверкой, дайте возможность повторить её через час. Прошедшие проверку слышат отчетливое постукивание или стук по корпусу корабля. Те, кто находится на палубе, слышат его эхо, доносящееся снизу. Его характер меняется от регулярного и непрерывного до случайного и беспорядочного. Один персонаж (выберите наугад) может поклясться, что временами этот стук напоминает мелодию, название которой он не помнит.

Если персонажи не замечают стука или не обращают на него внимание, у вас остается несколько возможностей.

Во-первых, если вы проводите это приключение в рамках большой кампании, персонажи могут просто продолжить свой путь, но стук будет повторяться всякий раз, когда они будут проходить этот участок реки. С каждым разом стук становится все громче и отчетливей, что делает проверки наблюдательности более лёгкими.

В качестве альтернативы, если персонажи продолжают игнорировать стук, а вы захотите вынудить их к активным действиям, он станет настолько настойчивым, что в корпусе судна расшатается доска и она даст течь. Подробные правила повреждения судов приведены в книге **Смерть на Рейке** **Дополнительные материалы** (см. с. 29-30), однако здесь кратко изложены основные сведения:

- ☛ Негерметичное судно погружается на дно в течение времени, равной его выносливости (для стандартной баржи - 45 минут).
- ☛ Персонажи могут попытаться избавиться от воды, что удваивает время, необходимое для потопления судна.
- ☛ Каждые 20 минут персонажи могут провести **проверку ремесла (корабел)** или **ремесла (плотник)**, чтобы устранить течь. Поскольку нежить нанесла небольшое повреждение, проверка будет **лёгкой (+40)**.
- ☛ Эти меры направлены на то, чтобы доставить неудобства персонажам, а не на то, чтобы лишить их судна. На этом участке реки много бухт и отмелей, поэтому, если судно все же даст течь, лучше причалить к берегу, а не топить его.

Время от времени стук изменяет свое местоположение. Персонажи сначала слышат его с одной стороны, затем с другой, то с носовой части судна, то с кормовой.

Временами он исходит из самого днища корпуса. Если судно продолжает движение, стук следует за ним. Во всех случаях ясно одно: что бы ни стучало, оно делает это ниже уровня воды.

Обладатели таланта *Второе Зрение* ощущают лёгкое, едва заметное присутствие *Шаиша* в воздухе вблизи бортов судна. Если подняться на палубу и посмотреть за борт, то можно увидеть его тёмное клубящееся присутствие в воде рядом с бортом судна. Если посмотреть на реку, то можно увидеть в воде на некотором расстоянии от судна рассып окружающих его стустков *Шаиша*, напоминающих фиолетовые звезды.

Что именно произойдет дальше, зависит от игроков. Так, например, если они внимательно отнесутся к стуку, то можно спокойно перейти к разделу **Разговор с нежитью**. Если они игнорируют стук, не знают, что делать, или иным образом не пытаются установить связь, стук в конце концов прекращается (он прекращается с восходом солнца, независимо от того, пытаются ли персонажи установить связь). Стук повторяется следующей ночью в то же время, а затем и в последующие ночи. Если вы столкнулись с проблемами, дайте персонажам возможность встретиться с собеседников, с которыми они могли бы поговорить о своих переживаниях (см. раздел **Предзнаменование**). Если персонажи игроков не желают вступать в диалог, пусть это сделают персонажи ведущего – они тоже вполне в состоянии услышать стук.

РАЗГОВОР С НЕЖИТЬЮ

Скорее всего, наиболее вероятным действием персонажей будет ответный стук. Если они так и поступят, то нечто, которое стучит, реагирует на их стук, копируя его. Вы можете отыграть это настоящим перестуком по столу, что будет весьма забавно. В любом случае, перестук сложно назвать нормальной коммуникацией.

В качестве следующего шага персонажи могут попытаться обратиться к стуку. После этого они быстро обнаружат, что их собеседники за пределами корпуса могут их слышать. С этого момента всё просто: один стук - да, два стука - нет. Если персонажи услышали один из описанных в разделе **Предзнаменование** слухов, они могут попробовать использовать пламя лампы аналогичным образом. Какая информация при этом будет получена, зависит от вопросов, так как они ограничены ответами «да» или «нет», а значит, на вопрос «Кто ты?» ответить будет нельзя.

Любой персонаж, причастный к культу Морра в роли монаха, жреца или жреца-воина, а также любой персонаж, прошедший **лёгкую (+40) проверку знания (религия)** или **серьёзную (+0) проверку знания (Империя)**, может знать о ритуале, известном как «*Спиритический круг Морра*». Круг состоит из набора букв, цифр, слов «да» и «нет», начерченных в круге на плоской поверхности, в центре которого стоит перевернутый сосуд для питья. По мнению большинства, это некромантия, однако Круг Морра - одна из нескольких методик, используемых культом Морра для общения с неупокоенными духами, и он не является чем-то запрещенным. Персонажи могут создать большой Круг на палубе, или более маленький на полу или столе в трюме. Когда они начинают использовать его, температура падает, и персонажи могут заметить пар от своего дыхания. На металлических поверхностях появляется иней. Это происходит независимо от времени года.



Какими бы методами ни пользовались персонажи, связь обрывается с восходом солнца и возобновляется только в следующую полночь.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Вот некоторые вопросы, которые, скорее всего, зададут персонажи, и ответы, которые они получают. На вопросы, не имеющие ответов «да» или «нет», наступает молчание (или отсутствие мерцания пламени). В скобках приведены ответы, которые выдает Круг Морра, если персонажи его используют.

1. **Кто вы?**
 - Молчание (Мы мертвецы)
2. **Вы приведения?**
 - Да (Некоторых из нас)
3. **Что вам нужно?**
 - Молчание (Можно ли нам подняться на борт?)
4. **Являетесь ли вы ответственными за исчезновения людей?**
 - Нет (Мы и есть пропавшие)
5. **Вы нам навредите?**
 - Нет (Нет, мы передадим наше послание)

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА БОРТ

Основная цель нежити - добиться разрешения подняться на борт. Они стремятся к честной беседе лицом к лицу и к установлению доверительных отношений. Они не будут проникать на борт с помощью силы — это было бы проявлением пиратства, жертвами которого они и являются.

Если персонажи используют Круг Морра, то нежить в конце концов напрямую попросит разрешения подняться на борт. Если у персонажей закончились вопросы, то нежить повторяет свою просьбу. Если персонажи неоднократно игнорируют или отказывают в просьбе, или если им не удается выйти за рамки вопросов «да-нет», нежить вынуждена стать более прямолинейной и проявить свою сущность. Однако они делают это за пределами судна (ведь приведениям не нужна поверхность, чтобы стоять на ней).

На палубе судна или у его бортов над водой появляются два **приведения** («WFRP: Книга правил», стр. 331), появляющиеся из клубов тумана. Первое приведение - молодая женщина в красивом струящемся платье, сияющая глубоким аквамариновым цветом с серебристым оттенком; она похожа на невесту. С краёв платья стекают капли аквамаринового сияния. Серебристые волосы распущены и плавно развеваются вокруг нее, словно она под водой. Второе приведение - совершенно иное существо, клубящееся, густое и маслянистое, черно-коричневое на фоне ночи, человекоподобное, в плаще и капюшоне, от которого периодически исходят радужные блики масляных пятен на воде.

Персонажи, успешно прошедшие **заурядную (+20) проверку интуиции**, ощущают, что первый призрак излучает грусть и искренность. А второй - чуть зловещую игривость (почему-то направленную на персонажей) в сочетании с явным злорадством (хотя и не направленным на них). От обоих исходит холод и, для обладателей таланта *Второе Зрение*, пелена *Шамша*.

Первое приведение представилось невестой, назвавшей себя Кларой фон Хольгау. С кислой усмешкой вторая сущность произносит: *«Зовите меня Тенью. Вполне подходит!»*

«Мы были убиты, и не мы одни».

В этот момент поочередно появляются еще дюжина призрачных существ, но они находятся на расстоянии, чтобы не напугать персонажей. Цвета, фигуры и прочие детали различны, но при жизни приведения отличались ярко выраженной индивидуальностью, поэтому в них обязательно присутствует что-то характерное. Одни носят пёстрые платки стриганских торговцев, а другие - мундиры речной стражи Рейка.

В этот момент персонажи должны пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. Тем, кому удалось её пройти, сразу же бросается в глаза что-то, барахтающееся в тёмных водах. На первый взгляд, это какие-то грузные, раздутые тела, или же тощие скелеты, или нечто среднее между ними. Они сверкают под лучами призрачного света. После чего (если персонажи предварительно дали разрешение подняться на борт) по обе стороны от двух приведений костлявые когти вцепляются за борта судна и затаскивают на палубу свои поросшие сорняками кости. Они трясутся, словно собаки, и шуршат в своей прогнившей одежде, затем тянутся к шпангоутам и стучат костяшками пальцев, тук... тук... тук...

В любое время после появления призраков пугливые, страдающие по своей природе паранойей или агрессией, персонажи могут напасть. Некоторые персонажи могут испытывать **ненависть** («WFRP: книга правил», стр. 190) к нежити и должны пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**, чтобы не поддаться такому импульсу. Ничего страшного - нежить просто отступит, удалившись на безопасное расстояние. **Речные зомби** (см. стр. 11) более медлительны (хоть и имеют скорость 4), однако не вступают в бой, если их не атакуют. В случае уничтожения зомби оставшаяся нежить не держит зла. Они понимают, кто они такие, но у них есть незавершенное дело, и им нужна помощь. Они будут с терпением ждать, пока персонажи успокоятся и переосмыслят свои действия. Но если персонажам не захочется ничего делать, на рассвете они уйдут и больше не вернутся.



ПОЭТОМУ, ОНИ НЕ СТАЛИ КУСАТЬСЯ

Если персонажи не желают связываться с нежитью, это еще не конец приключения. Проще всего будет просто подождать какое-то время, и тогда на них нападут пираты. Экипаж корабля под названием «Призрачный Кай» (см. стр. 14) достаточно велик (около десятка злобных, опытных головорезов), чтобы захватить их живьем. После чего персонажи будут отправлены на скрытый остров в качестве будущих жертв Кхейну и, надеемся, им удастся совершить дерзкий побег.

Существуют и более изощренные подходы. Их может нанять Имперская речная служба для расследования исчезновений - перспектива получения денежного вознаграждения является мощным стимулом. Они могут встретить священника Морра, который расследует слухи о местной нежити или нашел записи о часовне на острове, но никак не может её найти. Как вариант, можно придать делу личный характер: например, пропали друзья или союзники персонажей, и тогда, возможно, настало время им самим искать беседы с привидениями...

ДАЛЬНЕЙШЕЕ ОБЩЕНИЕ С НЕЖИТЬЮ

Если персонажи готовы слушать, Клара фон Хольгау и Тень подробно объясняют, в чём дело. Вы можете зачитать приведенные ниже слова или использовать их в качестве опоры при проведении разговора между персонажами и привидениями. Приветствуется последний вариант, так как он осуществляется под контролем персонажей и позволяет им самостоятельно продвигаться по сюжету приключения.

Клара: «Все мы - жертвы убийств. Большинство из нас - люди, живущие у воды, рыбаки, торговцы, стригане. Кто-то из нас путешествовал, чтобы навестить друзей и родственников. Даже речные стражи занимались расследованием нашего исчезновения. Некоторых похищали из городов и деревень, чтобы убить. Как богатых, так и бедных. Все мы теперь лежим в мутной воде реки, скрываясь от света».

Тень: «Она говорит так, будто все мы не заслужили такой участи. Некоторые из тех торговцев были жуликами и мошенниками. И я никогда не встречал речного стражника, которого невозможно было бы подкупить».

Клара: «Убившие нас — нечто худшее, в сравнении с обычными ворами. Они убийцы и садисты. Даже те из нас, кто сдался, были взяты в плен, чтобы потом нас убили, принесли в жертву... чему-то. Не спрашивайте нас, чему. темному богу или демону, нам это неизвестно, для нас это остается тайной. Мы помним только ножи и черепа».

Пираты поселились на острове, доступном только им и мёртвым и скрытом от живых с помощью тёмной магии. Однако несмотря на то, что мы можем лицезреть остров, тьма, удерживающая нас здесь, не позволяет нам пересечь его границы. Такая же тьма скрывает их корабль от живых, и не позволяет нам подняться на борт».

Тень: «Если бы мы могли, то сами бы расправились с нашими убийцами. О да, мы бы мстили с большим удовольствием! Даже её нежная светлость улыбнулась бы!»

Клара: «Во тьме, в самом центре острова, есть нечто злобное. Мы считаем, что, если оно будет уничтожено, то мы сможем пересечь границу острова. Тогда мы сможем продемонстрировать нашим убийцам милосердие, которое они проявили к нам».

Тень: «Она имеет в виду, что мы вырвем их сердца из груди и сожрем их. Ммм... Вкуснятина! Не стоит удивляться. Так называемая «справедливость живых» часто бывает столь же жестокой, но куда реже - столь же заслуженной».

Клара: «Нам нужна ваша помощь. Мы не можем попасть на остров, но можем помочь вам увидеть его так же, как видим мы. Мы верим, что живые, которые смогут его увидеть, могут ступить на его берега, как и наши убийцы. Мы умоляем вас: отправляйтесь в самое сердце тьмы и уничтожьте то, что там находится. Или вынесите его за пределы острова - возможно, этого будет достаточно. Уничтожив его, мы сможем прийти к вам на помощь... и отомстить».

Тень: «Для того, чтобы помочь вам его увидеть, нам лишь нужно прикоснуться к вашим глазам. Прикосновение не должно быть болезненным, но глаза должны быть распахнуты. Тогда, когда солнце скроется за горизонтом, вы сможете видеть то, что скрыто от живых».

Если персонажи попросят предоставить им более подробную информацию о Кларе и Тени, обратитесь к их описаниям, приведенным ниже. Клара достаточно открыта, в то время как Тень старается скрывать, чтобы соответствовать своему зловещему образу (впрочем, Тень не столь уверена даже в своей собственной истории).





КЛАРА ФОН ХОЛЬГАУ

Клара, как представительница мелкого дворянства, прожила вполне комфортную и необременительную жизнь. Самой большой радостью для нее была предстоящая свадьба с полюбившимся ей дворянином. Их совместная жизнь должна была быть комфортной и необременительной, и у их детей была бы такая же счастливая жизнь. Но не успела церемония состояться, как что-то врезалось в свадебную баржу. Из ниоткуда появились люди с ножами и мечами и с криками и воплями понеслись на них. Гости и родственники падали на палубу с зияющими кровавыми ранами. Кровь, крики и плач. Клара отчаянно оглядывалась по сторонам в поисках своего суженого, но вдруг её охватила боль и крошечная тьма.

Когда она в следующий раз что-либо осознала, она уже была привидением. Правда, она не может вспомнить имя своего жениха. При жизни её нельзя было назвать жестоким или злым человеком, но, позабыв имя любимого, внутри неё поселилось то, что появилось в ней при смерти - очаг плотно свернувшейся ненависти.

Именно Клара объединила нежить, преодолев их бездумную ненависть, и помогла преобразовать её в цель - в конце концов, она была дворянкой. А дворяне умеют организовывать других людей. Но теперь ей нужна помощь живых, и пришло время стучать.

КЛАРА ФОН ХОЛЬГАУ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	-	30	30	30	30	20	30	30	30	12

Черты: ночное зрение, бестелесность, аура страха (2), свирепость, ненависть (пираты), нежить, нестабильность, оружие +6



ТЕНЬ

Тень не имеет ни малейшего представления о том, кем она была при жизни. Впрочем, Тень и не собирается никому об этом сообщать. Пусть гадают. Пускай будут на взводе. Слегка напуганными. Возможно, даже сильно.

Тень отличается дразнящей и зловещей натурой. В одно мгновение от неё веет холодным спокойствием, как будто она действительно знает всё на свете. А через минуту она начинает пугать вас. *«Во мне нет ничего скверного»* - заверяет Тень. *«Но не стоит препятствовать моей мести»*.

ТЕНЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	-	30	30	30	30	20	30	30	30	12

Черты: ночное зрение, бестелесность, аура страха (2), свирепость, ненависть (пираты), нежить, нестабильность, оружие +6

ОСТАЛЬНЫЕ ПРИВЕДЕНИЯ

Призрачная толпа — это прожившие нелегкую жизнь люди, у которых были свои цели. Семьи, друзья. Возможно, даже враги! *«Я был кем-то, чёрт побери!»* Они не в силах ничего вспомнить, но знают, что у них были дела и люди, о которых они заботились. Но теперь тёмная река — это все, что у них осталось. И тёмный остров, границы которого для них закрыты. Может быть, если бы они смогли отомстить своим убийцам, этого было бы достаточно. Они на это надеются.

ОСТАЛЬНЫЕ ПРИВЕДЕНИЯ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	40	-	30	30	10	30	20	15	15	-	50

Черты: ночное зрение, бестелесность, аура страха (2), свирепость, ненависть (пираты), нежить, нестабильность, скопище, оружие +6



РЕЧНЫЕ ЗОМБИ И СКЕЛЕТЫ

Эта нежить представлена в виде раздувшихся от воды трупов с изъеденными рыбой глазами. Искореженные тела, на которых осталась лишь потрепанная одежда и бурая гниющая плоть, свисающая с костей. Скелеты, на которых только грязь и бурьян речного дна. В их головах практически ничего не осталось, но они понимают, какую цель поставила перед ними Клара. И они очень, очень злы.

РЕЧНЫЕ ЗОМБИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	15	-	30	30	5	10	15	10	-	-	12

Черты: искусственное создание, ночное зрение, дезориентация, аура страха (2), невосприимчивость к боли, нежить, нестабильность, оружие +7

СКЕЛЕТЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	30	30	20	20	25	10	-	-	12

Черты: броня 2, искусственное создание, ночное зрение, аура страха (2), невосприимчивость к боли, нежить, нестабильность, оружие +7

ЗРЕНИЕ МЁРТВЫХ

Для того чтобы увидеть скрытый остров, персонажи нуждаются в прикосновении мёртвых. В частности, один из призраков должен приложить кончик своего бесплотного пальца к обнаженным глазным яблокам хотя бы одного из персонажей. Это не болезненный, но пугающий опыт, который требует **серьёзной (+0) проверки хладнокровия**, чтобы удержать веки открытыми. Тот, кто провалил проверку, сможет повторить попытку через несколько минут, но повторный провал означает, что персонаж испытывает беспокойство и пострадает от состояния *взвинченный* (см. врезку). Если персонаж вновь провалит проверку, он уже не найдет в себе мужества повторить её. Но, даже если только один из персонажей будет обладать *Зрением Мёртвых*, этого будет достаточно. Если ни у одного из них не получилось, то привидения предлагают найти более смелого человека для заключения союза (например, Евгения Досталю, который автоматически справляется с этой проверкой).

В рамках этого приключения, при наступлении сумерек, *Зрение Мёртвых* позволяет персонажам увидеть скрытый остров, что дает им возможность пересечь его границу. Это своего рода *Второе Зрение*, которому доступен лишь *Шаиш* и *Дхар*. Дополнительная способность к видению в темноте вполне допустима, однако она испортит атмосферу и облегчит риск исследования таинственного укрытого теньями и покровом ночи острова.

Персонажи, не обладающие *Зрением Мёртвых*, не могут увидеть остров. Однако, как и жертвы пиратов, они могут перебраться через его границы при помощи тех, кто на это способен. Для этого достаточно лишь крепко держать их за руки, однако при подъеме по скользким скалистым склонам возникают дополнительные трудности. Оказавшись на острове, любой персонаж сможет видеть там так же, как им позволяет их обычное зрение тёмной ночью.

СОСТОЯНИЕ «ВЗВИНЧЕННЫЙ»

Это новое состояние, применяемое в случаях, когда персонажи сталкиваются с тревожным явлением, но не столь угрожающим, чтобы они получили состояние «в панике».

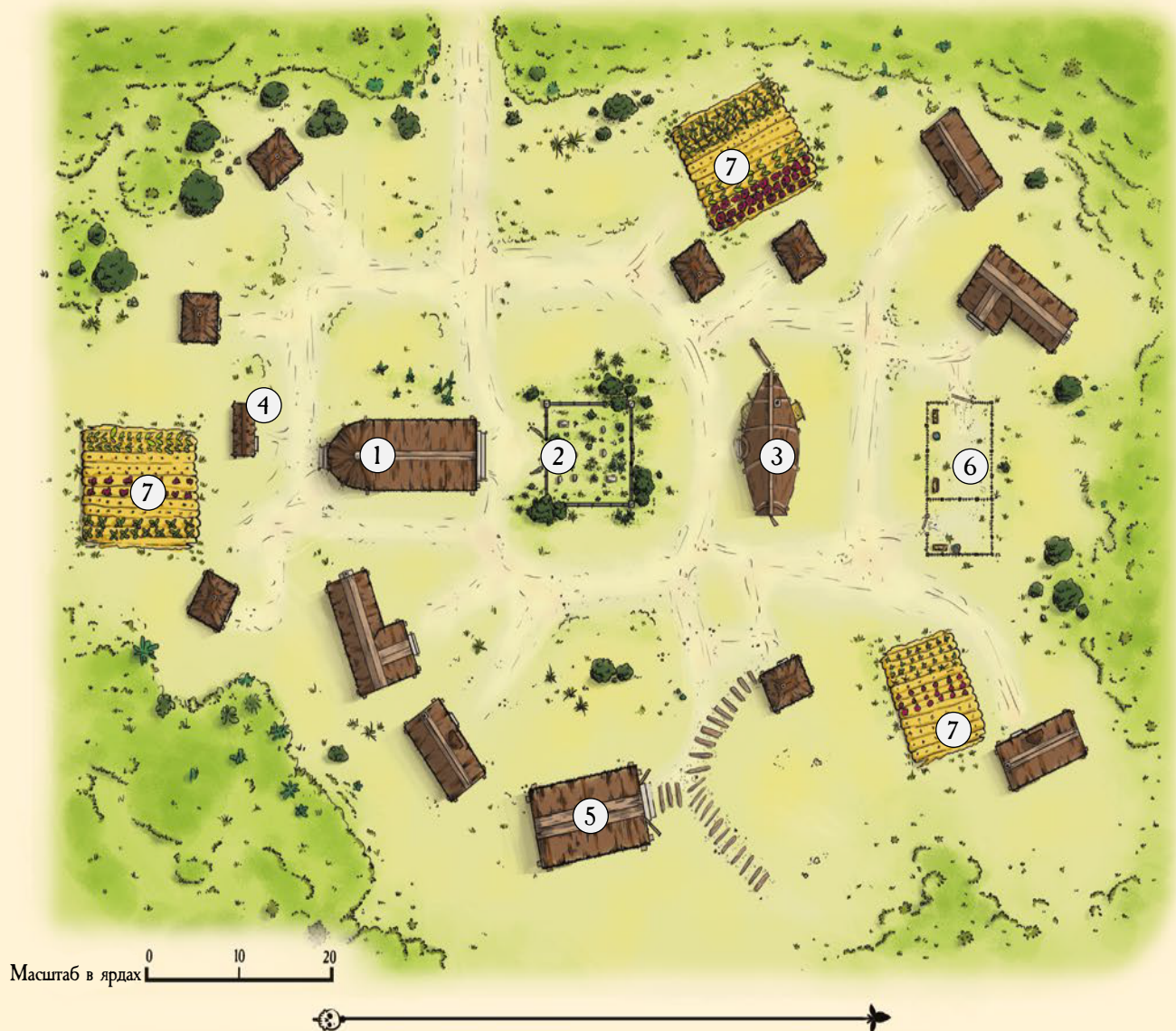
Персонаж получает это состояние, когда проваливает проверку хладнокровия в зловещей обстановке или при тревожных обстоятельствах. Персонаж также может получить состояние *взвинченный* после того, как его запугали. Персонаж, находящийся в состоянии *взвинченный*, получает +10 к **проверкам наблюдательности**, так как обращает дополнительное внимание на каждую скрипучую половицу и приближающуюся тень, но все остальные **проверки** проходят со **штрафом -10**, так как ему трудно сосредоточиться. Это состояние не накапливается: вы либо взвинчены, либо нет. Состояние снимается, если персонаж получает состояние *в панике*, или когда тревожные явления исчезают. Если тревожное явление продолжается в течение продолжительного времени, персонаж может проводить каждые полчаса **заурядную (+20) проверку хладнокровия**, чтобы снять это состояние.

Любой навык, заклинание или другое действие, которое может снять состояние *паники*, также снимает состояние *взвинченный*.

Способность *Зрение Мёртвых* исчезнет с окончательным уходом нежити (даже если Тень решит задержаться на какое-то время...).

Персонажи, обладающие талантом *Второе Зрение*, также могут обнаружить остров, правда, более специфическое *Зрение Мёртвых* будет более отчетливым. Любые соответствующие **проверки**, проводимые с помощью только *Второго Зрения*, должны быть сложнее на две ступени.





1. Часовня Кхейна
2. Сад Морра
3. Халупа Мейнарда
4. Тюрьма
5. Склад
6. Загон для коз
7. Огород с овощами



-  КОЛЮЧИЕ КУСТЫ
-  ГУСИНОЕ ГНЕЗДО
-  ПИРАТСКИЙ ПАТРУЛЬ



НА ОСТРОВ

Получив ориентир на остров, персонажи должны добраться до него. Когда наступит рассвет, нежить уйдет, и персонажам придется самим искать остров или хотя бы его окрестности, так как до наступления сумерек их *Зрение Мёртвых* не поможет. Привидения, скорее всего, примерно знают, где находится остров (только выше или ниже по течению, ибо детали часто ускользают от внимания нежити), но, возможно, во время предыдущих расследований до них дошли полезные слухи об исчезнувшем острове. В качестве альтернативы персонажи могут провести следующий день, задавая вопросы и собирая различные сплетни, которые помогут им найти нужную область (возможно, пройдя **тяжёлую (-20) проверку сплетничества**, они смогут встретиться с рыбаком, который укажет реальный ориентир на соседнем берегу реки: *«Я помню скалистый склон с поваленным от ветра старым деревом на его вершине»*). Возможно, они также захотят подготовиться к предстоящему приключению, поэтому пусть они найдут подходящую деревню или случайно встретятся с речным торговцем, чтобы совершить покупки.

Если вы желаете добавить в это путешествие какие-либо события, то ниже предоставлены несколько вариантов:

- ❁ **Пираты снова нанесли удар!** Персонажи находят небольшое судно, плывущее по реке. На борту никого нет, только последствия грабежа и кровопролития. Можно привязать это событие к трём пленникам в пиратской тюрьме (см. стр. 15).
- ❁ **Это труп!** Тело молодого человека плавает в воде лицом вниз. Если его перевернуть, то обнаруживается единственная, исключительно чистая колотая рана в области сердца. Похоже, что тело пролежало в воде несколько дней, и его лицо и рану на груди обглаживали рыбы.
- ❁ **Что это было?** Судно персонажей внезапно подвергается резкому толчку от волны воды. В поисках причины персонажи замечают на воде след от другого судна... но самого судна нет! Невидимый источник волнения очень быстро удаляется, оставляя персонажам только приглушенные звуки веселого хохота. Они только что столкнулись с пиратами и «Призрачным Каем».

Добравшись до скрытого острова с наступлением сумерек, персонажи, обладающие *Зрением Мёртвых*, могут увидеть остров. Их внимание привлекает не только остров, но и темный светящийся туман Дхара, окружающий его, пронизанный фиолетовыми разводами и вспышками *Шанша*. Теперь они видят его и знают, что он есть, а магия, вытеснившая его из реальности, больше не действует на них. Пришло время пересечь границу.

ЧЕРЕП КРОВАВОГО КЛААСА

Тридцать лет назад Клаас Виссер, или Кровавый Клаас, как его называли, был пиратом-убийцей, терроризировавшим реки Рейкланда. Его свирепому пиратству был положен конец в ходе речного сражения, в котором Клааса взяли в плен живым, а его жестокую команду вырезали до последнего человека. После стремительного суда Клаас был признан виновным и повешен на мачте своего потрёпанного корабля. Тело Клааса оставили висеть на ночь. Утром его нашли на палубе, но без головы! Эту историю до сих пор рассказывают на реке и в порту, близ которых она произошла, приводя множество жутких домыслов.

Поскольку это был печально известный убийца, Клаас и судебный процесс над ним привлекли внимание жреца Кхейна, бога убийств. Под покровом темноты жрец спустил тело Клааса и отсек ему голову. Выварив плоть и выскоблив мозги, жрец с помощью молитв, обрядов и божественных чудес Кхейна сделал из черепа пирата-убийцы некий зачарованный предмет.

С помощью черепа можно скрыть убежище убийц - место с четкими границами (стены комнаты или здания, либо, как в данном варианте, берег небольшого острова), которые эти убийцы должны залить кровью своих жертв. Оторванная нижняя челюсть обладает аналогичными, хоть и более слабыми свойствами. Магия делает это место невидимым и позволяет не пропускать оттуда никаких звуков. Это происходит за счёт искусного перемещения места из реальности и заполнения пробела естественным окружением, чтобы никто не мог случайно забрести туда, поэтому ни одно судно не врезалось в невидимый остров посреди реки.

За тридцать лет, прошедших с момента казни Кровавого Клааса, череп переходил из одних кровавых рук в другие. Нынешний владелец, Мейнард Линкс, проявил большие амбиции, успешно убив достаточное количество людей для торжественного освящения берегов острова, который пираты используют в качестве своей базы. Его команда, внесшая свой вклад в ритуал и регулярно усиливающая его, тоже пользуется этим благословением.

В настоящее время череп хранится на алтаре оскверненной часовни Морра на острове. Его челюсть, правда, отделена и находится в сундуке на «Призрачном Кайе». Пока остальная часть черепа остается нетронутой, нижняя челюсть предоставляет те же свойства, с которыми связано освященное кровью судно. Отличие в этом случае состоит в том, что она не вытесняет судно из реальности, как это делает с островом череп - на судно вполне возможно наткнуться и услышать голоса с борта, хотя они звучат приглушённо и отдалённо. Если череп будет разрушен, то магия челюсти значительно ослабевает (в случае разрушения челюсти магия черепа не пострадает).



С помощью этой челюсти её обладатель становится невидимым, но не бесшумным (дыхание, чихание и т.п. могут быть услышаны персонажами, прошедшими **безумную (-30) проверку наблюдательности (слух)**). Кроме того, для наделения невидимостью челюсть необходимо намазать кровью, взятой у жертвы убийства, в эквиваленте 1 пункта. Её сила невидимости начинает функционировать только между следующими сумерками и рассветом. На рассвете её нужно снова намазать кровью, чтобы она стала полезной. Кроме того, челюсть проклята, и если её владелец не помажет её минимум раз за месяц, то он становится подвержен психической особенности **враждебность (все)** («WFRP: книга правил», стр. 190). Единственный способ снять это проклятие - уничтожить эту челюсть.

Часть вторая: Остров

Логово на острове речных пиратов представляет собой овальное плато длиной около 600 ярдов (550 метров), находящееся на расстоянии 400 ярдов (365 метров) от берега реки. Скалистые берега острова позволяют с легкостью пристать к нему, однако местами они резко поднимаются вверх, на два ярда (1,8 метра) и даже выше. Скальная порода покрыта травой и влагой, что заставляет проходить **трудную (-10) проверку лазания**, чтобы избежать подкальзывания и падения в воду (подробнее о падениях см. в «WFRP: книга правил», стр. 166). На побережье земля очень неровная, с покрытыми мхом впадинами и травянистыми буграми, где персонажи (или пираты) могут спрятаться. Значительные участки заросли камышом и бурьяном, встречаются заросли, ветви которых скручены и покрыты мхом. Когда персонажи попадают на остров, наступает ночь, и даже с их **Зрением Мёртвых** здесь царят глубокие и тёмные тени. Это жуткое место, обгаренное кровью и страданиями. В сыром воздухе чувствуется привкус жвачины.

Если персонажи не пожалеют времени и обогнут весь остров, то в конце концов обнаружат пиратское судно «Призрачный Кай», привязанное в носовой и кормовой частях прочными канатами к металлическим скобам в скале. Рядом находится ряд ступенчатых скал. Несмотря на то, что они скользкие, они обеспечивают более безопасный путь внутрь острова.

«ПРИЗРАЧНЫЙ КАЙ»

Корабль пирата является аналогом *патрульного корабля* (подробнее о патрульных кораблях см. в разделе **Смерть на Рейке**, стр. 35). Это самый обыкновенный представитель своего типа, единственной примечательной особенностью которого являются окровавленные фальшборты. В капитанской каюте стоит небольшой деревянный сундук. Он не заперт, а внутри, завернутая в красный бархат, лежит человеческая челюсть от черепа Кровавого Клааса. Если уничтожить эту челюсть, Мейнард Линкс моментально проснется. Он понимает, что что-то произошло, но не знает, что именно. Он быстро одевается и отправляется в часовню Кхейна, в которой до конца ночи будет сидеть и размышлять над черепом. Рано или поздно персонажи потревожат его размышления, но то, как это произойдет, зависит от того, как персонажи будут проводить свои исследования.

ВСТРЕЧИ И ОПАСНЫЕ СИТУАЦИИ

Пираты уверены в своей безопасности, и потому не выставляют часовых и не патрулируют остров. Это дает персонажам существенную свободу передвижения - только невезение или шокирующая некомпетентность должны насторожить пиратов. Невезение и другие опасности могут проявляться в виде:

- Страдающая бессонницей пиратка вышла на прогулку или, возможно, откликнулась на зов природы в районе побережья острова. Чтобы не привлекать её внимания, необходимо пройти **серьезную (+0) проверку скрытности**.
- Дикий гусь, который издаёт громкий ор, если его потревожит персонаж, не прошедший **лёгкую (+40) проверку скрытности** при прохождении мимо его гнезда. Это разбудит пирата, который решит пойти и заткнуть надоедливую птицу.
- Персонаж спотыкается о скалистую впадину (необходимо пройти **серьезную (+0) проверку проворства**, чтобы не упасть и не получить 1d10 + 1 пунктов урона).
- Персонаж цепляет незащищенным участком кожи какие-то противные колючки (пройдите **серьезную (+0) проверку силы воли**, чтобы не закричать; пираты проходят коллективную **проверку наблюдательности (слух)**, сложность которой зависит от того, насколько близко находятся персонажи).
- На острове обитают дикие козы, а также персонажам придётся повстречаться с агрессивным бараном, защищающим свою территорию. Козлиное блеяние может показаться ужасающе человеческим. Несмотря на то, что пираты привыкли к животным, затяжная схватка или паническое блеяние убегающего животного могут вызвать интерес у одного или трех пиратов.

Используйте для начала две сцены, пока персонажи будут исследовать остров, а остальные поберегите для ослабления обстановки во время погони на более поздних этапах приключения.

ПОСЕЛЕНИЕ ПИРАТОВ

Мейнард Линкс и его пираты живут здесь уже несколько лет и построили себе удивительно уютное убежище. Они построили разнообразные здания, используя для этого преимущественно разбитые суда, на которые они нападали. Хотя пираты крадут почти всё, что им нужно, Мейнард Линкс поощряет самообеспечение, чтобы сократить частоту вылазок с острова, так что здесь есть овощные грядки, два магазина и загон для коз. В центре поселения находится часовня Кхейна.

ХИЖИНЫ ПИРАТОВ

Вокруг часовни Кхейна разбросаны небольшие хижинки и домики, которые пираты строили для себя годами. Кто-то из них живет в одиночку, кто-то - парами или небольшими группами. В большинстве из этих хижин есть печи и другие элементы интерьера, захваченные с судов, на которые они нападали. Жизнь пиратов не отличается роскошью, но, безусловно, она более комфортна, чем они того заслуживают. У большинства домиков есть грядки с овощами, а в некоторых из них - еще и винокурня для приготовления спиртных напитков из овощей. Двери, как правило, не запираются, хотя на некоторых из них есть простые засовы.



Если персонажи начнут осматривать хижины, то могут раскрыть свое присутствие. Для того чтобы войти в любую хижину, не потревожив ее обитателей, необходимо пройти **тяжелую (-20)** или даже **безумную (-30) проверку скрытности**. Кроме того, даже если удастся заставить обитателей замолчать до того, как они закричат, для попыток обыскать хижины в поисках добычи потребуются пройти **серьезную (+0) проверку скрытности**, чтобы избежать шума. Впрочем, другие пираты вряд ли начнут ими интересоваться, если только проверки персонажей не окажутся провалены несколько раз.

Наличие денег или ценностей в хижинах остается за ведущим. Однако в хижине Мейнарда Линкса есть три предмета, представляющие интерес: драгоценный кинжал стоимостью 3 кроны, коллекция высококачественных мясницких ножей и тяжелый кожаный дневник Линкса, содержащий подробное описание совершенных им злодеяний.

ТЮРЬМА

Для содержания пленников для жертвоприношения пираты оборудовали тюрьму - деревянный домик без окон. Дверь запирается на мощный деревянный засов, который легко отпирается снаружи. Тюрьма при этом не охраняется.

Его обитателями являются три человека - две женщины и мужчина, испачканные грязью и кровью, в столь же изношенной и потрепанной одежде, как и они сами. Они очень слабы и нуждаются в помощи. Если они увидят персонажей, то немедленно закричат о помощи и, если их сразу не успокоить, привлекут внимание пиратов через 3 раунда. В зависимости от времени года в помещении может быть холодно или душно. Если персонажи окажутся в заточении, им потребуется изощренный план побега.

СКЛАД

В двух прочных сараях хранятся похищенные товары. В одном из них хранятся продукты питания, а в другом - полезные для пиратов предметы, такие как инструменты и одежда, а также товары, предназначенные для продажи. Каждый из них охраняется квартирмейстером, который запирает дверь и ночует внутри. Когда квартирмейстер уходит из сарая, он запирает двери на висящий замок.

ЗАГОН ДЛЯ КОЗ

Дюжина коз содержится в загоне с высоким забором, рядом, но отдельно, содержится баран. Пираты используют их для получения молока и мяса. Животные с интересом наблюдают за приближающимися персонажам, внезапно вздымаясь, упираясь копытами в прутья загона и бляя на них. Некоторые персонажи могут испугаться (**легкая (+40) проверка хладнокровия**, чтобы не закричать от неожиданности).

КЛАДБИЩЕ

Прогнившие фрагменты деревянной ограды окружают территорию за пределами часовни — это Сад Морра. Здесь всё было по-простому: несколько деревянных и несколько каменных надгробий затерялись в зарослях травы и кустарника. Любой, кто попытается обыскать Сад, обнаружит единственный экземпляр обычной чёрной розы, с трудом пробивающийся среди высоких сорняков.

Сад является старым и неухоженным. Будучи последователями Кхейна, пираты стараются избегать его, по возможности. Они предпочитают сбрасывать своих жертв в реку.

ЧАСОВНЯ

В самом центре острова находится каменная часовня. Ранее принадлежавшая Морру, в настоящее время она посвящена Кхейну. Даже с небольшого расстояния любой персонаж, обладающий талантом *Второе Зрение* может увидеть, как вокруг неё собрались ветра *Шаиша* и *Дхара*, наводящие чувство ужаса. Несмотря на духовное разложение, здание поддерживается в приличном состоянии: камень крошится, немногочисленная морритская резьба повреждена, но деревянная черепичная крыша защищает от дождя. Она длиной 10 ярдов и шириной 5 (9 и 5,5 метров, соответственно), с обоих торцов здания есть дверные проемы (вход символизирует рождение, выход - смерть). Оба дверных проема обезображены деревянными дверями, которые во время жертвоприношений закрываются изнутри. Окна, расположенные на высоте чуть выше головы человека, заколочены, хотя есть щели, через которые можно заглянуть внутрь. Внутри всё просто: открытое пространство с центральным алтарем. Некогда чистые стены теперь заляпаны кровью и увешаны старыми ржавыми кинжалами и мечами. По стенам развешены жуткие черепа, выкопанные на кладбище. В ночное время часовня тускло освещается четырьмя большими чёрными свечами в медных подсвечниках в каждом углу алтаря. Свет свечей почти доходит до стен, вокруг которых расставлены стулья и табуреты, используемые пиратами во время богослужений.

Алтарь является главным элементом часовни. Он представляет собой массивную грубо отесанную глыбу темно-серого камня, достаточно большую, чтобы в нее поместился внушительных размеров гроб. Высеченное на его поверхности изображение ворона было искажено и грубо заменено нацарапанными и нарисованными символами Кхейна (в основном кинжалами, а также черепами и рогатыми головами).

На вершине алтаря, на скомканном ворохе мятого красного бархата, лежит череп Кровавого Клааса. При первом приближении, персонажам при мерцающем свете свечей кажется, что череп покрыт потом, но это всего лишь конденсат (хотя если кто-то отважится вытереть влагу пальцем и попробовать ее на вкус, то, возможно, она окажется немного солёной...). Отсутствует нижняя челюсть; если персонажи её ещё не нашли, то она находится на «Призрачном Кайе» (см. стр. 14).





Те, кто наделен способностью *Зрение Мёртвых*, могут увидеть «*тму*», о которой говорили привидения, обвивающуюся вокруг черепа подобно змее. Тот, кто обладает талантом *Второе Зрение*, видит в черепе шокирующе сильную концентрацию *Дхара*, причем проверка не потребуется. Обладателю *Второго Зрения* тяжело смотреть на него слишком долго.

Впервые оказавшись внутри часовни, персонажи должны провести **заурядную (+20) проверку хладнокровия**, чтобы не получить состояние *взвинченный* (см. стр. 11).

ЗНАКОМСТВО С МЕЙНАРДОМ ЛИНКСОМ

Возможно, ведущему захочется, чтобы персонажи могли встретиться с главным злодеем приключения, Мейнардом Линксом, не ограничиваясь финальной сценой битвы. В разделе «*Призрачный Кай*» предлагается, что Линкс проснётся, если будет уничтожена челюсть Кровавого Клааса, после чего он отправится в часовню Кхейна и будет медитировать рядом с черепом. Это самая очевидная возможность для встречи, правда и ведущий

может поместить Линкса в часовню независимо от того, что произойдет с челюстью. Если персонажи не проявят осторожности при подходе или посещения самой часовни, Линкс может поднять тревогу, даже если ему не удастся выбраться и ускользнуть от персонажей. Это приводит к ситуации, аналогичной уничтожению черепа в часовне и последующему воплю. Разница заключается лишь в присутствии Линкса.

Линкс - разменная монета, и он может приказывать своим пиратам не вмешиваться. Линкс отличается непомерным самолюбием, и он с удовольствием рассказывает персонажам о себе и обо всем, чего он добился, и попытается выведать информацию о персонажах. Он также прекрасно орудует ножом (даже если обезоружен - кинжалы и мечи повсюду на стенах), но не станет рисковать, если только не сможет с легкостью взять одного из персонажей в заложники, или если черепу не будет угрожать опасность. Линкс не подозревает о появлении нежити, но, если персонажи поставят его в известность, он будет очень встревожен, хоть и постарается это скрыть.





ЗЛОДЕЙ, РЕЧНОЙ КАПИТАН МЕЙНАРД ЛИНКС

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	42	35	35	40	51	52	40	48	34	47	14

Черты: броня (кожаная жилетка) 1, хитрость, быстрый, оружие (длинный кинжал) +6, оружие (метательные ножи) +5

Навыки: атлетика 56, обаяние 52, хладнокровие 37, кутёж 40, уклонение 58, стойкость 44, артистизм (речи) 49, сплетничество 51, лечение 49, язык (боевой арг) 50, лидерство 52, знание (рейкланд 51, теология 55), рукопашный бой (основное) 62, выживание 54, молитвословие 48, стрельба (метательное) 55, гребля 41, плавание 39

Таланты: благословение, самообладание, двойная атака, рыбак, поспешное бегство, воодушевление, смекалка, шестое чувство, ходок (болота), отличный пловец

Имущество: длинные ножи, метательные ножи, драгоценный кинжал, кожаная жилетка, дневник

Благословения: благословение битвы, благословение отваги, благословение грации, благословение стремительности, благословение свирепости, благословение сметливости

ЗЛОДЕЙ, РЕЧНОЙ КАПИТАН МЕЙНАРД ЛИНКС

Мейнард Линкс уверен в том, что он является сыном Кровавого Клааса. Возможно, это правда, а возможно, и нет: его мать, речная жительница, рассказала ему об этом во время гневной перепалки в юности. Она стала его первой жертвой, первой из множества других. Убийства, как обнаружил Линкс, совершаются на реке очень легко, и это хороший способ заработать на жизнь, если быть осторожным. И Линкс был осторожен. Единственным человеком, обнаружившим его, был тот, кто имел преимущество - жрец Кхейна, ищущий новых последователей для своего бога. Раньше Линкс занимался убийствами только из-за корыстных целей, но жрец Кхейна предложил ему то, о чем тот и не подозревал: божественный замысел. А также череп Кровавого Клааса. Смерть жреца была лишь вопросом времени, в конце концов, именно таким образом он и получил этот череп.

Став жрецом Кхейна, Линкс стал весьма амбициозен: устроить себе надёжное логово, собрать последователей. Он говорит своим последователям, что является сыном Кровавого Клааса, и если он умрет, то умрет и сила черепа, отбивая желание вонзить нож в его спину. Даже Линкс удивляется тому, насколько прочной стала его община кхейнитов. Если потребуются, он в один миг бросит любого из них, однако пока они ему полезны, он для них остаётся лучшим другом. Единственное, чему он верен — это себе и Кхейну. Он очень любит свои ножи.

УНИЧТОЖЕНИЕ ЧЕРЕПА

Для персонажей должно быть очевидно, что именно череп защищает пиратов и препятствует проникновению на остров нежити, и его необходимо уничтожить. Стоит отметить, что нижняя челюсть на «Призрачном Кайе» не обязательно уничтожать (хотя персонажи могут беспокоиться об этом). Они могут задаться вопросом,

как лучше всего осуществить это «уничтожение». С практической точки зрения это не имеет значения: разбить, обмазать маслом и сжечь, атаковать с помощью повреждающих заклинаний — все это сработает. Его можно вынести и сбросить с края острова. В конечном счёте, всё зависит от решения персонажей. Однако, чем дольше они будут принимать решение, тем больше шансов, что пираты узнают об их присутствии.

При полном уничтожении черепа на острове или за его пределами раздаётся душераздирающий вопль, который длится целую минуту и сообщает пиратам о случившемся. Этот вопль может быть приглушен, если перед повреждением череп завернуть, например, в кучу мягкого бархата, на котором он покоится. Единственный способ избежать этого - вынести череп с острова и бросить его в воду за пределами залитого кровью побережья, но время, требующееся для того, чтобы донести череп до побережья, только увеличивает вероятность того, что пираты узнают о присутствии персонажей, или о том, что череп пропал. Кроме того, в этом случае череп останется целым, и его может найти новый владелец.

Если череп будет уничтожен внутри часовни или рядом с пиратскими хижинами, его вопль немедленно разбудит пиратов, даже тех, кто спал после ночной попойки. Если персонажи полностью завернули череп в бархат, есть шанс, что они заглушат его (пираты при этом проходят **элементарную (+60) проверку наблюдательности**). Если череп будет уничтожен в другом месте, то вероятность того, что пираты услышат вопль, уменьшается с удалением от пиратских хижин. Если персонажи доберутся до своего судна, пиратам потребуются пройти **безумную (-30) проверку наблюдательности**, чтобы услышать вопль, а, если персонажи додумаются обернуть череп, то пираты вообще его не услышат.



ПОБЕГ ОТ ПИРАТОВ

Если пираты услышат сигнал тревоги, пока персонажи находятся на острове, они пустятся в погоню и попытаются тех схватить. Если персонажи все ещё находятся в часовне, у них есть шанс убежать, так как пираты только просыпаются. В качестве альтернативы они могут запереть двери и забаррикадироваться внутри (клинки на стенах и стулья можно использовать для того, чтобы подпереть двери и воспрепятствовать проникновению пиратов через них, только не забывайте, что этих дверей две). В этой ситуации персонажи оказываются в безнадежном меньшинстве, но есть шанс, что они сумеют продержаться достаточно долго, пока не прибудет нежить и не уравнивает шансы. Это может повлечь за собой сражение на два фронта, поскольку пираты будут атаковать оба входа. Персонажи могут также потянуть время, вступив с пиратами и их предводителем в переговоры. Пираты охотно идут на переговоры, так как считают, что все карты у них на руках, и совершенно не подозревают о том, что если череп будет разрушен, то к ним направится очень злая нежить.

В качестве альтернативы персонажи могут принять решение броситься в бега, что повлечет за собой сражение наперегонки с пиратами острова. На первых порах пираты будут уставшими и растерянными, поэтому персонажам не нужно стремиться сразу же одолеть их. Если персонажи к моменту уничтожения черепа уже находятся в другом месте острова, то у них есть преимущество перед пиратами, которые не знают, где именно находятся персонажи. Вопль подскажет им, но Мейнард Линкс отдаст приказ рассредоточиться, тем самым проредив ряды пиратов. Однако, если группа пиратов настигает персонажей, их боевые кличи привлекут внимание ещё большего числа пиратов, и персонажам станет значительно труднее справиться с пиратами.

Персонажи также могут принять решение о разделении, или же один из них может хитростью вынудить пиратов следовать за ним, а затем попытается скрыться. Персонажи могут попробовать укрыться в гуще деревьев или за скалистым выступом. Необходимо дать игрокам возможность самим придумать, как спастись, или же сыграть на время, позволив им попробовать все их решения. При этом подчеркните, что время имеет решающее значение. Если игроки завязнут в затянувшихся дискуссиях, то отправьте небольшую группу пиратов за персонажами, чтобы подстегнуть их к действиям.

Кроме того, есть еще один вариант - сдаться в плен. Это звучит весьма рискованно, но пираты - культисты Кхейна отдают предпочтение хладнокровному убийству, а не горячему бою. Если они сумеют захватить персонажей в плен, то сделают это, лишив их оружия и вещей, а затем в грубой форме швырнув их в тюрьму. Если персонажи уничтожили череп, то положение дел нельзя назвать плохим, поскольку нежить уже на подходе. Если же они не уничтожили череп, то им придется бежать. Пираты не спешат прочесывать остров в поисках других нарушителей, и, в конце концов, возвращаются, чтобы принести несколько жертв своему кровавому богу. Времени у персонажей мало. (Если вы ранее познакомили персонажей с Евгением Досталем, и он не находился вместе с ними, то он может прийти к ним на помощь, воспользовавшись собственными шаманскими средствами для обнаружения скрытого острова. Либо персонажи-не единственные люди, которых нежить смогла убедить помочь им).

ПИРАТЫ

Садисты и убийцы, влекомые сияющей тьмой, которой является Мейнард Линкс. О них нельзя сказать ничего хорошего. Их количество составляет от 20 до 30 человек.

ПИРАТЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	30	30	30	30	30	30	30	30	12

Черты: броня (кожаная куртка) 1, оружие (абордажная сабля) +7

Навыки: атлетика 37, уклонение 35, стойкость 37, рукопашный бой (основное) 45, наблюдательность 35, гребля 45, хождение под парусом 38, плавание 42

Таланты: сильная спина, речной волк 2

Имущество: абордажная сабля, кожаная куртка

Погоня!

Погоня может произойти как минимум в двух случаях: когда пираты услышат вопль черепа и, если Мейнард Линкс убежит во время финальной битвы. Нижеприведенные значения начальной дистанции являются приблизительными и основаны на том, что пираты в начале погони спят в своих хижинах. Более подробную информацию о погонях см. в «WFRP: книга правил», стр. 166.

- **В часовне:** 2 (персонажи оказываются в окружении пиратских хижин, поэтому при отрицательных уровнях успеха может возникнуть потребность уклоняться от сонных пиратов при их появлении, или же заменить проверку атлетики на проверку силы, чтобы оттолкнуть пиратов в сторону).
- **Окраина пиратского поселения:** 4 (отрицательные уровни успеха могут быть связаны с природными факторами, такими, как, например, в разделе **Встречи и опасные ситуации** (стр. 14), или, наличие опасной ситуации повышает сложность проверки).
- **Вне зоны видимости поселения:** 8 (пираты должны пройти **серьезную (+0) проверку наблюдательности (слух)**, чтобы определить, с какой стороны донесся крик, в противном случае они рассредоточатся для поиска).

Стартовая дистанция Мейнарда Линкса зависит от того, следили ли за ним персонажи. Если да, то стартовая дистанция составляет всего 2, в противном случае 4.



ЖУТКАЯ КАВАЛЕРИЯ

Остаётся надеяться, что нежить придет за мстью до того, как персонажи будут перебиты. Первыми появляются привидения, завывающие в тумане. Клара и Тень приходят поодиночке, остальные собираются в скопище. Если исходить из того, что последующие действия происходят вокруг поселения, то это займет около 8 ходов. За ними следуют раздувшиеся от воды речные зомби и покрытые бурьяном скелеты, бесшумно выходящие из тени деревьев и несущие с собой незавершённое дело и великий гнев. Они появляются примерно через 12 ходов после уничтожения черепа, а в течение следующих 6 ходов (из-за овальной формы острова) их становится всё больше. Нежить прибывает раньше, если действие происходит ближе к границам острова.

Как и насколько быстро это произойдет, зависит от того, где персонажи будут находиться в данный момент: они могут быть забаррикадированы в часовне и попытаются сражаться, или же тянуть время, могут быть лишены имущества и заперты в тюрьме, а могут находиться где-нибудь на этом острове, либо на своём судне, или даже на «Призрачном Кайе». Если им удалось выбраться с острова с черепом так, что пираты об этом не узнали, персонажи могут присоединиться к нежити в их заключительном акте мести, или же они могут решить, что не желают быть свидетелями бойни.

Если они остаются на месте, позвольте персонажам участвовать в боях, время от времени помогая некоторым представителям нежити или наоборот, но считайте, что пираты в конце концов будут побеждены. Не забывайте о хаосе битвы: о воплях, освещённой луной тьме, пирующих трупах и холоде проносающегося мимо озлобленного привидения. Бой можно прервать, заставив часть пиратов сдаться или запереться в своих хижинах. Другая группа, возглавляемая Мейнардом Линком, может прорваться к «Призрачному Кайю». Предоставив каждому персонажу шанс заметить это (**серьёзная (+0) проверка наблюдательности**) и отправиться в погоню, вы создадите для игроков более интересную ситуацию, чем простое уничтожение силами нежити оставшихся в живых пиратов.

ПРОЩАНИЕ

После уничтожения черепа и гибели всех пиратов нежить может спокойно уйти, поскольку они больше не связаны с рекой. Оставшиеся речные зомби и скелеты бредут к побережью острова, бросаются в реку и постепенно исчезают под водой. Уходя, некоторые из них поворачивают головы к персонажам, делая один вялый кивок.

Скопище привидений делает яркий многоцветный круг над персонажами. Он устремляется в ночное небо, затем опускается вниз и пересекает вход в часовню Морра, появляясь на выходе, и распадаясь на части со стремительным исчезновением в темноте.

Клара и Тень остаются, чтобы поговорить с персонажами.

Клара: *«Я не буду задерживаться. Благодарю вас. За всех нас. А теперь я должна отправиться на поиски своего суженого. Кажется, его звали... в общем, я узнаю. Если вы когда-нибудь посетите мой дом, возложите для меня цветов».*

С этими словами Клара плавно удаляется в сторону реки, постепенно превращаясь в искорку бирюзового света, которая внезапно гаснет.

Возможно, Тень ухмыляется. Это сложно определить.

Тень: *«Совсем неплохо для ночной работы! Теперь я чувствую себя намного лучше. Да и нет таких обязательств. Знаешь, я, пожалуй, задержусь здесь ненадолго. Развлекусь немного. Надела эта река. Пора посмотреть на достопримечательности! Как знать, может быть, я снова с вами встречу!»*

И с этими словами Тень зигзагом устремляется вдаль и исчезает.

Персонажи оказываются одни на погрузившемся во тьму ночи острове, в окружении трупов.

НОВЫЙ ДЕНЬ

Что дальше? Персонажи обнаруживают, что находятся на острове, где есть всё необходимое для существования деревни. Правда, она несколько запятнана историей убийств, но, кроме этого, она просто ждет новых жителей. Возможно, персонажи пожелают стать домовладельцами. А может быть, они просто разграбят ближайшие магазины или даже вернут украденные вещи их законным владельцам.

Кульм Морра, скорее всего, будет искать персонажей, независимо от того, останутся они на острове или нет. По слухам, чутью, или божественному велению старшие жрецы понимают, что произошло что-то знаменательное. Кульм хочет очистить и освятить часовню, а также проинструктировать персонажей. Он всегда может найти достойное применение таким людям, как они.

Возможно, кто-то из пиратов сбежал с острова: возмездие со стороны нежити необязательно должно быть полным. Если одним из сбежавших оказался Мейнард Линкс, то его определенно ожидают неприятности.

НАГРАДЫ ОПЫТОМ

В конце приключения выдайте персонажам пункты опыта в соответствии со списком ниже. Вы можете добавить любые награды, которые выдаете в конце каждой сессии:

- 5 пунктов опыта тому персонажу, который найдет способ задать вопросы духам перед их проникновением на корабль
- 5 пунктов опыта за разрешение духам подняться на борт
- 10 пунктов опыта тому персонажу, который позволит мертвым прикоснуться к себе и обретет Зрение Мёртвых
- 15 пунктов опыта за нахождение острова
- 10 пунктов опыта за посещение корабля «Призрачный Кай»
- 5 пунктов опыта за нахождение Черепа Кровавого Клауса
- 10 пунктов опыта за уничтожение черепа
- 15 пунктов опыта за победу над Мейнардом Линком